



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN ENTORNOS DIGITALES  
TRABAJO DE TITULACIÓN**

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

**TEMA**

**Educaplay y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en  
estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Tamboloma**

**Autor**

**Verónica Viviana Tite Garcés**

**Tutor/a:**

**MG. CARRERA ERAZO SANDRA CECIBEL**

**ECUADOR**

**2024**



La Universidad para todos





## DEDICATORIA

El amor y sabiduría de mi madre y de mi padre se convirtieron en la luz que guio mi camino. Gracias por enseñarme el valor de la fuerza y perseverancia, su continuo apoyo y sacrificio hicieron posible que llegue aquí. A mi hija, la luz de mi vida, su sonrisa y amor incondicional me inspiraron cada día.

A mis amigos, que han estado a mi lado en cada paso de este viaje, gracias por su amistad y apoyo incondicional. Su ánimo y presencia han sido fundamentales para alcanzar este logro. Finalmente, a Dios, cuya guía y bendiciones han sido mi fortaleza. Gracias por darme la sabiduría y paciencia para enfrentar los desafíos y por iluminar mi camino. Sin tu presencia, este logro no habría sido posible.

Verónica Tite





## AGRADECIMIENTO

Me gustaría expresar mi más profundo agradecimiento a mis padres. Su apoyo inquebrantable, sus sabios consejos y su amor ayudaron a que este trabajo fuera posible. Gracias por enseñarme a ser paciente y luchar por mis sueños sin importar lo que se me presente. A mi hija, que es mi mayor fuente de inspiración, mi sonrisa y mi amor, que me da la fuerza para superar los momentos más difíciles. Eres la luz que ilumina mi vida y la razón por la que lucho cada día. También agradezco a mis amigos que han estado conmigo en cada etapa de mi trayectoria académica. Gracias por su amistad, las risas que comparten y su continuo apoyo. Su amistad se convirtió en un refugio y una fuente de motivación para crecer.

También me gustaría agradecer a mis profesores y asesores, cuya enseñanza y orientación jugaron un papel importante en mi desarrollo académico y profesional. Gracias por compartir sus conocimientos y su paciencia al responder mis preguntas. Sus contribuciones fueron invaluable para completar esta investigación. Finalmente, doy gracias a Dios por su guía y bendiciones que me han acompañado en este viaje. Gracias por darme la fuerza y la sabiduría para enfrentar desafíos e iluminar mi camino con esperanza y fe. Mis éxitos no serían posibles sin ti.

Verónica Tite





## RESUMEN

La Institución Educativa Tamboloma enfrenta desafíos en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura debido a metodologías tradicionales que reducen la participación de los estudiantes de bachillerato. Para mejorar el rendimiento académico, se propone la implementación de una guía para el uso de las actividades lúdicas de la plataforma Educaplay.

La metodología de este estudio fue descriptiva y exploratoria, utilizando encuestas a estudiantes, entrevistas a docentes y observaciones en el aula para recopilar datos y comprender el impacto de la plataforma Educaplay. La muestra se compone de estudiantes de BGU y docentes de la Institución Educativa Tamboloma.

Sus principales resultados revelaron una falta de integración de recursos tecnológicos en la enseñanza de esta asignatura, limitando el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se pudo identificar que los estudiantes de bachillerato muestran una preferencia significativa por las actividades lúdicas de Educaplay comparadas con los métodos tradicionales. La implementación de la plataforma Educaplay puede mejorar el rendimiento académico en Lengua y Literatura.

Como conclusiones se destaca que la implementación de la plataforma Educaplay en los estudiantes de bachillerato puede mejorar el rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura. Integrar la plataforma Educaplay como herramienta tecnológica en la metodología de los docentes puede enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y mejorar la comprensión de los diferentes temas por parte de los estudiantes de la Unidad Educativa Tamboloma.

El presente proyecto presenta estrategias para el uso adecuado de Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, basadas en teorías educativas pertinentes y actualizadas. Se recomienda la implementación de las actividades lúdicas de la plataforma Educaplay en la Institución Educativa Tamboloma para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en Lengua y Literatura. Por otra parte, la validación de la propuesta por parte de expertos y beneficiarios asegurará su efectividad y adaptación a las necesidades educativas.





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

**Palabras clave:** Herramientas tecnológicas, Aprendizaje, Recursos didácticos, Educaplay, Actividades interactivas.



La Universidad para todos





## ABSTRACT

The Tamboloma Educational Institution faces challenges in the teaching and learning of the subject of Language and Literature due to traditional methodologies that reduce the participation of high school students. To improve academic performance, the implementation of a guide for the use of the Educaplay platform's playful activities is proposed.

The methodology of this study was descriptive and exploratory, using student surveys, teacher interviews, and classroom observations to collect data and understand the impact of the Educaplay platform. The sample is composed of BGU students and teachers from the Tamboloma Educational Institution.

Its main results revealed a lack of integration of technological resources in the teaching of this subject, limiting the teaching-learning process. It was possible to identify that high school students show a significant preference for Educaplay's playful activities compared to traditional methods. The implementation of the Educaplay platform can improve academic performance in Language and Literature.

The conclusions are that the implementation of the Educaplay platform in high school students can improve academic performance in the subject of Language and Literature. Integrating the Educaplay platform as a technological tool in the methodology of teachers can enrich the teaching-learning process and improve the understanding of the different topics by the students of the Tamboloma Educational Unit.

This project presents strategies for the appropriate use of Educaplay in the teaching and learning of Language and Literature, based on pertinent and updated educational theories. The implementation of the Educaplay platform's recreational activities in the Tamboloma Educational Institution is recommended to improve the academic performance of students in Language and Literature. On the other hand, the validation of the proposal by experts and beneficiaries will ensure its effectiveness and adaptation to educational needs.

**Keywords:** Technological tools, Learning, Teaching resources, Educaplay, Interactive activities.





**TABLA DE CONTENIDO**

<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>VIII</b>
<b>AGRADECIMIENTO.....</b>	<b>IX</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>X</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>XII</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA .....</b>	<b>1</b>
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>3</b>
<b>PRECISIÓN DEL TEMA .....</b>	<b>3</b>
<b>OBJETO DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>3</b>
<b>OBJETIVO GENERAL.....</b>	<b>4</b>
<b>PLANTEAMIENTOS HIPOTÉTICOS.....</b>	<b>4</b>
<b>DECLARACIÓN DE LAS VARIABLES O CATEGORÍAS DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>4</b>
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>5</b>
<b>MÉTODOS A EMPLEAR.....</b>	<b>5</b>
<b>MÉTODOS TEÓRICOS.....</b>	<b>5</b>
<b>MÉTODO MATEMÁTICO ESTADÍSTICO.....</b>	<b>5</b>
<b>TÉCNICAS A APLICARSE EN LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>6</b>
<b>POBLACIÓN Y MUESTRA.....</b>	<b>6</b>
<b>DECLARACIÓN DEL TIPO DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>7</b>
<b>TIPO DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>7</b>
<b>INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA.....</b>	<b>7</b>
<b>EXPLORATORIO.....</b>	<b>7</b>
<b>DESCRIPTIVA.....</b>	<b>8</b>
<b>ASOCIACIÓN DE VARIABLE.....</b>	<b>8</b>
<b>PRINCIPALES APORTES .....</b>	<b>8</b>
<b>IMPORTANCIA.....</b>	<b>9</b>
<b>NECESIDAD SOCIAL .....</b>	<b>10</b>
<b>NOVEDAD.....</b>	<b>10</b>
<b>ACTUALIDAD CIENTÍFICA.....</b>	<b>10</b>





<b>ESTRUCTURA DE LOS CAPÍTULOS .....</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>12</b>
<b>ANTECEDENTES .....</b>	<b>12</b>
<b>EDUCAPLAY.....</b>	<b>14</b>
<b>ENSEÑANZA – APRENDIZAJE .....</b>	<b>17</b>
<b>PARADIGMAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:.....</b>	<b>17</b>
<b>ENFOQUES CONTEMPORÁNEOS Y PEDAGÓGICOS.....</b>	<b>18</b>
<b>TIPOS DE APRENDIZAJE.....</b>	<b>19</b>
<b>TECNOLOGÍA EDUCATIVA: LA RELACIÓN ENTRE TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN.....</b>	<b>22</b>
<b>LA ENSEÑANZA Y LOS REPRESENTANTES PEDAGÓGICOS .....</b>	<b>23</b>
<b>HERRAMIENTAS WEB 2.0 .....</b>	<b>26</b>
<b>CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA “DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO” .....</b>	<b>28</b>
<b>OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES .....</b>	<b>28</b>
<b>CONCEPTUALIZACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES Y CATEGORÍAS .....</b>	<b>30</b>
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE: EDUCAPLAY .....</b>	<b>30</b>
<b>CONCEPTUALIZACIÓN.....</b>	<b>30</b>
<b>VARIABLE DEPENDIENTE: ENSEÑANZA APRENDIZAJE .....</b>	<b>30</b>
<b>CONCEPTUALIZACIÓN.....</b>	<b>30</b>
<b>ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>31</b>
<b>MÉTODOS CUALITATIVOS .....</b>	<b>31</b>
<b>MÉTODOS CUANTITATIVOS.....</b>	<b>31</b>
<b>JUSTIFICACIÓN DEL ENFOQUE MIXTO.....</b>	<b>31</b>
<b>ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>31</b>
<b>POBLACIÓN OBJETO .....</b>	<b>32</b>
<b>DECLARACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TIPO DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>32</b>
<b>TIPO DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>33</b>
<b>DESCRIPTIVA.....</b>	<b>33</b>
<b>EXPLORATORIA .....</b>	<b>33</b>
<b>JUSTIFICACIÓN DEL TIPO DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>33</b>
<b>PROFUNDIDAD DE ANÁLISIS.....</b>	<b>33</b>





APLICACIÓN PRÁCTICA.....	33
MÉTODOS EMPLEADOS Y SUS PROPÓSITOS EN EL CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN .....	34
MÉTODOS EMPLEADOS.....	34
ENCUESTAS ESTRUCTURADAS .....	34
ENTREVISTA.....	34
OBSERVACIÓN.....	34
JUSTIFICACIÓN DE MÉTODOS.....	35
INSTRUMENTOS DERIVADOS DE LA METODOLOGÍA SELECCIONADA .....	35
INSTRUMENTOS CUANTITATIVOS.....	35
ENCUESTA PARA ESTUDIANTES.....	35
REGISTRO DE OBSERVACIÓN.....	36
INSTRUMENTOS CUALITATIVOS.....	36
ENTREVISTAS PARA DOCENTES.....	36
PROCEDIMIENTOS ADICIONALES .....	36
DELIMITACIÓN DE LA POBLACIÓN Y MUESTRA .....	37
POBLACIÓN .....	37
JUSTIFICACIÓN DE LA DELIMITACIÓN.....	37
MUESTRA.....	37
JUSTIFICACIÓN DEL TIPO DE MUESTREO .....	37
TAMAÑO DE LA MUESTRA.....	37
ESTADÍGRAFOS O TÉCNICAS ESTADÍSTICAS EMPLEADAS PARA SU INTERVENCIÓN .....	38
ESTADÍGRAFOS DESCRIPTIVOS .....	38
TÉCNICAS ESTADÍSTICAS INFERENCIALES.....	38
INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	38
ESTRATEGIA METODOLÓGICO INVESTIGATIVA O PROCEDER METODOLÓGICO GENERAL ..	39
PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO GENERAL .....	39
JUSTIFICACIÓN DE LA ESTRATEGIA INVESTIGATIVA.....	40
DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA .....	40
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: ETAPAS Y PROPÓSITO .....	40
ETAPAS DE DIAGNÓSTICO INICIAL.....	40
MODELACIÓN DE LA PROPUESTA.....	41





ETAPA DE DIAGNÓSTICO FINAL O VALIDACIÓN.....	41
PROPÓSITO DE LAS ETAPAS .....	41
ANÁLISIS DE RESULTADOS .....	42
ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA ETAPA DE DIAGNÓSTICO INICIAL .....	42
PROPÓSITO DEL ANÁLISIS.....	43
INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	44
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA .....	56
PRESENTACIÓN .....	56
OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS.....	56
OBJETIVO GENERAL .....	56
OBJETIVOS ESPECÍFICOS: .....	57
FUNDAMENTACIÓN.....	57
CARACTERIZACIÓN DE LA PROPUESTA .....	57
IDEAS BÁSICAS .....	58
ESTRUCTURA Y DINÁMICAS DE SUS COMPONENTES.....	59
CREACIÓN DE ACTIVIDADES.....	59
COMPARTIR ACTIVIDADES .....	59
EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO .....	59
REQUISITOS Y CRITERIOS QUE DEBE CUMPLIR DE ACUERDO A SU NATURALEZA Y ALCANCE. .....	60
CONOCIMIENTO DE LA PLATAFORMA .....	60
ADAPTABILIDAD .....	60
ACTIVIDAD 1.....	61
CREACIÓN DE UNA SOPA DE LETRAS SOBRE VARIEDADES LINGÜÍSTICAS .....	61
ACTIVIDAD 2.....	61
CREACIÓN DE RELACIÓN DE COLUMNAS SOBRE “ENTREVISTA” .....	61
ACTIVIDAD 3.....	62
CREACIÓN DE UNA ADIVINANZA SOBRE “DRAMATIZACIÓN” .....	62
ACTIVIDAD 4.....	62
CREACIÓN DE UNA FROGGY JUMPS SOBRE “ORTOGRAFÍA” .....	62
USO DE LA SOPA DE LETRAS EN CLASES .....	63





<b>FORMAS DE APLICACIÓN, IMPLANTACIÓN Y EVALUACIÓN .....</b>	<b>63</b>
<b>APLICACIÓN .....</b>	<b>63</b>
<b>IMPLANTACIÓN.....</b>	<b>64</b>
<b>EVALUACIÓN.....</b>	<b>64</b>
<b>RECURSOS .....</b>	<b>65</b>
<b>MATERIALES .....</b>	<b>65</b>
<b>HERRAMIENTAS.....</b>	<b>65</b>
<b>BENEFICIARIOS:.....</b>	<b>66</b>
<b>VIABILIDAD Y FACTIBILIDAD .....</b>	<b>66</b>
<b>DISEÑO DE LA PROPUESTA.....</b>	<b>67</b>
<b>REQUISITOS PARA EL USO DE LA PLATAFORMA .....</b>	<b>67</b>
<b>PROCESO DE DESCARGA E INSTALACIÓN DE LA HERRAMIENTA EDUCAPLAY.....</b>	<b>68</b>
<b>CREACIÓN DE ACTIVIDADES EN EDUCAPLAY.....</b>	<b>70</b>
<b>RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN:.....</b>	<b>75</b>
<b>RESULTADOS DEL PROCESO DE REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA: .....</b>	<b>76</b>
<b>PLANIFICACIÓN CURRICULAR Y CRONOGRAMAS DE TRABAJO: .....</b>	<b>76</b>
<b>VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....</b>	<b>77</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>78</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>79</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....</b>	<b>80</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>85</b>
<b>TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN .....</b>	<b>118</b>





## ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. MUESTRA Y POBLACIÓN .....	6
TABLA 2. OPERACIONALIZACION DE VARIABLLES .....	28
TABLA 3. ¿CONOCE QUÉ ES LA PLATAFORMA EDUCAPLAY? .....	43
TABLA 4. PLATAFORMA EDUCAPLAY Y SU APLICA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO .....	47
TABLA 5. PLATAFORMA EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA ÚTIL.....	48
TABLA 6. MÉTODOS TRADICIONALES DE ENSEÑANZA .....	50
TABLA 7. ACTIVIDAD DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY .....	51
TABLA 8. ANÁLISIS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN .....	52
TABLA 9. EXPERIENCIA EN LA PLATAFORMA EDUCAPLAY .....	92
TABLA 10. EDUCAPLAY Y EL AUMENTO DE MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES.....	93
TABLA 11. DIFICULTADES ANTICIPA AL IMPLEMENTAR LA PLATAFORMA EDUCAPLAY .....	94
TABLA 12. ROL DEL DOCENTE Y LA PLATAFORMA EDUCAPLAY .....	96
TABLA 13. EXPECTATIVAS SOBRE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY .....	97
TABLA 14. EDUCAPLAY Y ESTILOS DE APRENDIZAJES .....	99
TABLA 15. PLATAFORMA EDUCAPLAY PARA MOTIVAR A LOS ESTUDIANTES.....	100
TABLA 16. EDUCAPLAY PUEDE AFECTAR LA RETENCIÓN DE LOS CONTENIDOS.....	101
TABLA 17. ¿QUÉ TANTO CONOCIMIENTO TIENE SOBRE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY? .....	103
TABLA 18. LENGUA Y LITERATURA MEDIANTE JUEGOS Y RETOS SERÍAN MÁS DIVERTIDAS .....	104
TABLA 19. EDUCAPLAY Y SU BENEFICIO EN LAS CLASES .....	105
TABLA 20. EDUCAPLAY UNA HERRAMIENTA ÚTIL PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE .....	106
TABLA 21. EDUCAPLAY FOMENTA LA INTERACCIÓN Y COLABORACIÓN .....	108
TABLA 22. ACTIVIDADES DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY .....	109
TABLA 23. EDUCAPLAY COMO PARTE DE SU METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA.....	110
TABLA 24. VALIDACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY .....	117





## ÍNDICE DE FIGURAS

GRÁFICO 1. DIAGRAMA DE PASTEL PREGUNTA 1 .....	44
GRÁFICO 2. DIAGRAMA DE BARRAS FICHA DE OBSERVACIÓN .....	45
GRÁFICO 3. DIAGRAMA DE PASTEL PREGUNTA 2 .....	48
GRÁFICO 4. DIAGRAMA DE PASTEL PREGUNTA 3 .....	49
GRÁFICO 5. DIAGRAMA DE PASTEL PREGUNTA 5 .....	50
GRÁFICO 6. DIAGRAMA DE PASTEL PREGUNTA 8 .....	51
GRÁFICO 7. DIAGRAMA DE BARRAS TABLA DE COMPARACIÓN.....	55
ILUSTRACIÓN 1. NAVEGADORES.....	68
ILUSTRACION2. INGRESO DE LA DIRECCIÓN WEB EN LA BARRA DE BÚSQUEDA.....	68
ILUSTRACIÓN 3. PÁGINA PRINCIPAL DE EDUCAPLAY .....	69
ILUSTRACIÓN 4. INICIO DE SECCIÓN .....	69
ILUSTRACIÓN 5. REGISTRO DE USUARIO.....	69
ILUSTRACIÓN 6. ACTIVACIÓN O RECHAZO DE CUENTA PREMIUM .....	70
ILUSTRACIÓN 7. INGRESO PARA CREAR LAS ACTIVIDADES .....	70
ILUSTRACIÓN 8. ACTIVIDADES DISPONIBLES EN LA PLATAFORMA EDUCAPLAY.....	71
ILUSTRACIÓN 9. MENSAJE DE ANUNCIO .....	71
ILUSTRACIÓN 10. MENSAJE DE AYUDA AI .....	72
ILUSTRACIÓN 11. OPCIÓN DE CREACIÓN.....	72
ILUSTRACIÓN 12. OPCIÓN DE CONFIGURACIÓN .....	72
ILUSTRACIÓN 13. TÍTULO Y DESCRIPCIÓN .....	73
ILUSTRACIÓN 14. SELECCIÓN DEL NIVEL .....	73
ILUSTRACIÓN 15. SELECCIÓN DE LA ASIGNATURA. ....	73
ILUSTRACIÓN 16. ÁREA DE CONOCIMIENTO Y ETIQUETAS. ....	74
ILUSTRACIÓN 17. PREVISUALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD. ....	74
ILUSTRACIÓN 18. MENSAJE DE PUBLICACIÓN .....	74
ILUSTRACIÓN 19. APARTADO DE LAS ACTIVIDADES .....	74
ILUSTRACIÓN 20. MEDIOS DE COMPARTIR LA ACTIVIDAD. ....	75
ILUSTRACIÓN 21. INFORME GENERAL .....	75
GRÁFICO 8. DIAGRAMA DE PASTEL PREGUNTA 1 .....	92





GRÁFICO 9. DIAGRAMA DE PASTEL PREGUNTA 4 .....	94
GRÁFICO 10. DIAGRAMA DE PASTEL PREGUNTA 5.....	95
GRÁFICO 11. DIAGRAMA DE PASTEL PREGUNTA 6.....	96
GRÁFICO 12. DIAGRAMA DE PASTEL PREGUNTA 7.....	98
GRÁFICO 13. DIAGRAMA DE PASTEL PREGUNTA 8.....	99
GRÁFICO 14. DIAGRAMA DE PASTEL PREGUNTA 9.....	100
GRÁFICO 15. DIAGRAMA DE PASTEL PREGUNTA 10 .....	102
GRÁFICO 16. DIAGRAMA DE PASTEL PREGUNTA 2.....	103
GRÁFICO 17. DIAGRAMA DE PASTEL PREGUNTA 3.....	104
GRÁFICO 18. DIAGRAMA DE BARRAS PREGUNTA 4.....	105
GRÁFICO 19. DIAGRAMA DE PASTEL PREGUNTA 6.....	107
GRÁFICO 20. DIAGRAMA DE PASTEL PREGUNTA 7.....	108
GRÁFICO 21. DIAGRAMA DE PASTEL PREGUNTA 9.....	109
GRÁFICO 22. DIAGRAMA DE PASTEL PREGUNTA 10.....	111
GRÁFICO 23. DIAGRAMA DE PASTEL VALIDACIÓN POR BENEFICIARIOS.....	117





LISTADO DE ANEXOS

ANEXO 1 “AUTORIZACIÓN” .....	85
ANEXO 2 “ENTREVISTAS Y ENCUESTAS” .....	86
ANEXO 3 “INTERPRETACIÓN DE LA ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES” .....	92
ANEXO 4 “INTERPRETACIÓN DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES” .....	102
ANEXO 5 “VALIDACIÓN DE EXPERTOS” .....	112
ANEXO 6 “VALIDACIÓN DE BENEFICIARIOS” .....	117





## INTRODUCCIÓN

### Presentación y Contextualización

En la era digital, la integración de herramientas tecnológicas en la educación se ha vuelto fundamental para enriquecer y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Una de estas herramientas es Educaplay, una plataforma en línea que ofrece una amplia variedad de actividades interactivas y recursos educativos diseñados para diferentes áreas de conocimiento.

En el contexto específico de la Unidad Educativa Tamboloma, se busca explorar el potencial de Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura para estudiantes de bachillerato. Esta unidad educativa, siendo intercultural y bilingüe, enfrenta el desafío de proporcionar una educación de calidad que respete y valore la diversidad cultural y lingüística de sus estudiantes.

La enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura es fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, puesto que no solo les proporciona habilidades lingüísticas, sino que también fomenta la comprensión del mundo que los rodea, promueve la reflexión crítica y estimula la creatividad.

La implementación de Educaplay en esta área curricular ofrece la oportunidad de diversificar las estrategias pedagógicas, incorporando recursos digitales que pueden motivar y comprometer a los estudiantes de una manera innovadora. Sin embargo, es crucial analizar cuidadosamente cómo esta plataforma puede incidir en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura en este contexto específico.

Por lo tanto, esta investigación tiene como objetivo principal explorar y comprender la incidencia de Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Tamboloma. Se buscará examinar tanto el impacto en el rendimiento académico de los estudiantes como su compromiso con el aprendizaje. A través de esta investigación, se pretende proporcionar recomendaciones prácticas para la integración efectiva de Educaplay en el currículo de Lengua y Literatura, con el fin de mejorar la calidad de la educación ofrecida en esta institución educativa.



## Justificación del problema

En plena era de la transformación digital, las estrategias educativas y los métodos de enseñanza están experimentando una diversificación notoria, gracias al impacto de la tecnología, la posmodernidad y la globalización. En este contexto, la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en el nivel de bachillerato desempeña un papel fundamental en el desarrollo de habilidades de comunicación y comprensión lectora entre los estudiantes.(Colomer & Muñoz, 2020)

Sin embargo, es frecuente observar que los estudiantes enfrentan desafíos de desinterés y falta de motivación en estas materias. Para abordar este problema, el uso de la plataforma Educaplay, es una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo, se presenta como una solución prometedora. La plataforma permite hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo al incorporar elementos de juego en la enseñanza.(PamPlona-raigosa et al., 2019)

En el ámbito social, la investigación es relevante, porque al aplicar un uso adecuado de la plataforma, reflejará una mejora significativa en la enseñanza y el aprendizaje. Esto provocará un incremento en el rendimiento académico, pero, más importante aún, en un aprendizaje significativo. La naturaleza atractiva del juego motiva al estudiante y genera una experiencia enriquecedora.

Los resultados de ésta no solo beneficiarán a los estudiantes, sino que también permitirán construir bases sólidas para los docentes que buscan cambiar el proceso de enseñanza-aprendizaje tradicional. La combinación de las dinámicas de juego y su aplicación adecuada en el aula promete transformar la forma en que se imparten y se reciben las clases de Lengua y Literatura.

La investigación se lleva a cabo con el propósito de abordar preguntas fundamentales relacionadas con la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en el nivel de bachillerato, tales como los desafíos que enfrentan los estudiantes en estas materias y ¿cómo la plataforma Educaplay puede mejorar su aprendizaje? Se busca comprender en profundidad los beneficios y limitaciones de la plataforma en este contexto educativo y, finalmente, proporcionar una base



sólida para docentes y profesionales de la educación, con el objetivo de optimizar la enseñanza aprendizaje de esta materia y crear experiencias de aprendizaje más efectivas y motivadoras, contribuyendo así a la mejora del proceso educativo en el ámbito de Lengua y Literatura en el nivel de bachillerato.

### **Planteamiento del Problema**

Los docentes de la Unidad Educativa Tamboloma aplicaron metodologías tradicionales durante las horas clase, lo que provocó que el personal tuviera una limitada motivación por la aplicación de diferentes estrategias educativas integradas a las TIC.

Los estudiantes de bachillerato tuvieron un escaso interés de aprendizaje, por lo que su participación fue inactiva durante la clase de Lengua y Literatura.

Por lo antes expuesto se planteó la siguiente interrogante: ¿Cómo implementar el uso efectivo de las actividades lúdicas en la plataforma Educaplay en la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Tamboloma para mejorar su rendimiento académico?

### **Precisión del tema**

El presente trabajo está planteado sobre las líneas de investigación de la Universidad Bolivariana del Ecuador y se encuentra dentro en la línea temática “Actividades y recursos para la gamificación”, este proyecto se lo realizará con los estudiantes de bachillerato general unificado periodo 2023 – 2024 en la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Tamboloma, ubicada en la provincia de Tungurahua, Cantón Ambato, Parroquia Pirhuín, comunidad Tamboloma, para aplicar con éxito el uso efectivo de la plataforma Educaplay, lo que llevaría a un aumento significativo en el rendimiento académico de los estudiantes.

### **Objeto de la investigación.**

Mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura mediante el uso efectivo de la plataforma Educaplay en los estudiantes de bachillerato.



**Objetivo general.**

Determinar cómo incide la plataforma Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de bachillerato en la Unidad Educativa Tamboloma

**Planteamientos hipotéticos**

La plataforma Educaplay y su incidencia en el rendimiento académico en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Tamboloma

- ¿Puede la plataforma Educaplay incidir positivamente en el rendimiento académico?
- ¿Cómo incide las actividades de la plataforma Educaplay en el aprendizaje de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura?
- ¿Cuál es la percepción de los docentes sobre la efectividad de la plataforma en el rendimiento académico de los estudiantes de bachillerato?
- ¿Cuáles son las mejores actividades lúdico-pedagógicas para aplicar en la plataforma en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?
- ¿Cuál es la percepción de los estudiantes de bachillerato sobre la plataforma Educaplay en la asignatura de Lengua y Literatura y cómo incide en su rendimiento académico?

**Declaración de las variables o categorías de la investigación**

- **Variable Independiente:** Educaplay.
  - Tipo de Actividad
  - Frecuencia de Uso
  - Retroalimentación y recompensas
- **Variable dependiente:** Enseñanza aprendizaje
  - Métodos de enseñanza aprendizaje
  - Participación del estudiante
  - Evaluación del aprendizaje

### Objetivos específicos de la investigación.

- Analizar datos sobre el rendimiento académico antes y después de la implementación de Educaplay.
- Evaluar el desempeño de los estudiantes en actividades específicas de Lengua y Literatura realizadas a través de Educaplay.
- Realizar encuestas y entrevistas a los docentes para recoger sus opiniones y experiencias con la plataforma.
- Revisar y seleccionar actividades en Educaplay que se alineen con los objetivos curriculares de Lengua y Literatura.
- Analizar la correlación entre la percepción de los estudiantes y su rendimiento académico en Lengua y Literatura.

### Métodos a emplear

Los métodos para usar en esta investigación son los siguientes

#### Métodos teóricos

**Análisis – síntesis:** Se analizó el plan de estudios de la Unidad Educativa Tamboloma y los materiales didácticos existentes para identificar oportunidades de integración de la plataforma Educaplay. Esta se aplicó al Coordinador de área ya los docentes.

**Histórico-lógico:** Se estudió la evolución histórica del uso de la plataforma Educaplay en la educación y se aplicó un enfoque lógico para comprender su impacto en el rendimiento académico.

**Hipotético-deductivo:** Se usó para analizar los datos obtenidos de la investigación.

#### Método matemático estadístico

**Estadísticas Descriptivas:** Se utilizó estadísticas descriptivas, como promedios de los últimos tres años y presentar los datos recopilados de manera clara y comprensible.

## Técnicas a aplicarse en la investigación

**Observación:** Se utilizó en la observación las clases de Lengua y Literatura para evaluar la efectividad de las actividades de la plataforma Educaplay, esta se aplicó a los docentes y estudiantes del nivel de bachillerato.

**Encuestas:** Estas permitió recopilar datos sobre las opiniones, actitudes y percepciones con respecto a la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura y cómo el uso de la plataforma afecta su aprendizaje estas encuestas fueron aplicadas a los estudiantes de bachillerato.

**Entrevistas:** Este método ayudo para conocer las experiencias, desafíos y opiniones sobre la implementación del uso de la plataforma Educaplay en el aula, fue aplicada a los docentes que imparten la asignatura de Lengua y Literatura.

## Población y muestra

**Población:** La población objetivo de esta investigación consiste en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Tamboloma que cursan la asignatura de Lengua y Literatura, así como los docentes que imparten esta materia en la institución.

*Tabla 1. Muestra y Población*

N°	Unidades	Muestra	Porcentajes %
1	Estudiantes de bachillerato	65	97.2%
2	Docentes de lengua y literatura	2	2.8%
	<b>Total</b>	<b>67</b>	<b>100%</b>

**Muestra:** Se seleccionó una muestra representativa de estudiantes y docentes para la investigación. La muestra incluye los 65 estudiantes de bachillerato que cursan la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Tamboloma, así como a todos los docentes que imparten esta materia.



### **Declaración del tipo de investigación.**

En la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Tamboloma se encontró que no existen trabajos similares al tema a investigar, por esta razón se inicia el proceso de revisión bibliografía.

### **Tipo de investigación**

Será una investigación bibliografía y de campo, con un nivel de profundidad de tipo explicativa en un enfoque mixto.

### **Investigación Bibliográfica.**

La elección de esta metodología se debe a la necesidad de comprender de manera holística el uso de Educaplay y su influencia en el aprendizaje de Lengua y Literatura. La búsqueda de documentos válidos asegura la calidad de la información recopilada, mientras que la inclusión de datos secundarios permite un análisis más completo y la identificación de diferentes enfoques y teorías de varios autores.

### **Investigación de Campo.**

Esta investigación se la realizó en el lugar donde se presenta el problema, porque de esa manera se está en contacto directo con los estudiantes de bachillerato, docentes de Lengua y Literatura, los mismos que sirvieron de guía, para recolectar la información como fuente primaria.

### **Exploratorio.**

Debido a que la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Tamboloma” del cantón Ambato, parroquia Pirhuín lleva 20 años de funcionamiento, el tema planteado es nuevo y no se encuentra información concreta del problema a ser estudiado.





### **Descriptiva.**

Porque la investigación describe todas las causas y efectos del problema a investigar, dando un ordenamiento coherente y pertinente al contenido, en el uso de la plataforma Educaplay y el rendimiento académico.

### **Asociación de variable.**

Es importante el grado de asociación entre las variables que son: Educaplay y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de bachillerato.

### **Principales aportes**

En este estudio se propone, ofrecer una serie de contribuciones significativas tanto para la comunidad educativa de la Unidad Educativa Tamboloma como para el campo más amplio de la tecnología educativa y la asignatura de Lengua y Literatura.

**Efectividad de Educaplay:** El estudio proporcionó datos concretos y análisis detallados que demostraron cómo la plataforma Educaplay impacta en el rendimiento académico de los estudiantes, específicamente en la asignatura de Lengua y Literatura. Estos datos sirvieron como base para futuras investigaciones y para la toma de decisiones en otras instituciones educativas que consideren la implementación de herramientas tecnológicas similares.

**Mejora de Estrategias Didácticas en Lengua y Literatura:** A partir de los resultados obtenidos, se diseñó y recomendó estrategias didácticas específicas que incorporen Educaplay de manera efectiva en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura. Estas recomendaciones están orientadas a maximizar el aprovechamiento de la plataforma y mejorar los métodos de enseñanza, lo que resultó en un aprendizaje más dinámico y participativo.

**Guía para Docentes:** El estudio ofreció una guía práctica para docentes sobre cómo utilizar Educaplay en el currículo de Lengua y Literatura. Esta guía incluye mejores prácticas, potenciales desafíos y soluciones, con ejemplos concretos de actividades interactivas que se implementaron.





**Fomento de la Innovación en la Enseñanza:** Al demostrar los beneficios de la tecnología en el aula, el estudio alentará a más instituciones a adoptar enfoques innovadores y basados en tecnología para la enseñanza aprendizaje, particularmente en la asignatura de Lengua y Literatura. Esto contribuye a una educación más moderna y adaptada a las necesidades del siglo XXI.

**Contribución al Desarrollo Profesional de los Docentes:** Al involucrar a los docentes en el proceso de implementación y evaluación de Educaplay, se promovió su desarrollo profesional y su competencia en el uso de tecnologías educativas. Esto, a su vez, mejoró su capacidad para diseñar experiencias de enseñanza aprendizaje más efectivas y atractivas.

**Relevancia Social y Contextual:** La investigación abordó una necesidad específica y urgente en la comunidad educativa Tamboloma, proporcionando soluciones contextualizadas y culturalmente pertinentes para la asignatura de Lengua y Literatura. Esto aseguró que los resultados y recomendaciones sean aplicables y beneficiosos para los estudiantes y docentes de esta institución.

**Impulso a la Actualización y Modernización Educativa:** Los hallazgos del presente estudio sirvió como un catalizador para la actualización y modernización de los métodos de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa Tamboloma, alineándolos con las tendencias y exigencias actuales de la educación global.

**Promoción de un Aprendizaje más Personalizado:** A través de la implementación de Educaplay, se buscó fomentar un aprendizaje más personalizado que responda mejor a las diferencias individuales de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura, permitiendo que cada uno progrese a su propio ritmo y según sus necesidades específicas.

## Importancia

La incorporación de la plataforma Educaplay en la enseñanza de Lengua y Literatura para los estudiantes de bachillerato en la Unidad Educativa Tamboloma es crucial en el panorama educativo actual. Esta estrategia revitaliza el aprendizaje al introducir elementos lúdicos y desafiantes, manteniendo así el compromiso de los estudiantes, quienes enfrentan distracciones



digitales. Educaplay, al personalizar el aprendizaje y fomentar el desarrollo de habilidades clave, se posiciona como una herramienta esencial para cultivar el progreso académico, preparando a los estudiantes para un futuro digital y competitivo.

### **Necesidad social**

En el contexto social actual, el uso de la plataforma Educaplay en la enseñanza de Lengua y Literatura para estudiantes de bachillerato en la Unidad Educativa Tamboloma responde de manera efectiva a la necesidad de captar la atención y el compromiso de los jóvenes en su proceso educativo. En una era de constante estimulación digital, Educaplay contrarresta distracciones al ofrecer una experiencia de aprendizaje dinámica y atractiva, abordando la demanda de mantener un ambiente inclusivo que se adapta a diversos estilos de aprendizaje, fomentando así una participación activa y significativa en el estudio de la Lengua y Literatura.

### **Novedad**

La introducción de Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura para bachillerato en la Unidad Educativa Tamboloma revitaliza los métodos tradicionales al incorporar elementos lúdicos. Esta novedad pedagógica transforma el aula en un entorno interactivo y desafiante, donde los estudiantes aplican conceptos de manera práctica. Educaplay no solo cambia la forma de enseñar, sino que también impulsa una mayor participación y un aprendizaje más profundo y duradero en los estudiantes.

### **Actualidad científica.**

Desde el punto de vista de la actualidad científica, el uso de la plataforma Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de bachillerato, está en línea con las investigaciones recientes en educación. La literatura actual resalta su eficacia en la mejora del rendimiento académico y apoya su aplicación en contextos específicos. Además, los estudios exploran la integración de tecnologías emergentes, inteligencia artificial y enfoques basados en juegos para optimizar el aprendizaje. Así, Educaplay no solo es una estrategia innovadora, sino también una práctica respaldada por la investigación que mejora la calidad educativa.

## Estructura de los capítulos

**En el primer capítulo** se presentó el marco teórico, derivado de investigaciones anteriores. Estas contribuciones no solo brindan un contexto histórico, sino que también proporcionan al estudio actual bases teóricas y enfoques metodológicos relevantes, incluyendo una revisión de metodologías en el uso y aplicación de la plataforma Educaplay. En este marco, se analizó detalladamente las teorías educativas relacionadas con la enseñanza y específicamente con la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura para estudiantes de Bachillerato.

**El capítulo dos** detalla la metodología y el diagnóstico del estudio, comenzando con la operacionalización de variables y explicando el enfoque y límites de la investigación. Se justificó el tipo de investigación realizada y se describen los instrumentos de recolección de datos como encuestas, entrevistas y observaciones, así como las técnicas de análisis utilizadas. En la sección de análisis de resultados, se discutió el proceso de argumentación y las conclusiones de las encuestas a los estudiantes, así como la interpretación y relevancia de los resultados obtenidos de las entrevistas, destacando el uso de la plataforma Educaplay.

**En el tercer capítulo**, se focalizó la atención en la propuesta, describiéndola detalladamente, incluyendo sus fundamentos teóricos, metodología y casos prácticos. Se presentan las actividades inherentes a la propuesta y se establece la validación correspondiente de expertos sobre la guía didáctica propuesta.

**En las conclusiones**, se estableció la relación entre los objetivos planteados y los alcanzados en la investigación. También se analizó cómo los fundamentos teóricos de la estrategia didáctica propuesta se integran con el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se ofrecen recomendaciones fundamentadas que podrían enriquecer la asignatura mediante el uso de una metodología diferente, aplicable a un campo de estudio más amplio y con un enfoque práctico.

## Capítulo 1: Marco teórico

### Antecedentes

La incorporación de estrategias didácticas que incluyen el uso de tecnologías educativas ha posibilitado la enseñanza aprendizaje de diversas materias mediante una variedad de herramientas y enfoques de trabajo. En una investigación cualitativa realizada por Enríquez (2019) con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje utilizando la plataforma Educaplay, se llevó a cabo un análisis bibliográfico y entrevistas semi-estructuradas a los docentes de Lengua y Literatura. Se encontró que actualmente hay una falta de aplicación de las herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, se plantea la necesidad de implementar una Guía del uso efectivo de las actividades interactivas de la plataforma Educaplay, para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura, con el objetivo de desarrollar estrategias y habilidades que faciliten el aprendizaje de manera lúdica para los estudiantes.

En su estudio, Morocho & González (2021) investigaron un modelo constructivista y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Utilizaron un enfoque metodológico que incluyó revisión bibliográfica, encuestas y entrevistas al personal docente de la institución. Los hallazgos revelaron que, si bien los docentes muestran un compromiso con la calidad educativa, hay una falta de actualización en las estrategias, lo que dificulta la creación de un entorno interactivo y atractivo para los estudiantes. Como resultado, se sugirió la necesidad de un guía que contenga estrategias y técnicas metodológicas, especialmente dirigidas al uso de la plataforma Educaplay. Esta plataforma ofrece una amplia gama de recursos interactivos que, con una planificación y preparación adecuadas, pueden potenciar de manera efectiva las herramientas de enseñanza aprendizaje para el personal docente.

El entorno de aprendizaje ha cambiado y en la actualidad es imposible pensar en un aula presencial. En lugar de eso, se trabaja en plataformas virtuales que facilitan el aprendizaje de los estudiantes y ayudan a los maestros a mejorar el aprendizaje y algunas tecnologías como el aprendizaje colaborativo y la gamificación. Esto requiere recursos educativos más dinámicos,

basados en una nueva didáctica funcional y operativa donde se montan las actividades de Judge, 2022, p. 3)

EducaPlay es una herramienta útil para los docentes que buscan una manera de mejorar la experiencia de aprendizaje de sus estudiantes a través de actividades educativas interactivas y personalizadas. La plataforma es simple de usar y ofrece una amplia gama de recursos para ayudar a los docentes a crear actividades que se adapten a sus necesidades y objetivos de enseñanza aprendizaje. Los maestros pueden mejorar la experiencia de aprendizaje de sus estudiantes y ayudarlos a retener información con EducaPlay. (Universitat Politècnica de València, 2023)

Jumbo Ju & Gutiérrez (2023) destacan la importancia crucial que la tecnología educativa desempeña en el contexto actual de enseñanza y aprendizaje. Subrayan que plataformas como Educaplay juegan un papel fundamental al facilitar la comprensión de los temas abordados en Lengua y Literatura. Estas plataformas permiten establecer horarios y procesos de aprendizaje de manera sincrónica y asincrónica, lo que ayuda a reforzar los conceptos enseñados en la asignatura. Además, se adaptan de manera efectiva a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes, proporcionando así un entorno estimulante para su desarrollo académico.

EDUCAPLAY es un recurso relevante y eficaz para la enseñanza y aprendizaje. Se destacó la importancia de tener un buen conocimiento e integración de las tecnologías de la información, los estudiantes encuentran formas novedosas de aprender de una forma interactiva gracias a la información y comunicación (TIC) en el entorno educativo, lo que los motiva a aprender más y mejorar la calidad educativa en las instituciones educativas. (Hernández, A., & Días, P. 2020).

Por otro lado, Orrego & Aimacaña (2018), en su estudio centrado en el enfoque constructivista para evaluar la efectividad de la implementación de la plataforma Educaplay en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, concluyeron que esta herramienta favorece el aprendizaje al proporcionar una variedad de recursos como contenido científico, videos, mapas mentales y animaciones. Estos elementos se reflejan en el rendimiento académico, pues generan un mayor interés y participación por parte de los estudiantes, cambiando sus actitudes generalmente apáticas o temerosas hacia los contenidos.



## Educaplay.

Educaplay, una plataforma educativa. Su principal objetivo es compartir y desarrollar actividades multimedia educativas. Esta herramienta puede crear varias actividades, incluidas adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, completar textos, diálogos, dictados, ordenar palabras, cuestionarios de preguntas, mapas interactivos, videoquizz o ruletas de palabras, entre otras.

Educaplay aumenta el interés de los estudiantes hacia los cursos, lo que se refleja en la mejora del aprendizaje, al mismo tiempo que fomenta la creatividad y la reflexión al analizar fenómenos físicos, según los autores Jurado y Huaroto (2018). A través de la manipulación de actividades relacionadas con las áreas, este recurso permite que los estudiantes desarrolles procesos mentales superiores.

EDUCAPLAY es un recurso educativo valioso para el aprendizaje de los estudiantes, según algunos autores, que son referentes valiosos de este trabajo. Según Orrego-Riofrío y Aimacaña-Pinduisaca (2018), es un recurso que permite interactuar y generar aprendizaje. Dado que puede combinar imágenes, multimedia, textos y otros recursos de manera simultánea, su uso ayuda a mejorar el aprendizaje. Debido a la creación de un ambiente motivacional, la dinámica entre docentes y estudiantes, el uso de una didáctica bien planificada puede considerarse una herramienta apta para el aprendizaje.

El uso de la plataforma Educaplay ha generado una variedad de resultados académicos, mayormente relacionado con la experiencia de la aplicación debido a la pandemia de COVID-19. Se destacan las experiencias recolectadas en la enseñanza de inglés, español e idiomas. Es cierto que todos obtiene resultados positivos cuando se aplican; además, se revelan una variedad de variables que se consideran para validar los resultados y la facilidad del uso, las relaciones que se establecen entre los estudiantes y docentes. Macias et al. (2020)

El contenido audiovisual se ha convertido en una herramienta didáctica invaluable en las aulas de clase, pues facilita la reflexión y el análisis a través de los mecanismos emocionales generados por los recursos cinematográficos utilizados. Esta herramienta permite abordar temas que pueden ser complejos de entender de manera tradicional, al ofrecer una representación visual





y auditiva que puede resonar con los estudiantes de manera más efectiva que el texto escrito o las explicaciones verbales.

La utilización de cortometrajes y otros recursos audiovisuales en el aula ofrece múltiples beneficios. En primer lugar, ayuda a captar la atención de los estudiantes y mantener su interés durante la clase. Además, facilitó la comprensión de conceptos abstractos al presentarlos de manera visual y concreta. Los elementos emocionales presentes en los cortometrajes pueden provocar una respuesta emocional en los estudiantes, lo que puede aumentar su compromiso con el tema y su motivación de aprender más.

Por otro lado, la falta de acceso a prácticas de laboratorio puede limitar el grado de aprendizaje de los estudiantes en ciertas áreas, especialmente en las disciplinas científicas. En estos casos, el uso de cortometrajes puede ser una alternativa efectiva para acercar a los estudiantes al proceso de aplicación de técnicas o procesos que no pueden llevarse a cabo en un laboratorio real, ya sea por limitaciones de recursos, tiempo o seguridad.

Los desafíos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes puede estar influenciados por diversos factores, como el poco interés de los estudiantes y la falta de compromiso de algunos docentes, sin embargo, las herramientas tecnológicas, especialmente las herramientas web 2.0, pueden ayudar a abordar estos desafíos al proporcionar una variedad de recursos y actividades educativas que pueden ser más atractivos para los estudiantes.

Es importante utilizar las herramientas web 2.0 desde un enfoque formativo, centrándose en facilitar la socialización y el intercambio de conocimientos dentro y fuera del aula. Esto implica acercar al estudiante a la información y fomentar su participación activa en el proceso de enseñanza aprendizaje. Al hacerlo, se puede promover un aprendizaje más autónomo y personalizado, donde los estudiantes puedan explorar y aprender a su propio ritmo.

En el caso específico de Lengua y Literatura, la asimilación del conocimiento va más allá de la simple transmisión de contenidos conceptuales. Requiere habilidades prácticas y de comprensión óptimas. Por lo tanto, los docentes de Lengua y Literatura deben contar con





conocimientos teóricos y prácticos para ofrecer una adecuada enseñanza aprendizaje de la disciplina y promover el desarrollo de la capacidad de reflexión en los estudiantes.

En el contexto actual de globalización y avance tecnológico, existe una creciente demanda en el sector educativo para integrar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Estas herramientas pueden facilitar la comprensión de la asignatura de Lengua y Literatura al proporcionar acceso a una amplia gama de recursos educativos, promoviendo un aprendizaje más autónomo, personalizado y participativo.

El uso efectivo de las herramientas tecnológicas, especialmente las herramientas web 2.0 y las TIC, contribuyeron significativamente a superar los desafíos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes y mejorar la calidad del proceso de aprendizaje (Proaño & Párraga, 2022; Tovar, 2019).

El uso de un material significativo en la enseñanza aprendizaje de conceptos es fundamental para captar el interés y la atención de los estudiantes. Según Ducuara et al. (2022), este enfoque puede ser complementado con el uso de herramientas tecnológicas como las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC).

La Plataforma Educaplay es una estrategia efectiva para hacer que el aprendizaje sea más atractivo para los estudiantes al incorporar elementos de juego en el proceso educativo. Al utilizar juegos y actividades interactivas relacionadas con la asignatura, los estudiantes pueden participar de manera más activa y comprometida en su aprendizaje.

El uso de herramientas como Educaplay puede ser especialmente beneficioso para afianzar los conocimientos sobre temas de Lengua y Literatura. Estas herramientas proporcionan actividades y recursos didácticos diseñados específicamente para facilitar la comprensión de los conceptos de la asignatura. Además, ofrecen una interfaz de fácil comprensión y acceso para los estudiantes, lo que les permite participar en actividades de aprendizaje de manera autónoma y flexible.



Es importante destacar que el ambiente material en el que se desarrolla el aprendizaje también juega un papel crucial en el proceso educativo. Un ambiente adaptado a las necesidades de los estudiantes y equipado con los recursos tecnológicos adecuados mejoró significativamente la experiencia de aprendizaje y facilitó la comprensión de los conceptos.

El uso de procesos de gamificación, herramientas tecnológicas como Educaplay y un ambiente material óptimo son elementos clave para abordar los conceptos de manera efectiva en el aula, proporcionando a los estudiantes una experiencia de aprendizaje enriquecedora y significativa (Ducuara et al., 2022).

Dentro del campo de la educación, la enseñanza-aprendizaje fue un área de interés y estudio importante. Este proceso implica la transferencia de conocimientos, habilidades, valores y actitudes para promover el desarrollo integral de una persona.

### **Enseñanza – aprendizaje**

El proceso de enseñanza-aprendizaje puede definirse de manera concisa como el conjunto de actividades que configuran el episodio educativo. Esto incluye innovaciones, procedimientos, planificaciones y prácticas realizadas por quienes buscan el perfeccionamiento humano. Este enfoque lleva a considerar el proceso de enseñanza-aprendizaje como el espacio y el conjunto de procedimientos que permiten la transmisión de conocimientos específicos o generales.

Los estudiantes son los principales protagonistas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El estudiante construye su conocimiento a través de la lectura, la reflexión y el intercambio de ideas con sus compañeros y su profesor. El proceso fue una experiencia de disfrute y compromiso tanto por parte del estudiante como del profesor para el aprendizaje permanente. Debido a su objetivo esencial de apoyar el desarrollo integral del estudiante, esta es una responsabilidad social en cualquier país. (Limachi, 2022)

### **Paradigmas de enseñanza-aprendizaje:**

**Paradigma tradicional:** Diferente es el aprendizaje tradicional, definido por Freeman et al. como el tipo de aprendizaje en el que el estudiante tiene un papel pasivo centrado

principalmente en tomar anotaciones y hacer consultas ocasionalmente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y el experto facilitador tiene un papel dinámico de exposición continua del conocimiento. (López-Alegría & Fraile, 2023)

**Paradigma constructivista:** Centra el aprendizaje en los estudiantes, quienes construyen su propio conocimiento a partir de sus experiencias y reflexiones. (Tigse-Carreño, 2019).

El proceso de enseñanza-aprendizaje según el modelo constructivista se rige por un conjunto de principios que pueden definir problemas y explicar soluciones. Los maestros brindan a los estudiantes estrategias que promueven un aprendizaje significativo, interactivo y motivado. Estimula el interés de los estudiantes por la investigación. Si bien la educación tradicional se centra en enseñar, memorizar e inculcar conceptos, el resultado es que los estudiantes son pasivos. (Sánchez Vera, 2023)

### Enfoques Contemporáneos y pedagógicos

**El paradigma sociocultural:** Proporciona las bases teóricas, epistemológicas y metodológicas de la psicología y la educación para comprender el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de la cultura. (Ramírez, 2022).

El paradigma sociocultural ofrece elementos para desarrollar una investigación educativa desde la psicología que no esté desvinculada de los escenarios de práctica (escuelas, aulas, grupos, comunidades), sino que surja de las problemáticas concretas que viven los actores sociales. (Delabra Ríos, B. A., 2021)

Al incorporar la influencia del entorno cultural y social en el proceso de enseñanza y aprendizaje, el paradigma sociocultural representó un avance significativo en la educación. Esta opinión, basada en las teorías de Vygotsky y otros, sostiene que el desarrollo cognitivo y la adquisición de conocimientos son influenciados por las interacciones sociales y las dinámicas culturales de las personas. Desde esta perspectiva, la investigación educativa debe surgir de situaciones reales y problemas que ocurren en entornos educativos reales, como aulas y comunidades, en lugar de limitarse a teorías abstractas.

## Tipos de aprendizaje

**Aprendizaje basado en proyectos:** El ABP es una forma de enseñar que se centra en la resolución de problemas y la realización de proyectos para desarrollar habilidades. Esta estrategia fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y la autonomía de los estudiantes al permitirles investigar, colaborar y aplicar el conocimiento en situaciones reales. ABP mejoró el rendimiento académico, la motivación y las habilidades de resolución de problemas de los estudiantes, preparándolos para enfrentar desafíos en el mundo real.(Bermúdez Mendieta, 2021).

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) presenta diversas ventajas, como:

- La mejora del rendimiento académico
- El fomento del pensamiento crítico
- La creatividad de los estudiantes
- Promueve la autonomía y la colaboración entre los alumnos

Sin embargo, algunas desventajas del ABP incluyen la necesidad de una planificación detallada y el tiempo requerido para la realización de proyectos. Además, puede resultar complicado evaluar de manera objetiva los resultados obtenidos a través de esta metodología.(Bermúdez Mendieta, 2021)

La aplicación de ABP con frecuencia presenta desafíos en la interacción de los estudiantes porque se desarrolla en un entorno de reflexión y cuestionamiento constante. Este entorno ayudó a los estudiantes a desarrollar la tolerancia a la crítica, el compromiso y la disciplina personal para resolver sus problemas. También incorpora la teoría y la práctica para ayudar a los estudiantes a aprender.(Amador Alarcón et al., 2023)

**Aprendizaje colaborativo:** Los enfoques de aprendizaje colaborativo comparten la idea de que los estudiantes colaboran para aprender y son responsables de sí mismos y de sus compañeros de clase. Esto implica una renovación de los roles relacionados con los maestros y los estudiantes, así como un modelo diferente de enseñanza/aprendizaje. Los desarrolladores de



programas educativos también se ven afectados por esta renovación. La implementación de un plan de aprendizaje colaborativo requiere una serie de consideraciones para su normal desarrollo.

El aprendizaje colaborativo se produce cuando se intercambian habilidades entre los miembros de un grupo. Por lo tanto, el trabajo colaborativo es un tema de construcción, en el que se construyen y modifican ideas, así como una investigación constante en cualquier lugar donde se lleve a cabo. Debido a esto, el trabajo colaborativo es importante porque siempre habrá una construcción y transformación constante del conocimiento, independientemente de dónde se lleve a cabo.(Hurtado et al., 2017)

El aprendizaje colaborativo representa un cambio significativo en la dinámica educativa al fomentar la colaboración entre estudiantes, quienes no solo aprenden juntos, sino que también asumen responsabilidades compartidas tanto en su propio aprendizaje como en el de sus compañeros. Este enfoque no solo redefine los roles tradicionales de maestros y estudiantes, sino que también establece un modelo de enseñanza aprendizaje que prioriza el trabajo en equipo y la construcción colectiva del conocimiento. Los desarrolladores de programas educativos se enfrentan a nuevos desafíos al diseñar e implementar estrategias que faciliten efectivamente el aprendizaje colaborativo, considerando factores como la organización del grupo, la diversidad de habilidades y la gestión de conflictos. La implementación exitosa de un plan de aprendizaje colaborativo requiere cuidadosa planificación y adaptación para asegurar un entorno propicio donde la construcción y transformación del conocimiento, puedan ocurrir de manera continua y enriquecedora en cualquier contexto educativo.

Este enfoque no solo promovió la transferencia de habilidades entre los estudiantes, sino que también facilita una exploración más profunda y reflexiva de las ideas, promoviendo así un aprendizaje más significativo y duradero.

**Aprendizaje significativo:** Hoy en día, casi no se habla de estímulo, respuesta, refuerzo positivo, objetivos operativos, instrucción programada y tecnología educativa en el contexto educativo. Estos conceptos eran parte del discurso usado en una época en la que el comportamiento estaba en auge en la educación y se reflejaba explícitamente en las estrategias de enseñanza



aprendizaje y los materiales educativos. En aquel tiempo, la enseñanza y el aprendizaje se centran en estímulos, respuestas y refuerzos en lugar de significados.

El aprendizaje significativo ocurre cuando el estudiante es el constructor de su propio conocimiento, estableciendo una correlación entre las conceptualizaciones a aprender desde una lógica conceptual que ya tiene. Es importante destacar que este proceso puede generarse tanto por descubrimiento como por recepción, siempre y cuando el interés del estudiante en aprender es transversal. (Otero-Potosi et al., 2023)

El aprendizaje significativo se basa en los hallazgos del alumno, los cuales se originan a partir de los conocidos como "desequilibrios", "transformaciones" y "lo que ya se sabía". Estos nuevos conocimientos, contenidos y conceptos se derivan de los intereses, motivaciones, la experimentación y el uso del pensamiento reflexivo del alumno.

El proceso de aprendizaje significativo se define como la combinación de actividades y actitudes significativas que realiza el estudiante. Estas experiencias le brindan un cambio relativamente permanente en los contenidos de aprendizaje.

Según Matienzo (2020), el aprendizaje significativo en la actualidad debe centrarse en que los estudiantes comprendan y apliquen sus habilidades cognitivas y socioemocionales en situaciones reales; esto se debe a que los estudiantes relacionen el nuevo conocimiento con el conocimiento previo, creando un conocimiento más profundo y duradero. Poso et al. (2021) afirman que el aprendizaje no se limita al conocimiento académico; se enfoca en el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas, afectivas y motrices.

Estas habilidades permiten que los estudiantes se desarrollen plenamente en las situaciones diarias, por lo que la enseñanza aprendizaje no debe enfocarse en la memorización, sino en la creación de conexiones significativas. Se reitera que el conocimiento se almacena en la memoria a largo plazo, cuando el nuevo aprendizaje se relaciona con el aprendizaje previo. (Zamora Olivos et al., 2023)

El desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas como resultado de este aprendizaje también es necesario. Posso et al. (2020) afirman que estas habilidades permiten a los estudiantes comprender mejor el contenido para aplicarlo a situaciones del mundo real y tomar decisiones. Por lo tanto, los docentes deben brindar a los estudiantes oportunidades para aplicar estas habilidades y brindar retroalimentación constructiva cuando sea necesario. (Zamora Olivos et al., 2023)

**Tecnología educativa:** La tecnología educativa no se limita a la combinación técnica de herramientas, sino que es una disciplina que se ocupa del estudio de los recursos, su diseño, integración y evaluación en entornos educativos, sociales y el desarrollo de habilidades digitales. La tecnología educativa está en constante evolución y dedica una parte importante de sus esfuerzos a la reflexión epistemológica de la propia disciplina. En la situación actual, caracterizada por la digitalización, el impacto de los algoritmos y la irrupción de la inteligencia artificial generativa, la tecnología educativa como disciplina se enfrenta a nuevos retos. Sin embargo, también tiene la capacidad de proporcionar soluciones valiosas, pues sus fundamentos son más importantes que nunca en este entorno cambiante. (Sánchez Vera, 2023).

### **Tecnología educativa: la relación entre tecnología y educación.**

La tecnología ha cambiado y también nuestra percepción de ella, como se dijo antes, ya sea que nuestra idea de lo que es tecnología educativa sea instrumental, esencial u ocupacional, el análisis clásico de la historia también se ha visto afectados, de hecho, referirse a la historia de la tecnología educativa es referirse a la historia de la tecnología que influye en gran medida en la educación y, por extensión, al diseño educativo. (Castañeda et al., 2020)

**Diseño participativo:** Tiene un impacto en el diseño de entornos de aprendizaje basados en tecnología. Los enfoques inclusivos y de codiseño se utilizan cada vez más para involucrar a los docentes y estudiantes en el diseño de actividades a base de la tecnología para crear conocimientos que satisfagan las necesidades de los que lo utilizan.

El diseño del aprendizaje colaborativo consiste en crear un proceso integrado en el que profesores, estudiantes y otras partes interesadas puedan influir y controlar el proceso de diseño y las soluciones que produce, crear una relación de aprendizaje mutuo potencia el conocimiento que aporta cada persona.(Gros & Durall, 2020).

El aprendizaje autodirigido se centró en las características y necesidades de los estudiantes y utilizó la tecnología para brindarles los recursos educativos que necesitan para aprender. A través de esta experiencia, los estudiantes exploran y seleccionan temas según sus intereses y estilos de aprendizajes.

Las tecnologías de la información de la comunicación (TIC) son consideradas las herramientas más importantes para mejorar la vida de las personas, especialmente en el ámbito educativo, porque puede potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje, en especial las tecnologías de aprendizaje adaptativo como la inteligencia artificial y las maquinas. La integración de las plataformas educativas en el aprendizaje ayuda a los maestros a mejorar el diseño e implementación de estrategias de instrucción, ayuda a personalizar el aprendizaje para estudiantes y tiene resultados positivos para el plan de estudios al garantizar una implementación que satisfaga las necesidades de cada estudiante.

El plan de estudios actual debe centrarse en las fortalezas y debilidades de los estudiantes, en lugar de comparar métodos de enseñanza aprendizaje, y buscar siempre abandonar los patrones de ideas del pasado, dando así continuidad con una investigación para diseñar estrategias de aprendizaje que tengan un impacto positivo en la enseñanza. (Henao Rivas, L. A., & Herrera Lozano, V. E.2023)

### **La enseñanza y los representantes pedagógicos**

En el pasado, en los procesos de formación pedagógica en la enseñanza tradicional, el docente solía desempeñar el papel de transmisor del conocimiento, estableciendo normas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. El contenido curricular empleado se caracterizaba por ser racional y académico, y los procesos de aprendizaje se centraban en la repetición y memorización de información.



Los representantes pedagógicos desempeñan un papel fundamental en el contexto educativo al guiar y facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Actúan como referentes y líderes en la promoción de la enseñanza aprendizaje y el cumplimiento de los programas educativos establecidos en los currículos.

Basado en las teorías constructivistas, el enfoque constructivista en la educación utiliza una estructura jerárquica de toma de decisiones y tiene como objetivo brindar un apoyo sistemático y planificado para acceder a conocimientos y formas culturales esenciales.

La educación, en este contexto, se convierte en una herramienta clave para el desarrollo y la socialización, promoviendo una integración activa entre la enseñanza y el aprendizaje provocando un equilibrio entre la socialización y la construcción de la identidad personal, y la consideración de la naturaleza de la mente humana en el diseño educativo.

El rol del docente ha evolucionado significativamente. Ahora actúa como facilitador del aprendizaje. Su tarea principal es adaptar la enseñanza para satisfacer las necesidades y los intereses únicos de cada estudiante, eliminando barreras que puedan obstaculizar su aprendizaje y expresión.

Este enfoque permite un mejor ajuste a las necesidades individuales de los alumnos y fomenta el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad y la autonomía. Al hacerlo, el enfoque constructivista no solo mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también contribuye al desarrollo integral de los estudiantes.

El rol del docente en entornos en aprendizaje tiene un papel fundamental como mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje. Sus roles y responsabilidades se pueden agrupar en dos categorías principales:

**Pedagógica:** El docente actúa como un guía que contribuye con su conocimiento especializado, focaliza la discusión en puntos clave, hace preguntas y responde a las contribuciones de los participantes, dando coherencia a la discusión y sintetizando los temas emergentes.



**Social:** El docente debe tener habilidades para crear una atmósfera de colaboración que permita generar una comunidad de aprendizaje.

El docente en la educación no es un simple transmisor de información, sino un facilitador, proveedor de recursos y guía del proceso de enseñanza aprendizaje, que debe estimular la reflexión, proporcionar ayuda e información complementaria, y evaluar los resultados obtenidos. (revista multi-Ensayos 2020)

Este enfoque pedagógico fomenta la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, les brinda la oportunidad de explorar y descubrir por sí mismos, y les ayuda a desarrollar habilidades prácticas y cognitivas de manera más efectiva. Promueve un ambiente de aprendizaje colaborativo y constructivista, donde los estudiantes son los protagonistas de su propio aprendizaje, el docente actúa como guía del proceso.

La integración de la tecnología en los procesos de enseñanza aprendizaje es fundamental en el contexto educativo actual. Los docentes deben aplicar estrategias metodológicas, materiales curriculares y prácticas de evaluación de manera consciente y controlada para aprovechar al máximo el potencial de la tecnología en el aprendizaje.

El uso adecuado de la tecnología en el aula puede mejorar la participación de los estudiantes, facilitar el acceso a una amplia gama de recursos educativos. Sin embargo, es importante que los docentes seleccionen cuidadosamente las herramientas tecnológicas y las integren de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas para garantizar que contribuyan al logro de los objetivos educativos.

Además, los procesos de colaboración entre profesionales en el ámbito educativo son clave para enriquecer y mejorar continuamente los procesos de enseñanza-aprendizaje. El intercambio de ideas, experiencias y mejores prácticas entre docentes ayudó a identificar nuevas estrategias, resolver desafíos y promover la innovación en el aula.

La integración de la tecnología de manera consciente y controlada, junto con la colaboración entre profesionales, mejoró significativamente la calidad de la enseñanza y el

aprendizaje, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo actual y futuro (Macanchi et al., 2020).

## Herramientas web 2.0

### Herramientas tecnológicas de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura basada en la web 2.0

En el sistema educativo actual, es común que el alumno sea percibido principalmente como un receptor pasivo de información, lo que puede limitar su participación activa y su compromiso en los procesos formativos. Esta perspectiva puede ser especialmente problemática en el área de Lengua y Literatura, donde se requiere comprender conceptos abstractos que suelen beneficiarse de la experimentación para una comprensión más profunda.

Depender exclusivamente de la memorización como método de aprendizaje puede tener consecuencias negativas, pues limita el desarrollo del pensamiento crítico y científico del estudiante. Además, puede llevar a una falta de iniciativa académica por parte del estudiante, pues no se le brinda la oportunidad de explorar y descubrir los conceptos por sí mismo.

El uso de materiales lúdicos a través de recursos digitales puede ser una estrategia efectiva para superar estas limitaciones. Estos recursos pueden acercar los procesos de investigación y experimentación a los estudiantes, permitiéndoles explorar y aprender de manera más activa y participativa. Además, pueden hacer que el aprendizaje sea más atractivo y relevante para los estudiantes, aumentando su compromiso con el proceso educativo (Fernández & Fernández, 2018).

Es importante adoptar enfoques pedagógicos que fomenten la participación activa y la exploración en el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, utilizando herramientas lúdicas y digitales para enriquecer la experiencia educativa y promover un desarrollo más completo del estudiante.

Los servicios web 2.0 representan una innovación significativa en el ámbito educativo, porque permiten a los estudiantes participar activamente en la creación y el intercambio de

contenido en línea. Estos servicios incluyen plataformas que permiten actividades colaborativas, interacción entre profesores y alumnos, redes sociales, blogs y páginas artísticas.

Sin embargo, a pesar de su potencial, la inserción de los servicios web 2.0 en la educación formal enfrenta varios desafíos. Uno de los principales obstáculos es la falta de modelos adecuados para facilitar el uso de estas herramientas por parte de los docentes en los espacios de trabajo educativo.

Muchos docentes pueden sentirse abrumados por la variedad de opciones disponibles en los servicios web 2.0 y pueden carecer de la capacitación necesaria para integrar estas herramientas de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas. Además, pueden surgir preocupaciones sobre la privacidad y la seguridad de los datos, así como sobre el control del contenido generado por los estudiantes.

Para superar estos obstáculos, es fundamental proporcionar a los docentes la capacitación y el apoyo necesarios para utilizar los servicios web 2.0 de manera efectiva en el aula. Esto puede incluir el desarrollo de modelos y guías específicas para la integración de estas herramientas en el plan de estudios, así como la creación de políticas claras sobre el uso y la protección de los datos en línea.

Es importante promover una cultura de colaboración y experimentación entre los docentes, permitiéndoles compartir sus experiencias y mejores prácticas en el uso de servicios web 2.0 en el aula. Al hacerlo, se puede aprovechar al máximo el potencial de estas herramientas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en el entorno educativo.

## Resumen

En este capítulo, se destacó la importancia crucial de integrar tecnologías educativas como Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura. Estas herramientas mejoraron la experiencia de aprendizaje mediante recursos audiovisuales y plataformas web 2.0. Los docentes actúan como facilitadores del aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales para fomentar el pensamiento crítico y la autonomía.

## Capítulo 2. Metodología “Desarrollo de la Investigación y Estudio Diagnóstico”

### Operacionalización de las Variables

*Tabla 2. Operacionalización de variables*

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALAS
Educaplay	<p>Educaplay es una plataforma digital diseñada para la creación y uso de actividades educativas interactivas, que permite a los educadores elaborar recursos didácticos multimedia como cuestionarios, sopas de letras, crucigramas y mapas interactivos. Estas herramientas facilitan el aprendizaje activo y colaborativo, mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de tecnologías digitales que fomentan la motivación y el compromiso de los estudiantes (Fernández-Manjón, Gómez-Pulido, &amp; Sebastián-González, 2023).</p>	Tipo de Actividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clasificación de las actividades utilizadas (crucigramas, sopas de letras, cuestionarios, adivinanzas, otros)</li> </ul>	Escalas de Likert, porcentajes, etc.
		Frecuencia de Uso	<ul style="list-style-type: none"> <li>Porcentaje de participantes que muestran interés activo en las actividades gamificadas.</li> <li>Número de horas dedicadas voluntariamente a las actividades.</li> <li>Feedback y comentarios positivos de los participantes sobre la experiencia de juego.</li> </ul>	
		Retroalimentación y recompensas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uso de puntos, medallas o insignias para reconocer el progreso.</li> <li>Evaluación del impacto de la retroalimentación inmediata en el rendimiento y la motivación.</li> </ul>	

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación del efecto de las recompensas en la participación y el compromiso a largo plazo.</li> </ul>	
Enseñanza- Aprendizaje	El proceso de enseñanza-aprendizaje es el conjunto de actividades educativas que permiten la transmisión de conocimientos. Los estudiantes, como protagonistas, construyen su conocimiento mediante la lectura, reflexión e intercambio de ideas. Este proceso debe ser disfrutable y comprometido tanto para estudiantes como para profesores, apoyando el desarrollo integral del estudiante y siendo una responsabilidad social en cualquier país. (Murphy & Alexander, 2023).	Paradigmas de enseñanza aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tradicional</li> <li>• Constructivista</li> <li>• Sociocultural</li> </ul>	Escala de Likert, porcentajes, etc.
		Tipos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje basado en proyectos</li> <li>• Aprendizaje colaborativo</li> <li>• Aprendizaje significativo</li> <li>• Tecnología educativa</li> </ul>	
		Integración de tecnología en el currículum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño participativo</li> <li>• Rol del docente</li> <li>• Herramientas tecnológicas</li> </ul>	

## **Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías**

Para la investigación sobre Educaplay y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Tamboloma, es crucial definir claramente las variables y categorías implicadas.

### **Variable Independiente: Educaplay**

#### **Conceptualización**

Educaplay es un recurso para ayudar a diseñar actividades de aprendizaje interactivas y significativas que involucren a los estudiantes en todas las áreas, incluyendo crucigramas, cuestionarios, actividades opción múltiple, completar espacios en blanco y búsqueda de palabras

Los docentes y estudiantes pueden crear su propio trabajo, creando cuentas en la plataforma de forma gratuita. La ventaja de este servicio frente a otros es que puede descargar los trabajos y desarrollarlos sin conexión a Internet, es decir, en modo asíncrono.(Jurado Enríquez, 2022)

### **Variable Dependiente: Enseñanza aprendizaje**

#### **Conceptualización**

El proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental en la educación, pero algunos docentes no comprenden plenamente las características y relaciones entre sus componentes. Este estudio, basado en una investigación documental, analizó los elementos y sus interacciones dinámicas, revelando relaciones interconectadas y complejas que son cruciales para la efectividad educativa. Los docentes planifican e implementan actividades educativas considerando la situación, características de los estudiantes, metas, objetivos, métodos, recursos y evaluación. Por su parte, los estudiantes participan en actividades académicas que fomentan el desarrollo de procesos cognitivos, habilidades comunicativas y nuevos conocimientos, manteniendo relaciones que promueven la colaboración y el aprendizaje colaborativo.(Osorio Gómez et al., 2021)

### **Enfoque de la investigación**

Para el enfoque de la investigación, se propone una combinación de métodos cualitativos y cuantitativos, permitiendo así obtener una comprensión profunda y holística de la incidencia de la plataforma Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Tamboloma.

### **Métodos Cualitativos**

**Entrevistas en Profundidad:** Se realizó entrevistas a docentes para explorar sus percepciones, experiencias y opiniones sobre la implementación de estrategias de Educaplay en el aula.

### **Métodos Cuantitativos**

**Encuestas Estructuradas:** Se aplicó encuestas a los estudiantes para recopilar datos sobre la participación en clase y rendimiento académico antes y después de la implementación de estrategias de Educaplay.

**Análisis Estadístico:** Se utilizó técnicas estadísticas descriptivas para analizar los resultados de las encuestas y determinar la correlación entre la plataforma Educaplay y el rendimiento académico de los estudiantes.

### **Justificación del enfoque mixto**

**Amplia Comprensión:** La combinación de métodos cualitativos y cuantitativos permitió obtener una comprensión completa de los efectos del uso de la plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.

**Validación Triangular:** Al utilizar múltiples fuentes de datos, aumenta la validez y fiabilidad de los hallazgos, porque se pueden contrastar y complementar los resultados obtenidos.

### **Alcance de la Investigación**

El alcance de la investigación se enfocó en los efectos que tiene la incidencia del uso de la plataforma Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de

bachillerato de la Unidad Educativa Tamboloma. Para delimitar el alcance, se estableció los siguientes aspectos:

- **Analítica:** Esto permite extraer conclusiones significativas de los datos y entender mejor cómo el uso de Educaplay afecta la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de bachillerato.
- **Descriptiva:** Este enfoque permite cuantificar y describir fenómenos observados sin necesariamente investigar las relaciones causales.
- **Correlacional:** En esta investigación se la usa en la relación entre el uso de Educaplay y variables como la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.
- **Explicativa:** Se investigó la relación entre el uso de Educaplay y variables como el rendimiento académico en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes.
- **Aplicada:** Este aspecto del estudio se centró en cómo implementar eficazmente Educaplay en la enseñanza de Lengua y Literatura.

### **Población Objeto**

La población objetivo son todos los estudiantes de bachillerato matriculados en la Unidad Educativa Tamboloma, ubicada en La provincia de Tungurahua, cantón Ambato, parroquia Pilahuin, comunidad Tamboloma.

### **Declaración y justificación del tipo de investigación**

Este estudio se fundamentó en una investigación descriptiva y exploratoria para examinar cómo Educaplay influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Tamboloma. La investigación descriptiva permitió detallar cómo se implementa Educaplay y qué actividades se realizan con esta herramienta, proporcionando una comprensión clara de su impacto en el aula. Por otro lado, la investigación exploratoria examina nuevas perspectivas de estudiantes y docentes sobre el uso de Educaplay, abriendo la puerta a posibles áreas de investigación futuras y mejoras en la práctica educativa.

## **Tipo de investigación**

### **Descriptiva**

Se centra en describir características o comportamientos específicos relacionados con Educaplay, como, por ejemplo, analizar la frecuencia y duración del uso de la plataforma, los tipos de actividades más utilizadas y el contexto en el que se emplean.

### **Exploratoria**

Esta investigación buscó familiarizarse con un fenómeno relativamente desconocido o poco estudiado, como, por ejemplo, explorar cómo los docentes están utilizando Educaplay en el aula, qué tipos de actividades prefieren, y cómo perciben su impacto en el proceso educativo.

## **Justificación del tipo de investigación**

### **Profundidad de análisis**

La investigación descriptiva permitió un análisis detallado y exhaustivo de las variables y fenómenos estudiados, proporcionando una comprensión más completa de su naturaleza y efectos.

La exploración de nuevas prácticas educativas requiere un enfoque exploratorio que permita investigar fenómenos poco conocidos y comprender su impacto en el contexto educativo específico.

### **Aplicación práctica**

Los hallazgos de este estudio proporcionarán información valiosa para diseñar y mejorar estrategias de enseñanza aprendizaje basadas en el uso de la plataforma Educaplay, con el potencial de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

La investigación descriptiva y exploratoria permitió generar conocimiento aplicable y práctico, brindando directrices para la toma de decisiones en el ámbito educativo.

Este tipo de investigación se considera adecuado para abordar el objetivo del estudio, que es explorar y describir la incidencia de la plataforma Educaplay en la enseñanza aprendizaje de

Lengua y Literatura, proporcionando así una base sólida para futuras investigaciones y prácticas educativas.

### **Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de la investigación**

En el contexto de esta investigación sobre Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Tamboloma, se empleó una variedad de métodos tanto cuantitativos como cualitativos. Cada uno de estos métodos sirvió a propósitos específicos que contribuyeron a alcanzar los objetivos del estudio.

### **Métodos empleados**

#### **Encuestas estructuradas**

**Propósito:** Recopilar datos cuantitativos sobre la percepción de los estudiantes respecto a Educaplay, participación en clase y rendimiento académico.

**Aplicación:** Se aplicó antes y después de la implementación de estrategias de Educaplay para evaluar cambios en las actitudes y desempeño de los estudiantes.

#### **Entrevista**

**Propósito:** Explorar en detalle las experiencias, opiniones y percepciones de docentes sobre el uso de la plataforma Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

**Aplicación:** Se ejecutó en los docentes que imparten la asignatura de Lengua y Literatura para obtener una comprensión profunda de los efectos de la plataforma Educaplay en el aula.

#### **Observación**

**Propósito:** Observar y registrar el comportamiento de los estudiantes y docentes durante las actividades de Educaplay en el aula.

**Aplicación:** Se participó en las horas de clase para observar cómo los estudiantes interactúan con las actividades y evaluar su grado de compromiso y participación.

### Justificación de métodos

**Amplia Perspectiva:** La combinación de métodos cuantitativos y cualitativos permitió obtener una comprensión holística de los efectos de Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

**Validación Triangular:** Al utilizar múltiples métodos de recopilación y análisis de datos, aumentó la validez y fiabilidad de los resultados obtenidos.

**Profundidad de Análisis:** Los métodos cualitativos, como las entrevistas proporcionaron información detallada y contextualizada sobre las experiencias y percepciones de los participantes.

**Generalización de Resultados:** Los métodos cuantitativos, como las encuestas, permitió generalizar los resultados a una población más amplia de estudiantes de bachillerato.

La combinación de estos métodos enriqueció la investigación y proporcionó una base sólida para comprender la incidencia de Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en el contexto específico de la Unidad Educativa Tamboloma.

### Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Para llevar a cabo la investigación sobre la incidencia de Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Tamboloma, se desarrolló varios instrumentos que se derivan de la metodología seleccionada. Estos instrumentos permitió recopilar datos cuantitativos y cualitativos para analizar el impacto de Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación, se detallan los instrumentos principales:

#### Instrumentos Cuantitativos

##### Encuesta para estudiantes

**Propósito:** Recopilar datos sobre la percepción de los estudiantes acerca de la plataforma Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura y su rendimiento académico.

**Contenido:** Incluyó preguntas cerradas sobre la satisfacción con las actividades de Educaplay, la percepción del aprendizaje y las calificaciones obtenidas en la asignatura.

### Registro de observación

**Propósito:** Registrar la participación y el comportamiento de los estudiantes y docentes durante las clases de Lengua y Literatura utilizando la plataforma Educaplay.

**Contenido:** Se incluyen categorías de observación como la interacción entre estudiantes, la atención prestada a las actividades, el nivel de participación y el grado de compromiso.

### Instrumentos Cualitativos

#### Entrevistas para Docentes

**Propósito:** Obtener información detallada sobre las experiencias, percepciones y opiniones de docentes sobre la incidencia de Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

**Contenido:** Incluyó preguntas abiertas sobre la efectividad de las estrategias de Educaplay, los desafíos encontrados, las preferencias de los estudiantes y las recomendaciones para mejorar el proceso.

#### Procedimientos Adicionales

**Registro de Calificaciones:** Se registró las calificaciones obtenidas por los estudiantes en las evaluaciones de Lengua y Literatura antes y después de la implementación de estrategias de gamificación mediante el uso de la plataforma Educaplay.

**Diario de Campo:** Se mantuvo un diario de campo para registrar observaciones, reflexiones y comentarios relevantes surgidos durante el proceso de investigación.

Estos instrumentos permitió recopilar datos significativos y relevantes para analizar la incidencia de la Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, así como para comprender las percepciones y experiencias de docentes y estudiantes en el proceso educativo.

## **Delimitación de la población y muestra**

### **Población**

La población objetivo de estudio son los 65 estudiantes de bachillerato matriculados en la Unidad Educativa Tamboloma que cursan la asignatura de Lengua y Literatura, así como los 2 docentes que imparten la materia.

### **Justificación de la delimitación**

La selección de estudiantes de bachillerato se debe a que están en una etapa educativa clave donde la participación en clase puede influir significativamente en su rendimiento académico y desarrollo personal.

### **Muestra**

La muestra incluye 65 estudiantes que constituyen la totalidad de la población de bachillerato, que, por ser una población pequeña, se consideró todo su conjunto que cursan la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Tamboloma, así como los 2 docentes que imparten esta materia.

### **Justificación del tipo de muestreo**

**Control de Variables:** El muestreo estratificado permitió controlar variables potencialmente influyentes, como el nivel académico y la distribución de género, asegurando que la muestra sea lo más representativa posible.

### **Tamaño de la muestra**

El tamaño de la muestra es finito, la heterogeneidad de la población estudiantil y la disponibilidad de recursos para la investigación. Se buscó un equilibrio entre la representatividad de la muestra y la viabilidad del estudio.

La delimitación de la población y la selección de una muestra representativa son fundamentales para garantizar la validez y generalización de los resultados obtenidos en el estudio

sobre la incidencia de Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Tamboloma.

### **Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para su intervención**

Para procesar y cuantificar los datos empíricos recopilados en el estudio sobre la incidencia de Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Tamboloma, se empleó varios estadígrafos y técnicas estadísticas. Estos permitieron analizar los datos de manera significativa y extraer conclusiones válidas.

#### **Estadígrafos Descriptivos**

**Porcentajes:** Se emplearon para expresar la distribución de respuestas en variables categóricas, como la satisfacción de los estudiantes con las actividades elaboradas en la plataforma Educaplay.

#### **Técnicas estadísticas Inferenciales**

**Pruebas de Hipótesis Paramétricas:** Se utilizaron pruebas como la prueba t de Student para comparar las medias de dos grupos de datos, por ejemplo, las calificaciones antes y después de la implementación de la plataforma.

**Análisis de Correlación:** Se realizó para examinar la relación entre variables, como la correlación entre la participación en actividades de la plataforma y el rendimiento académico de los estudiantes.

#### **Interpretación de los resultados**

Una vez aplicadas estas técnicas estadísticas, se interpretaron los resultados para identificar patrones, relaciones significativas y posibles implicaciones. Se compararon los datos obtenidos antes y después de la implementación de la plataforma Educaplay y se analizaron las asociaciones entre las variables estudiadas. Esto permitió extraer conclusiones sobre la incidencia de la plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Tamboloma.

Estas técnicas estadísticas proporcionaron un análisis sólido y riguroso de los datos recopilados en el estudio, lo que permitió generar conclusiones válidas y significativas sobre el

impacto de la plataforma Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Tamboloma.

### **Estrategia metodológico investigativa o proceder metodológico general**

La estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación sobre la Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Tamboloma está diseñado para abordar los objetivos específicos del estudio y para proporcionar una comprensión profunda y completa del fenómeno estudiado.

### **Procedimiento metodológico general**

**Revisión de Literatura:** Se realizó una revisión exhaustiva de la literatura existente sobre la plataforma Educaplay en la educación y su incidencia en el aprendizaje de Lengua y Literatura. Esto proporcionó un marco teórico sólido y fundamentó la investigación.

**Diseño del Estudio:** Se diseñó un estudio mixto que combine métodos cuantitativos y cualitativos. Esto permitió obtener una visión completa y detallada del impacto de la plataforma Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

**Selección de Participantes:** Se seleccionó a los todos los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Tamboloma mediante un muestreo aleatorio estratificado.

**Recopilación de Datos:** Se utilizaron una variedad de instrumentos de recolección de datos, incluyendo encuestas, entrevistas, observaciones.

**Implementación de la plataforma Educaplay:** Se diseñó y aplicó actividades en la plataforma Educaplay durante las clases de Lengua y Literatura durante un período determinado, registrando observaciones sobre la participación y el rendimiento de los estudiantes.

**Análisis de Datos:** Se llevó a cabo un análisis estadístico de los datos cuantitativos recopilados, utilizando técnicas descriptivas e inferenciales, así como un análisis cualitativo de los datos de las entrevistas y el análisis de contenido.

**Interpretación de Resultados:** Se interpretó los resultados obtenidos para identificar patrones, relaciones significativas y posibles implicaciones de la plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.

**Redacción del Informe Final:** Se redactó un informe final que presentó los hallazgos del estudio, discutió sus implicaciones y propuso recomendaciones para la práctica educativa y futuras investigaciones.

### **Justificación de la estrategia investigativa**

Esta estrategia permitió abordar de manera integral los objetivos del estudio, combinando diferentes métodos y técnicas de investigación para obtener una comprensión profunda del fenómeno estudiado.

La inclusión de múltiples fuentes de datos y la triangulación de métodos aumentaron la validez y fiabilidad de los resultados obtenidos.

La combinación de enfoques cuantitativos y cualitativos permitió obtener una perspectiva completa y holística del impacto de Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

### **Descripción de la metodología**

#### **Metodología de la investigación: Etapas y Propósito**

##### **Etapas de diagnóstico inicial**

**Recolección de Información Previa:** Se recopiló datos relevantes sobre el estado actual de la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Tamboloma, así como información sobre el uso de la plataforma Educaplay en el aula, si las hubiera.

**Análisis de Necesidades:** Se llevó a cabo un análisis detallado de las necesidades y desafíos en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, identificando áreas de mejora y posibles problemas que podrían abordarse mediante el uso de la aplicación.

**Exploración de Herramientas y Recursos:** Se investigó diferentes herramientas y recursos disponibles en la plataforma Educaplay para la implementación en el aula, considerando su idoneidad para el contexto educativo específico de la Unidad Educativa Tamboloma.

## Modelación de la propuesta

**Diseño de Actividades:** Se diseñó actividades y experiencias de aprendizaje basadas en la gamificación dentro de la plataforma Educaplay, considerando los objetivos de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura y las necesidades identificadas en la etapa de diagnóstico inicial.

**Desarrollo de Materiales y Recursos:** Se desarrolló materiales educativos y recursos específicos para apoyar la implementación de las actividades en la plataforma, asegurando que sean accesibles, motivadores y alineados con los estándares curriculares.

**Planificación de la Implementación:** Se elaboró un plan detallado para la implementación de las actividades de la plataforma Educaplay en el aula, considerando aspectos como la logística, la distribución del tiempo y los roles de los participantes.

## Etapa de diagnóstico final o validación

**Aplicación de las Actividades:** Se llevó a cabo las actividades de la plataforma en el aula según el plan establecido, registrando observaciones sobre la participación de los estudiantes, su nivel de compromiso y los resultados obtenidos.

**Recopilación de Datos:** Se recopiló datos empíricos sobre el impacto de Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, utilizando métodos como encuestas, entrevistas a los estudiantes y docentes.

**Análisis de Resultados:** Se analizó los datos recopilados para evaluar el efecto de la plataforma Educaplay en variables como la participación en clase y su rendimiento académico, comparando los resultados con los obtenidos en la etapa de diagnóstico inicial.

**Consulta a Expertos:** Se consultó a expertos en el campo de la educación y la tecnología para obtener retroalimentación y recomendaciones adicionales para la inserción y desarrollo efectivo de la propuesta de investigación.

## Propósito de las etapas

**Diagnóstico Inicial:** Identificar necesidades, desafíos y oportunidades para la implementación de la plataforma Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

**Modelación de la Propuesta:** Diseñar y planificar actividades de gamificación dentro de la plataforma Educaplay que aborden las necesidades identificadas y promuevan el aprendizaje efectivo.

**Diagnóstico Final o Validación:** Evaluar la efectividad y el impacto de Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje, validando la propuesta desarrollada en la etapa anterior.

Estas etapas metodológicas proporcionaron un marco estructurado y sistemático para llevar a cabo la investigación sobre Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Tamboloma, permitiendo una evaluación completa y rigurosa del impacto de esta estrategia educativa.

### **Análisis de resultados**

Para cumplir con el análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial en el estudio sobre Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Tamboloma, es fundamental seguir un enfoque metodológico claro y sistemático.

#### **Análisis de resultados de la etapa de diagnóstico inicial**

**Revisión de Datos Recolectados:** Se revisó todos los datos recopilados durante la etapa de diagnóstico inicial, incluyendo encuestas, entrevistas, observaciones a los estudiantes y docentes.

**Organización de Datos:** Se organizó los datos de manera sistemática, categorizando la información según los temas principales y las variables de interés establecidas en la investigación.

**Análisis Descriptivo:** Se realizó un análisis descriptivo de los datos cuantitativos, examinando medidas de tendencia central, dispersión y distribución de las respuestas de los estudiantes en las encuestas.

**Análisis Temático:** Se llevó a cabo un análisis temático de los datos cualitativos recopilados en las entrevistas a los participantes.

**Comparación de Resultados:** Se compararon los hallazgos obtenidos de diferentes fuentes de datos para identificar convergencias y divergencias en las percepciones y experiencias

de los estudiantes y docentes sobre la plataforma Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

**Identificación de Tendencias y Patrones:** Se buscó tendencias y patrones significativos en los datos que puedan proporcionar información sobre el impacto inicial de Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Interpretación de Resultados:** Se interpretaron los hallazgos del análisis en el contexto de los objetivos de la investigación y la revisión de literatura, identificando posibles implicaciones y áreas de interés para la siguiente etapa de la investigación.

### **Propósito del análisis**

El propósito del análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial es proporcionar una comprensión profunda y detallada de la situación actual en cuanto al uso de la plataforma en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Tamboloma.

Se busca identificar áreas de oportunidad, desafíos y posibles efectos de la plataforma en el proceso educativo, así como establecer una base sólida para la modelación de propuestas y la validación posterior de los resultados.

Este análisis de resultados de la etapa de diagnóstico inicial proporcionó información valiosa para guiar las siguientes etapas del estudio y para informar el diseño e implementación de la plataforma Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Tamboloma.

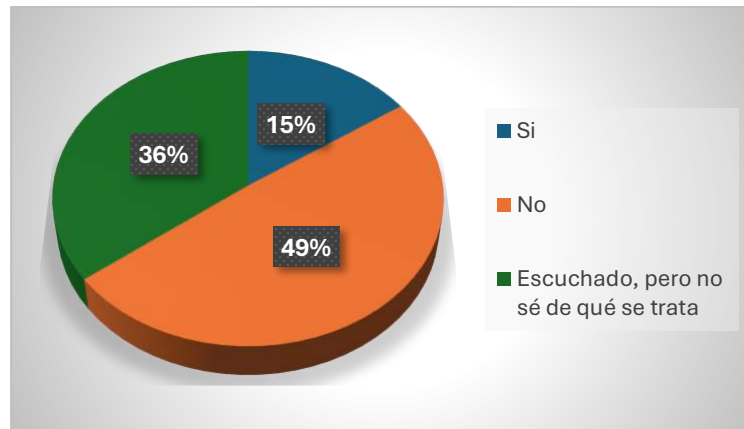
### **Pregunta 1. ¿Conoce qué es la plataforma Educaplay?**

*Tabla 3. ¿Conoce qué es la plataforma Educaplay?*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIAS (f)</b>	<b>PORCENTAJES (%)</b>
<b>Si</b>	10	15%
<b>No</b>	32	49%
<b>Escuchado, pero no sé de qué se trata</b>	23	36%
<b>TOTAL</b>	65	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

*Gráfico 1. Diagrama de pastel pregunta 1*



*Resultados de la pregunta 1 de la encuesta dirigida a los estudiantes.*

### **Interpretación:**

El gráfico nos muestra una distribución equitativa de conocimientos sobre la plataforma Educaplay: un 15% afirma comprender el concepto, un 49% no lo conoce y otro 32% ha escuchado el término, pero no entiende su significado. Este equilibrio destaca una oportunidad educativa, particularmente si consideramos que la muestra está compuesta por estudiantes de bachillerato del sector rural que podrían beneficiarse de esta plataforma.

### **Análisis:**

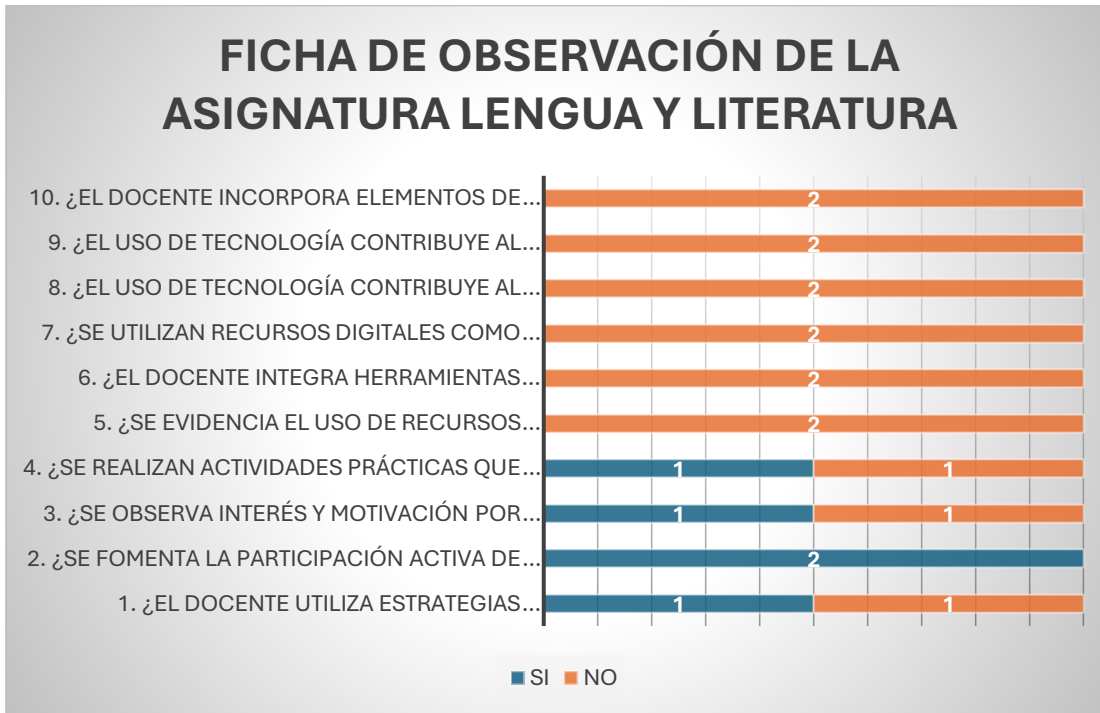
Los resultados muestran que algunos estudiantes de bachillerato conocimiento sobre la plataforma Educaplay. Sin embargo, algunos no conocen el término, lo que presenta una oportunidad para integrar la plataforma en su currículum. Además, otros han oído hablar de esta plataforma, pero no comprenden su significado, revelando una brecha en la comunicación y educación que los docentes podrían abordar. Esto recalca la necesidad de desarrollar estrategias pedagógicas claras y relevantes para los estudiantes, facilitando su acceso a metodologías educativas innovadoras.

### **Interpretación de los resultados**

## **INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS CON EL INSTRUMENTO DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN**

Esta ficha de observación, diseñada con el objetivo de observar la dinámica educativa en acción en las clases de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Tamboloma, con el propósito de identificar prácticas pedagógicas exitosas, detectar áreas de mejora y proporcionar apoyo y retroalimentación a los docentes. Esto se realiza con el fin de promover la excelencia académica y el desarrollo integral de los estudiantes.

*Gráfico 2. Diagrama de barras ficha de observación*



*Resultados obtenidos en la ficha de observación*

### **Interpretación ítem 1**

Se evidencio que uno de los dos docentes observados emplea una gama más amplia de técnicas de enseñanza aprendizaje como métodos interactivos y diversificados, mientras que el otro docente se apega más a enfoques tradicionales.

### **Interpretación ítem 2**

Aquí se evidenció que uno de los docentes promueve una clase más interactiva donde los estudiantes tienen un papel activo, a diferencia del otro docente, que no incentiva tanto la participación.

### **Interpretación ítem 3**

El Docente tiene éxito en captar el interés de sus estudiantes, lo que puede ser indicativo de una conexión más fuerte con ellos, mientras que el otro docente necesita revisar su enfoque para aumentar la motivación.

### **Interpretación ítem 4**

El Docente implementa actividades que aplican los conceptos teóricos, lo cual es valioso en Lengua y Literatura para entender mejor textos y contextos. El otro docente no sigue este enfoque, lo que podría limitar la comprensión práctica de los conceptos.

### **Interpretación ítem 5**

En los dos casos se evidenció que los docentes no usaron recursos didácticos durante sus clases muy a pesar de tema que se trataba durante esta lo que desmotivó y redujo el interés de los estudiantes durante el tiempo que se desarrolló la clase.

### **Interpretación ítem 6**

En los dos casos se evidenció que los docentes no integran herramientas tecnológicas en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura lo que no beneficia a los estudiantes en su desarrollo integral.

### **Interpretación ítem 7**

Los docentes de la asignatura no utilizan recursos digitales como proyectores, computadoras o dispositivos móviles durante la clase, lo que limita la comprensión de los temas que se imparten.

### **Interpretación ítem 8**

En los dos casos los docentes no están haciendo uso de la tecnología de forma eficaz en la clase de Lengua y Literatura para enriquecer la experiencia educativa. Por tan motivo se está perdiendo la oportunidad de aumentar el interés de los estudiantes con métodos interactivos y multimedia que podrían hacer la materia más accesible y atractiva.

### Interpretación ítem 9

En los dos casos los docentes no permiten que el uso de tecnología contribuya al enriquecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje lo que enfatiza la necesidad de un cambio o mejora en la estrategia de integración de la tecnología en el aula para asegurar que ésta aporte valor al proceso educativo y cumpla con su potencial de enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

### Interpretación ítem 10

Los dos docentes al no incorporar elementos de la plataforma Educaplay en la clase, esto quiere decir que no se están aprovechando estas estrategias lúdicas, lo que podría ser una oportunidad perdida para desarrollar la participación y de los estudiantes.

## INTERPRETACION DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA DE LA ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LENGUA Y LITERATURA

La entrevista se realizó a dos docentes del nivel de Bachillerato que enseñan la asignatura de Lengua y Literatura, con el objetivo de entender sus opiniones y enfoques respecto a las metodologías y tecnologías educativas modernas empleadas en la enseñanza aprendizaje de esta disciplina. Este diálogo buscó explorar cómo los profesores integran las nuevas herramientas digitales y estrategias pedagógicas dentro del aula.

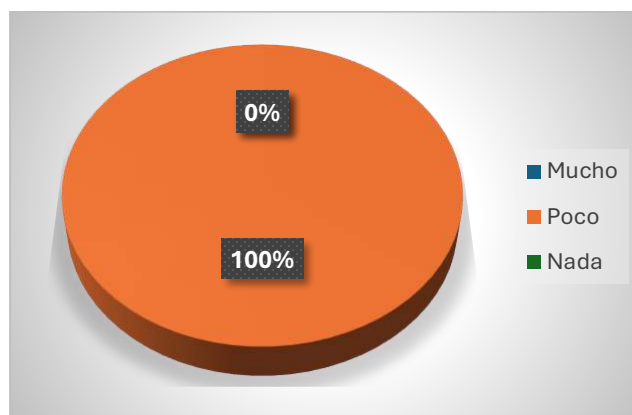
**Pregunta 2. ¿Qué tan familiarizado/a estas con las actividades de la plataforma Educaplay y como se aplica en el ámbito educativo?**

*Tabla 4. Plataforma Educaplay y su aplica en el ámbito educativo*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA (f)	PORCENTAJE (%)
Mucho	0	0%
Poco	2	100%
Nada	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Entrevista a docentes

*Gráfico 3. Diagrama de pastel pregunta 2*



*Resultados de la pregunta 2 de la entrevista dirigida a los docentes*

**Entrevistado 1:**

“He trabajado con juegos, pero rara vez en el ámbito educativo con los estudiantes de Bachillerato.”

**Entrevistado 2:**

“He escuchado sobre la plataforma Educaplay, pero no la aplico en mi materia, quizá como practica personal.”

**Análisis:**

Todos los participantes en la entrevista reportan una falta total de familiaridad con la plataforma Educaplay en educación. Esto indica que ni uno de los dos docentes ha tenido contacto o conocimiento profundo sobre estas estrategias didácticas innovadoras dentro de la asignatura de Lengua y Literatura.

**Pregunta 3. ¿Cree que la plataforma Educaplay puede ser una herramienta útil para mejorar el aprendizaje en Lengua y Literatura?**

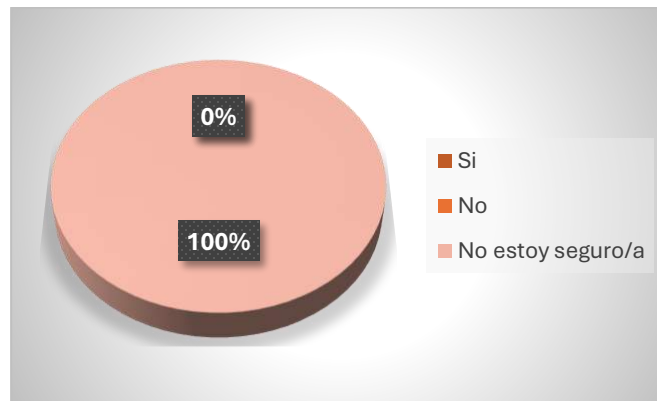
*Tabla 5. Plataforma Educaplay como herramienta útil*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA (f)	PORCENTAJE (%)
Si	0	0%

No	0	0%
No estoy seguro/a	2	100%
Total	2	100%

Fuente: Entrevista a docentes

*Gráfico 4. Diagrama de pastel pregunta 3*



*Resultados de la pregunta 3 de la entrevista dirigida a los docentes*

**Entrevistado 1:**

“Sí, definitivamente creo que la plataforma puede ser una herramienta muy útil para la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.”

**Entrevistado 2:**

“Sí, los juegos tienen un gran potencial en nuestras aulas”

**Análisis:**

Hay una unanimidad entre los docentes entrevistados respecto al valor potencial de la plataforma en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura. Esto sugiere una actitud abierta y posiblemente un interés en explorar cómo el uso de la plataforma podría aplicarse para mejorar el aprendizaje.

**INTERPRETACION DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA DE LAS ENCUESTAS DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES**

El propósito de la encuesta realizada a los estudiantes de bachillerato en la asignatura de lengua y literatura era explorar sus opiniones sobre las estrategias didácticas actualmente empleadas. El objetivo era obtener una comprensión más profunda de cómo perciben los estudiantes las metodologías de enseñanza utilizadas en esta asignatura específica, con la finalidad de identificar áreas de mejora y posibles ajustes en el enfoque educativo.

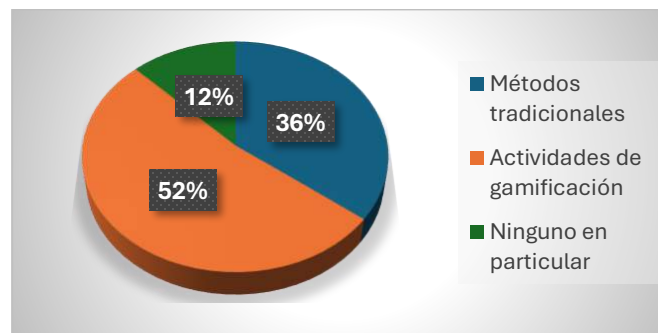
**Pregunta 5. Prefiere métodos tradicionales de enseñanza (por ejemplo: dictados, lecturas, exámenes escritos, exposiciones) o actividades de gamificación?**

*Tabla 6. Métodos tradicionales de enseñanza*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA (f)	PORCENTAJE (%)
Métodos tradicionales	23	36%
Actividades de gamificación	34	52%
Ninguno en particular	8	12%
<b>TOTAL</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes

*Gráfico 5. Diagrama de pastel pregunta 5*



*Resultados de la pregunta 5 de la encuesta dirigida a los estudiantes.*

### Interpretación

Los datos muestran que la mayoría de los estudiantes de bachillerato prefiere actividades de gamificación sobre los métodos tradicionales de enseñanza aprendizaje, con un 52.3% inclinándose hacia este enfoque más lúdico. Un 35.4% todavía prefiere los métodos tradicionales, lo que indica que existe un grupo significativo que valora las formas más convencionales de aprendizaje. Finalmente, un 12.3% de los estudiantes no muestra preferencia por ninguno de los

dos enfoques, lo que sugiere que son flexibles y se adaptan a diferentes métodos de enseñanza aprendizaje.

### Análisis

Los estudiantes prefieren las actividades de gamificación a los métodos tradicionales de enseñanza aprendizaje porque hacen que el aprendizaje sea más interesante y participativo. Sin embargo, también hay un grupo significativo de estudiantes que prefiere los métodos tradicionales, lo que indica que cada persona tiene diferentes preferencias de aprendizaje. Además, algunos estudiantes no muestran una preferencia clara por ninguno de los dos enfoques, lo que podría reflejar una mayor flexibilidad en su estilo de aprendizaje. Para satisfacer las diversas necesidades de los estudiantes, es importante equilibrar ambos métodos en el aula.

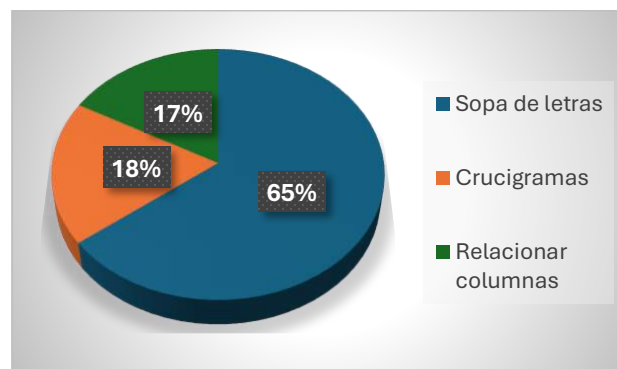
**Pregunta 8. ¿Cuál es la actividad de la plataforma Educaplay favorita que has realizado o quisiera realizar en clase de Lengua y Literatura?**

*Tabla 7. actividad de la plataforma Educaplay*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA (f)	PORCENTAJE (%)
Sopa de letras	42	65%
Crucigramas	12	19%
Relacionar columnas	11	16%
<b>TOTAL</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes

*Gráfico 6. Diagrama de pastel pregunta 8*



*Resultados de la pregunta 8 de la encuesta dirigida a los estudiantes.*

### Interpretación

Los datos revelan que la actividad de Educaplay favorita entre los estudiantes es la sopa de letras, con un 64.6% de los encuestados eligiéndola. Un 18.5% prefiere los crucigramas, otra actividad relacionada con el lenguaje que requiere habilidades de vocabulario y comprensión. Finalmente, un 16.9% se inclina por relacionar columnas, una actividad que involucra emparejar conceptos o términos, lo que sugiere un interés por ejercicios de asociación.

### Análisis

La sopa de letras es la actividad de Educaplay más popular en las clases de Lengua y Literatura, ya que la mayoría de los estudiantes la prefieren, la disfrutan por ser entretenida y desafiante. Los crucigramas también son una opción apreciada, mientras que algunos prefieren actividades que implican relacionar columnas. Esto muestra que hay variedad en las preferencias de actividades de la plataforma, lo que sugiere que cada estudiante tiene intereses y estilos de aprendizaje únicos.

*Tabla 8. Análisis de la ficha de observación*

Indicador	Previo a la prueba	Después de la prueba
<b>Entorno y ambiente</b>	En la Unidad Educativa Tamboloma, se cuenta con un ambiente educativo acorde a las buenas prácticas pedagógicas, especificando el acceso a internet y el laboratorio audiovisual. Sin embargo, hay desconocimiento de la plataforma Educaplay.	El ambiente se torna adecuado para el aprendizaje. La plataforma Educaplay es sencilla, interactiva, creativa, intuitiva y dinámica, facilitando su uso incluso para quienes inicialmente la desconocían.
<b>Metodología del docente</b>	En primera instancia, los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura no aplican recursos digitales didácticos y utiliza metodologías tradicionales.	Los docentes aplican la didáctica de forma efectiva mediante la plataforma Educaplay, superando las limitaciones de las metodologías tradicionales.

**Micro currículo  
y planificación**

La asignatura de Lengua y Literatura cuenta con un contenido que genera interrogantes y tiene una secuencia lógica. El docente presenta a los alumnos la respectiva guía de clases con una estructura adecuada según lo que establece el currículo

La plataforma Educaplay optimiza la integración del plan de clases de Lengua y Literatura al proporcionar contenido interactivo que despierta el interés del estudiante, a pesar de algunas inconsistencias en la estructura del plan de clases.

**Comportamiento  
del estudiante**

Los estudiantes de la Unidad Educativa Tamboloma muestran un comportamiento diferente a medida del uso de la técnica de observación aplicada. Sin embargo, no se observa un comportamiento participativo y hay falta de interés en las metodologías tradicionales.

Durante la validación de la herramienta educativa, la plataforma Educaplay, se observó un comportamiento participativo durante las clases y en las etapas de evaluación, incrementando el interés de los estudiantes.

**Interés en la clase**

Los estudiantes muestran un interés variable en la clase de Lengua y Literatura antes de la implementación de Educaplay.

El uso de Educaplay aumenta el interés de los estudiantes en la clase, gracias a su enfoque interactivo y dinámico que fomenta la participación activa.

**Comprensión del  
contenido**

La comprensión del contenido por parte de los estudiantes es limitada con las metodologías tradicionales y el material didáctico estático.

Con Educaplay, los estudiantes mejoran su comprensión del contenido al interactuar directamente con los recursos y actividades multimediales ofrecidos por la plataforma.

**Interacción entre  
estudiantes**

Antes de la implementación de Educaplay, la interacción entre los estudiantes en la clase es mínima.

Durante la aplicación de Educaplay, se observa un aumento significativo en la interacción entre los estudiantes, motivados por las actividades colaborativas y competitivas de la plataforma.

**Uso de recursos  
tecnológicos**

Antes de la prueba, el uso de recursos tecnológicos en el aula es limitado o inexistente.

Educaplay facilita y promueve el uso activo de recursos tecnológicos en el aprendizaje diario, mejorando la familiaridad y competencia digital de los estudiantes.

**Evaluación**

Cuenta con preguntas con una elaboración lógica e interpretativa. La rúbrica no es presentada a los estudiantes y no se plantean objetivos claros al formular la evaluación.

La estructura de las preguntas dentro de la plataforma Educaplay tiene una elaboración coherente e interpretativa.

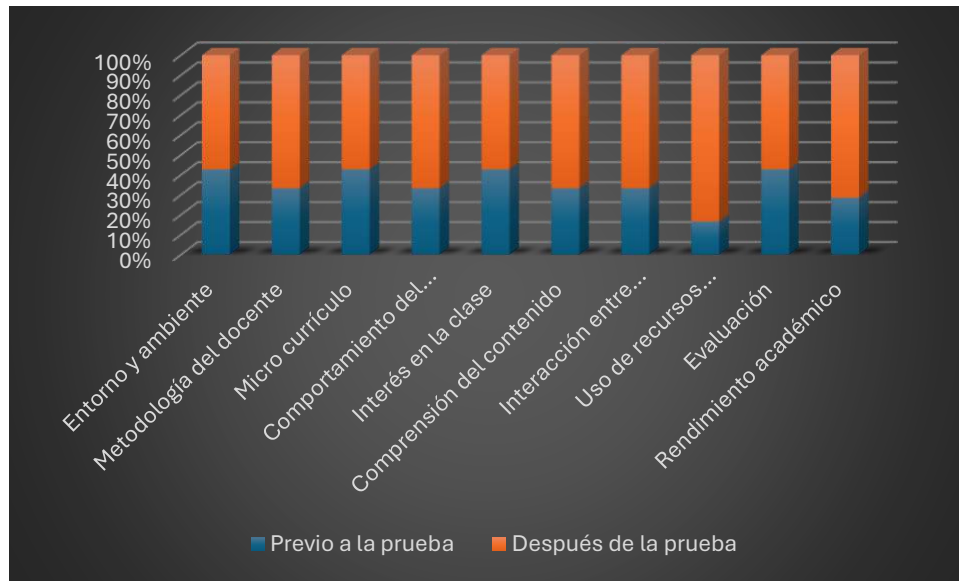
**Rendimiento  
académico**

El rendimiento académico de los estudiantes es irregular y no se perciben mejoras significativas.

Se observa un aumento en el rendimiento académico de los estudiantes después de la implementación de Educaplay, reflejado en mejores resultados en evaluaciones y mayor participación activa en clase.

Fuente: Encuesta a estudiantes y entrevistas a docentes

*Gráfico 7. Diagrama de barras tabla de comparación*



*Resultados de la tabla de comparación.*

## Resumen

El estudio se centra en el impacto de Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en bachillerato. Utilicé encuestas a estudiantes y entrevistas a docentes como metodología. Los resultados destacan que los estudiantes prefieren actividades como crucigramas y sopas de letras, pero muchos docentes no están familiarizados con Educaplay. La implementación de la plataforma ha mejorado el ambiente de aprendizaje, la metodología docente, la planificación del currículo, el rendimiento académico y la participación estudiantil. Se recomienda integrar Educaplay más ampliamente en el currículum y se sugieren áreas para futuras investigaciones en este campo educativo.

## Capítulo 3: Presentación y Validación de la Propuesta

### Presentación

Educaplay es una plataforma educativa en línea que permite a los docentes crear, gestionar y compartir actividades interactivas de manera sencilla y eficaz. La plataforma ofrece una amplia variedad de formatos y recursos pedagógicos, como crucigramas, sopas de letras, juegos de emparejamiento, cuestionarios, actividades de audio y video, entre otros. Estas herramientas brindan la oportunidad de diversificar la enseñanza y adaptarla a las necesidades e intereses de los estudiantes.

El uso de Educaplay en el aula permite integrar la tecnología en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura de forma natural y efectiva. Hernández y Pérez (2019) señalan que el uso de tecnologías interactivas en la educación potencia el aprendizaje de los estudiantes, mejora su comprensión. Educaplay facilita la creación de actividades didácticas que combinan el contenido académico con elementos lúdicos, promoviendo un aprendizaje más significativo y estimulante para los estudiantes.

Además, la plataforma permite a los docentes personalizar las actividades para adaptarlas a los distintos niveles de habilidad y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Esto contribuye a un entorno de aprendizaje inclusivo y diverso, donde todos los estudiantes pueden participar y beneficiarse de las actividades propuestas.

**Título: Guía del uso efectivo de las actividades interactivas de la plataforma Educaplay, para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura**

### Objetivos generales y específicos

#### Objetivo General

Analizar la efectividad de las actividades interactivas creadas con la plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Tamboloma.

### **Objetivos Específicos:**

- Determinar el conocimiento de los docentes sobre la utilidad y facilidad de uso de las actividades de Educaplay en el aula.
- Desarrollar actividades interactivas para la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura utilizando la plataforma Educaplay.
- Comparar el rendimiento académico de los estudiantes al usar la plataforma Educaplay con métodos de enseñanza aprendizaje tradicionales.

### **Fundamentación**

La integración de tecnologías interactivas en el aula de Lengua y Literatura tiene un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Gutiérrez y López (2018), el uso de herramientas interactivas fomenta el interés de los estudiantes, lo que a su vez mejora su participación activa en clase. Cuando los estudiantes están motivados, están más dispuestos a involucrarse con el contenido, lo que lleva a un aprendizaje más profundo y a un rendimiento académico superior.

Al implementar Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, los docentes pueden crear actividades personalizadas y atractivas que capturan la atención de los estudiantes. Por ejemplo, al usar juegos de palabras, sopa de letras, cuestionarios, actividades de audio y video, los estudiantes pueden interactuar con el contenido de una manera más dinámica y significativa. Esta interactividad puede llevar a una mayor retención del conocimiento y a un mayor interés por la materia.

Además, Educaplay facilita la evaluación formativa, permitiendo a los docentes proporcionar retroalimentación instantánea y oportuna a los estudiantes. Esto ayuda a identificar áreas en las que los estudiantes necesitan más apoyo, permitiendo ajustar la enseñanza según las necesidades individuales.

### **Caracterización de la propuesta**

La propuesta para utilizar la plataforma Educaplay en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura se caracteriza por tres aspectos clave: flexibilidad, interactividad y accesibilidad.

**Flexibilidad:** La plataforma Educaplay permite a los docentes crear actividades personalizadas que se ajustan a las necesidades específicas de los estudiantes y a los objetivos curriculares de la asignatura. Esta flexibilidad facilita la adaptación de los contenidos y las metodologías de enseñanza según el nivel de los estudiantes y sus estilos de aprendizaje.

**Interactividad:** Educaplay ofrece una variedad de formatos y actividades interactivas, como juegos de palabras, cuestionarios, actividades de emparejamiento, sopas de letras y mucho más. Estas actividades fomentan la participación activa de los estudiantes, manteniendo su interés durante el proceso de aprendizaje. Martínez y García (2020) hallaron que las actividades interactivas son particularmente eficaces para la enseñanza de habilidades lingüísticas, ya que involucran a los estudiantes de manera más activa en su proceso de aprendizaje. Esto lleva a una comprensión más profunda de los conceptos y a una mayor retención del conocimiento.

**Accesibilidad:** La plataforma es de fácil acceso tanto para docentes como para estudiantes, permitiéndoles utilizarla desde cualquier lugar con conexión a internet. Además, las actividades pueden ser compartidas y consultadas en cualquier dispositivo, lo que facilita su uso en diferentes contextos y entornos educativos.

### **Ideas básicas**

**Adaptar actividades:** Al diseñar actividades en Educaplay, es importante tener en cuenta los objetivos de la asignatura de Lengua y Literatura y las habilidades de los estudiantes. Los docentes deben crear actividades que aborden los contenidos curriculares y las competencias específicas que se desean desarrollar, como la comprensión lectora, la expresión escrita etc. Además, las actividades deben ser accesibles para los diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje presentes en el aula, lo que permite a los estudiantes progresar de manera óptima.

**Incorporar variedad:** La diversidad en los tipos de actividades ayuda a mantener el interés de los estudiantes. Al combinar diferentes tipos de actividades, los docentes pueden proporcionar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje rica y variada, que aborde distintas habilidades lingüísticas y literarias. Esto también permite a los estudiantes experimentar diferentes enfoques de aprendizaje, promoviendo una mayor retención del conocimiento y un mayor entusiasmo por la asignatura.



## Estructura y dinámicas de sus componentes.

### Creación de Actividades

**Basadas en las unidades de aprendizaje de la asignatura:** Los docentes pueden crear actividades interactivas que giren en torno a textos, temas de la unidad de trabajo de la asignatura de Lengua y Literatura

**Variedad de Formatos:** La plataforma ofrece una variedad de formatos de actividades, como sopas de letras, crucigramas, ejercicios de completar texto, actividades de audio, video, juegos de ordenamiento y más. Los docentes pueden elegir los formatos que mejor se adapten a sus objetivos de enseñanza y a las habilidades de los estudiantes.

**Interactividad y Personalización:** Las actividades pueden diseñarse para fomentar la interactividad y personalizarse según las necesidades de los estudiantes. Esto permite a los docentes adaptar las actividades a diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje.

### Compartir Actividades

**Enlaces o Códigos de Acceso:** Una vez creadas, las actividades pueden compartirse fácilmente con los estudiantes mediante enlaces directos o códigos de acceso. Esto facilita el acceso a las actividades desde cualquier dispositivo con conexión a internet.

**Incorporación en Plataformas Virtuales:** Las actividades también pueden incorporarse en plataformas virtuales de aprendizaje, como Moodle, Google Classroom, o cualquier otra, para facilitar su integración en el plan de estudios y su organización.

### Evaluación y Seguimiento

**Monitoreo del Rendimiento:** Educaplay permite a los docentes monitorear el rendimiento de los estudiantes en las actividades interactivas. Los resultados se recopilan y presentan en informes claros y accesibles.

**Identificación de Áreas de Mejora:** El monitoreo del rendimiento ayuda a los docentes a identificar áreas en las que los estudiantes pueden necesitar más apoyo o prácticas adicionales.



**Retroalimentación Inmediata:** Los docentes pueden proporcionar retroalimentación inmediata a los estudiantes sobre su desempeño en las actividades, lo que facilita el aprendizaje y permite corregir errores de manera oportuna.

**Requisitos y criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance.**

### **Conocimiento de la Plataforma**

**Capacitación:** Los docentes deben recibir capacitación para familiarizarse con el uso de la plataforma Educaplay, incluyendo cómo crear, administrar y compartir actividades interactivas. Esta capacitación puede ser proporcionada por la institución educativa o mediante tutoriales y recursos en línea.

**Navegación en la Plataforma:** Los docentes deben aprender a navegar por la plataforma de manera eficiente, explorando las diversas opciones y funcionalidades disponibles para crear actividades adaptadas a la asignatura de Lengua y Literatura.

**Práctica y Experiencia:** La práctica regular con la plataforma permitió a los docentes mejorar su habilidad para crear actividades efectivas y personalizadas, así como solucionar problemas técnicos o de diseño que puedan surgir.

### **Adaptabilidad**

**Conocimiento de los Estudiantes:** Los docentes deben conocer el nivel académico, intereses y necesidades específicas de sus estudiantes para diseñar actividades que se adapten a ellos.

**Alineación con Objetivos Curriculares:** Las actividades creadas en Educaplay deben estar alineadas con los objetivos curriculares de Lengua y Literatura. Esto garantiza que las actividades contribuyan al progreso académico de los estudiantes y a su comprensión de los conceptos clave.

**Personalización:** Las actividades deben ser lo suficientemente flexibles para adaptarse a diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje. Esto incluye ajustar el nivel de dificultad,

los formatos de las actividades y los temas para hacerlas más accesibles e interesantes para los estudiantes.

**Inclusión de Retroalimentación:** La retroalimentación es un componente clave para el éxito de las actividades interactivas. Los docentes deben asegurarse de que las actividades incluyan oportunidades para proporcionar retroalimentación inmediata y constructiva a los estudiantes.

## Actividad 1

### Creación de una Sopa de Letras sobre Variedades Lingüísticas

**Selecciona el tipo de actividad:** En la plataforma Educaplay, selecciona "Sopa de letras" como el tipo de actividad que deseas crear. **(Ilustración 8)**

**Configura la actividad:** Personaliza la actividad con un título, como "Variedades lingüísticas", y proporciona instrucciones claras para los estudiantes, por ejemplo: "Encuentra las siguientes palabras relacionadas con variedades lingüísticas en la sopa de letras". **(Ilustración 12)**

**Introduce las palabras clave:** Elige palabras relacionadas con diferentes variedades lingüísticas, como dialectos, jergas y lenguas regionales. **(Ilustración 11)**

**Personaliza la sopa de letras:** Ajusta la dirección de las palabras (horizontal, vertical, diagonal) y la dificultad según el nivel de los estudiantes. **(Ilustración 12 - 16)**

**Guarda y comparte la actividad:** Guarda la actividad y genera un enlace o código para compartirla con los estudiantes. **(Ilustración 20)**

## Actividad 2

### Creación de relación de columnas sobre "Entrevista"

**Selecciona el tipo de actividad:** En la plataforma Educaplay, selecciona "relación de columnas" como el tipo de actividad que deseas crear.



**Configura la actividad:** Personaliza la actividad con un título, “¿Cómo hacer una entrevista?”, y proporciona instrucciones claras para los estudiantes, por ejemplo: "Relaciona las columnas de la derecha con la de la izquierda".

**Introduce el texto para las columnas:** Elegimos el texto que ira en cada columna

**Personaliza la actividad:** Colocaremos un número máximo de errores y la dificultad según el nivel de los estudiantes.

**Guarda y comparte la actividad:** Guarda la actividad y genera un enlace o código para compartirla con los estudiantes.

### Actividad 3

#### Creación de una adivinanza sobre “Dramatización”

**Selecciona el tipo de actividad:** En la plataforma Educaplay, selecciona "adivinanza" como el tipo de actividad que deseas crear.

**Configura la actividad:** Personaliza la actividad con un título, como "Dramatización", y proporciona instrucciones claras para los estudiantes, por ejemplo: "Encuentra las palabras correctas".

**Introduce las palabras:** Elige palabras relacionadas con la dramatización

**Personaliza la adivinanza:** estableceremos un tiempo límite y la dificultad según el nivel de los estudiantes.

**Guarda y comparte la actividad:** Guarda la actividad y genera un enlace o código para compartirla con los estudiantes.

### Actividad 4

#### Creación de una Froggy Jumps sobre “Ortografía”

**Selecciona el tipo de actividad:** En la plataforma Educaplay, selecciona " Froggy Jumps" como el tipo de actividad que deseas crear.



**Configura la actividad:** Personaliza la actividad con un título, como "Desafío de Ortografía", y proporciona instrucciones claras para los estudiantes, por ejemplo: "Responde forma correcta las preguntas".

**Introduce las palabras:** Seleccionamos las preguntas con su respectiva respuesta.  
**Personaliza el Froggy Jumps:** Estableceremos un tiempo límite, número de errores y la dificultad según el nivel de los estudiantes.

**Guarda y comparte la actividad:** Guarda la actividad y genera un enlace o código para compartirla con los estudiantes.

### Uso de la Sopa de Letras en clases

La sopa de letras es una forma atractiva de introducir y practicar conceptos clave sobre variedades lingüísticas. Además, al permitir la interacción y la participación activa de los estudiantes, promueve un aprendizaje más significativo y entretenido.

**Introducción al tema:** Presenta el tema de variedades lingüísticas a los estudiantes y explica la importancia de comprender los diferentes dialectos, jergas y lenguas regionales en la cultura y la comunicación.

**Realización de la actividad:** Los estudiantes acceden a la sopa de letras a través del enlace o código proporcionado. Deben buscar y marcar las palabras relacionadas con variedades lingüísticas.

**Discusión posterior:** Después de completar la actividad, pide a los estudiantes que reflexionen sobre cómo las variedades lingüísticas afectan la comunicación y la comprensión en diferentes regiones.

### Formas de aplicación, implantación y evaluación

#### Aplicación

**Integración en lecciones diarias:** Los docentes pueden utilizar Educaplay para complementar las lecciones diarias en clases de Lengua y Literatura. Por ejemplo, pueden

introducir actividades interactivas como cuestionarios o juegos de palabras al final de una lección para reforzar los conceptos recién enseñados.

**Aprendizaje autónomo:** Los docentes pueden asignar actividades de Educaplay como tareas para los estudiantes, fomentando su aprendizaje autónomo. Las actividades pueden realizarse en casa o en el aula, lo que permite a los estudiantes practicar habilidades lingüísticas a su propio ritmo.

**Aprendizaje colaborativo:** Educaplay también puede utilizarse para fomentar el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes. Por ejemplo, los docentes pueden crear actividades grupales en las que los estudiantes trabajen juntos para completar crucigramas o resolver ejercicios de emparejamiento.

## Implantación

**Acceso a la plataforma:** Los docentes deben asegurarse de que los estudiantes tengan acceso a Educaplay desde dispositivos compatibles, como computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes, con conexión a internet.

**Instrucciones claras:** Los docentes deben proporcionar instrucciones claras a los estudiantes sobre cómo acceder a las actividades en la plataforma, ya sea a través de enlaces o códigos de acceso.

**Orientación inicial:** Es recomendable ofrecer a los estudiantes una orientación inicial sobre cómo usar Educaplay, especialmente si es la primera vez que lo utilizan. Esto puede incluir cómo navegar por la plataforma y cómo interactuar con las diferentes actividades.

## Evaluación

**Monitoreo del rendimiento:** Los docentes pueden utilizar las herramientas de evaluación de Educaplay para monitorear el progreso y rendimiento de los estudiantes en las actividades. La plataforma ofrece informes que muestran el desempeño individual de cada estudiante.

**Identificación de áreas de mejora:** Los informes de Educaplay pueden ayudar a los docentes a identificar áreas donde los estudiantes pueden necesitar apoyo adicional o más práctica.

**Retroalimentación:** Los docentes pueden proporcionar retroalimentación específica a los estudiantes sobre su desempeño en las actividades. Esto puede ayudar a los estudiantes a comprender sus errores y mejorar sus habilidades.

**Ajuste de estrategias:** Con base en los datos obtenidos de Educaplay, los docentes pueden ajustar sus estrategias de enseñanza aprendizaje para satisfacer mejor las necesidades de los estudiantes y mejorar el proceso de aprendizaje.

## Recursos

### Materiales

**Planificaciones:** Los docentes pueden utilizar la planificación que desarrollan para cada unidad, como base para crear actividades en Educaplay. Estos documentos proporcionan el contenido necesario para diseñar cuestionarios, juegos de palabras, y otras actividades interactivas.

**Recursos en línea:** Los docentes pueden complementar las actividades con recursos en línea, como artículos, videos o podcasts, para ofrecer a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más completa y contextualizada. Estos recursos pueden usarse para enriquecer las actividades y brindar ejemplos más prácticos de los conceptos de Lengua y Literatura.

**Material de referencia:** Es útil contar con material de referencia, como diccionarios, gramáticas y enciclopedias, para ayudar a los docentes a diseñar actividades precisas y rigurosas. Los estudiantes también pueden usar estos recursos como apoyo para completar las actividades.

## Herramientas

**Computadoras o dispositivos móviles:** Tanto los docentes como los estudiantes necesitan acceso a computadoras o dispositivos móviles con conexión a internet para utilizar Educaplay. Estos dispositivos son esenciales para crear, compartir y realizar actividades interactivas.

**Plataformas virtuales/Grupos de WhatsApp:** Las plataformas de gestión educativa, como Moodle, Google Classroom, Grupos de WhatsApp pueden usarse para organizar y compartir las actividades creadas en Educaplay con los estudiantes. Estas plataformas facilitan la integración de Educaplay en el plan de estudios.

**Beneficiarios:**

**Docentes de Lengua y Literatura:** Fueron los principales usuarios de la guía, puesto que les proporcionó las herramientas necesarias para integrar Educaplay de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas.

**Estudiantes de la Unidad Educativa Tamboloma:** Se beneficiaron al tener acceso a actividades interactivas y dinámicas que fortalezcan su aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

**Viabilidad y Factibilidad**

La Unidad Educativa Tamboloma cuenta con recursos tecnológicos básicos, como acceso a internet y dispositivos electrónicos, lo que hace viable la implementación de la plataforma Educaplay.

El diseño de la guía se ajusta a las capacidades y necesidades del cuerpo docente y estudiantil, garantizando su factibilidad de uso en el contexto educativo de la institución.

Se contó con el apoyo y colaboración de la dirección y el equipo administrativo de la institución para la implementación y difusión de la guía.

El proceso de inducción para el uso de la plataforma Educaplay en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes de bachillerato de la Unidad Tamboloma fue diseñado para ser accesible y práctico para los docentes, teniendo en cuenta su disponibilidad y necesidades específicas. Se coordinó con los docentes para establecer horarios flexibles que se adaptaran a sus responsabilidades, asegurando así la máxima participación en la capacitación y el uso eficaz de la plataforma.

Durante la inducción, se destacó la importancia de Educaplay como una herramienta para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y facilitar el trabajo docente, se resaltaron las ventajas de la plataforma, ofreciendo una visión general de las herramientas disponibles, sus funcionalidades y cómo se pueden aplicar específicamente a la asignatura de Lengua y Literatura. Se explicó cómo navegar por la plataforma, los requisitos técnicos necesarios y cómo desarrollar actividades interactivas adaptadas a las necesidades de los estudiantes.

Se realizaron demostraciones prácticas que mostraron cómo crear y gestionar actividades en Educaplay, con ejemplos específicos relacionados con Lengua y Literatura. Los docentes tuvieron la oportunidad de plantear preguntas y resolver dudas sobre la plataforma y su aplicación en la enseñanza aprendizaje.

Al finalizar la charla, se entregó a los docentes una guía básica que incluía instrucciones detalladas sobre el uso de Educaplay.

## **Diseño de la propuesta**

### **Plataforma Educaplay**

La plataforma Educaplay es una herramienta que permite la creación de actividades educativas multimedia de tipo profesional con el propósito de fomentar el aprendizaje y la enseñanza de forma divertida. Este aplicativo web permite la creación de distintos tipos de actividades como adivinanzas, dictados, sopa de letras, crucigramas, entre otras disponibles en su sitio web.

La herramienta tiene como ventajas que es fácil de trabajar y facilita el uso de archivos de audio, imágenes, así como ofrece su contenido en distintos idiomas. A su vez, la última versión gratuita disponible permite el acceso a múltiples participantes sobre una actividad lo cual facilita los procesos de trabajo cooperativo. Por otro lado, presenta ciertas desventajas ya que ciertas actividades requieren complementos adicionales como parlantes y micrófono; además algunas actividades tienen usos limitados y una vez que se ha descargado el recurso este no se puede modificar.

### **Requisitos para el uso de la plataforma**

Para poder trabajar dentro de la plataforma se requiere

- Dispositivo electrónico
- Correo electrónico o red social
- Navegador de internet

## Proceso de descarga e instalación de la herramienta Educaplay

### Portada

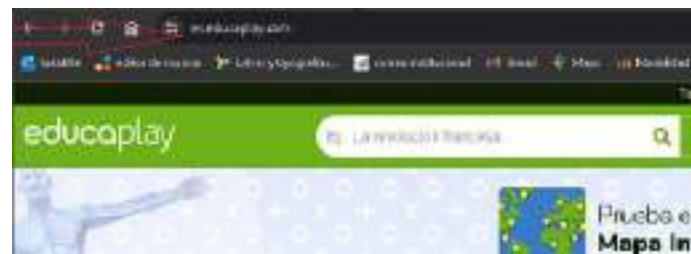


#### 1. Ingresamos al navegador de su preferencia



*Ilustración 1. Navegadores*

2. En la barra de búsqueda colocamos la dirección de la aplicación <https://es.educaplay.com/>



*Ilustración 2. Ingreso de la dirección web en la barra de búsqueda*

#### 3. Ingresamos a la página principal de la plataforma



*Ilustración 3. Página principal de Educaplay*

4. Damos clic en inicia sección, nos llevará a una nueva página donde si tenemos una cuenta colocaremos nuestro correo y la contraseña, caso contrario damos clic en registrarse gratis.



*Ilustración 4. Inicio de sección*

5. Al registrarnos por primera vez podemos hacerlo por medio de una red social o por medio de un correo electrónico. Llenamos los datos y damos clic en el captcha.



*Ilustración 5. Registro de usuario*

6. Ingresamos y seleccionamos la opción premium o la versión gratuita



*Ilustración 6. Activación o rechazo de cuenta Premium*

7. Finalmente tendremos un usuario y seremos capaces de crear alguna actividad o realizar alguna a cargo de alguien más proporcionando el pin del juego o enlace de la actividad.

### Creación de actividades en Educaplay

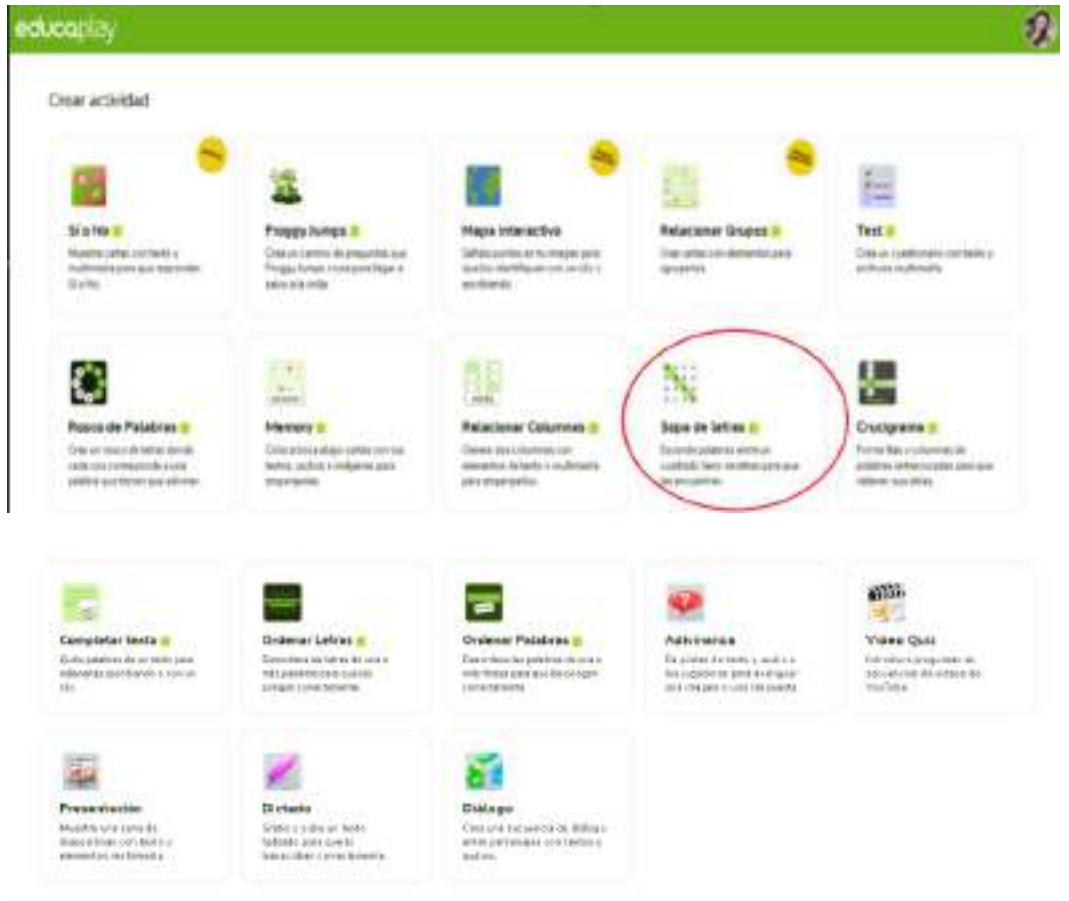
Para la creación de actividades dentro de la plataforma seguimos los siguientes pasos.

1. Ingresamos a nuestra cuenta y buscamos la opción “crear actividad”



*Ilustración 7. Ingreso para crear las actividades*

2. En la página de inicio encontraremos una infinidad de actividades



*Ilustración 8. Actividades disponibles en la plataforma Educaplay*

3. Seleccionamos la actividad que se desea crear, nos saldrá el siguiente mensaje, esperaremos los segundos que requiere.



*Ilustración 9. Mensaje de anuncio*

4. Después del anuncio nos saltará el siguiente mensaje, en esta parte podemos colocar un tema y dejar que la AI lo realice automáticamente y estará listo, si en el caso deseamos hacerlo más personalizado, damos clic en ahora no o cerramos el anuncio.



*Ilustración 10. Mensaje de ayuda AI*

5. Al realizarlo de manera personalizada, trabajaremos en esta página donde contamos con un controlador de calidad.

Colocamos las palabras que deseamos que busquen.



*Ilustración 11. Opción de creación*

6. En la segunda parte podremos configurar la actividad



*Ilustración 12. Opción de configuración*

7. En el apartado de “información” encontraremos datos para dar relevancia a la actividad seleccionamos el nivel al que va dirigido la actividad, seleccionamos la asignatura, automáticamente se completaran los siguientes campos.



Ilustración 13. Título y descripción



Ilustración 14. Selección del nivel



Ilustración 15. Selección de la asignatura.



Separa las etiquetas mediante comas o pulsando Intro (Ejemplo: 1 ESO, Geografía e Historia, Imperio Romano)

*Ilustración 16. Área de conocimiento y etiquetas.*

8. Antes de publicarlo podemos revisar en la opción de previsualización



*Ilustración 17. Previsualización de la actividad.*

9. Si estamos satisfechos con la actividad procedemos a realizar la publicación.



*Ilustración 18. Mensaje de publicación*

10. Encontraremos la actividad en la opción “Mis actividades”



*Ilustración 19. Apartado de las actividades.*

11. Podemos compartir la actividad con los estudiantes dando clic en la opción compartir, podemos compartirla directamente en las plataformas o por medio del enlace.



*Ilustración 20. Medios de compartir la actividad.*

12. En el apartado de informe, tenemos la información de los estudiantes que han ingresado a la actividad



*Ilustración 21. Informe general*

## Resultados de la Investigación:

### Enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en Bachillerato General Unificado

El proceso de aplicación de los instrumentos de recopilación de datos en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes de Bachillerato General Unificado ha proporcionado información valiosa sobre el estado actual del proceso de enseñanza y aprendizaje en esta área. A través de entrevistas con docentes, encuestas a estudiantes y revisión documental, se han obtenido información fundamental sobre las estrategias didácticas empleadas, así como el contexto tecnológico y estructural de la institución educativa.

**Resultados del Proceso de Revisión Bibliográfica:**

Se identifica una falta de recursos tecnológicos y estructurales para la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, lo que evidencia una brecha digital y de infraestructura en la institución.

Los recursos disponibles para el uso de tecnología por parte de los docentes y estudiantes son limitados, lo que puede dificultar la implementación efectiva de estrategias digitales en el aula.

**Planificación Curricular y Cronogramas de Trabajo:**

Se observa que más del 50% de los estudiantes tienen calificaciones por debajo del nivel "muy bueno", lo que sugiere la necesidad de mejorar las estrategias de enseñanza y aprendizaje en la asignatura.

Las principales técnicas de aprendizaje utilizadas son proyectos y enseñanza colaborativa, pero no se emplean recursos tecnológicos.

Las evaluaciones se limitan principalmente a pruebas escritas, lo que puede no reflejar completamente el dominio de habilidades lingüísticas y literarias de los estudiantes.

Los contenidos curriculares se dividen en unidades temáticas que abarcan diversos aspectos de la lengua y la literatura, pero no se evidencia una integración efectiva de tecnología en su enseñanza.

Los recursos utilizados en la enseñanza aprendizaje incluyen libros de texto y materiales didácticos tradicionales, con una falta de integración de recursos digitales.

Estos resultados proporcionan una visión detallada del estado actual de la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en el Bachillerato General Unificado, destacando áreas de mejora y la necesidad de una mayor integración de tecnología y recursos digitales en el proceso educativo.

## Validación de la propuesta

**Validación por expertos:** una vez ejecutada y diseñada la estrategia didáctica a integrar dentro de la planificación actual de los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura, se contará con la revisión y análisis de docentes con títulos de cuarto nivel y experiencia superior a 5 años dentro de la asignatura y conocimientos sobre el uso de tecnología, para respaldar la efectividad de la propuesta.

**Validación por beneficiarios:** Los estudiantes pueden proporcionar información sobre su experiencia de aprendizaje, su nivel de participación e interés, y si sienten que la plataforma Educaplay mejora su comprensión y retención de los contenidos. Los docentes, por su parte, pueden compartir sus experiencias sobre la integración de la estrategia en su práctica docente, su facilidad de uso y su impacto en el aula.

La combinación de validación por expertos y beneficiarios garantizará una visión integral de la eficacia de la propuesta y su potencial para mejorar la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura a través de la plataforma Educaplay.

## Resumen

En este capítulo se analizó cómo la plataforma educativa Educaplay beneficia el aprendizaje de estudiantes de bachillerato en Lengua y Literatura. Destaco la flexibilidad, interactividad y accesibilidad de Educaplay, proporcionando directrices para su uso efectivo en el aula. Ejemplifico diversas actividades y sugiero su aplicación práctica, además de evaluar el rendimiento estudiantil. Enfatizo que Educaplay puede complementar las lecciones tradicionales, promoviendo un aprendizaje autónomo y colaborativo, mientras mejora la evaluación continua de los estudiantes. Proporciono una guía detallada para implementar Educaplay en la Unidad Educativa Tamboloma, haciendo hincapié en la formación y el apoyo constante necesarios para asegurar el éxito de su integración educativa.

## CONCLUSIONES

1. Los docentes de la Unidad Educativa Tamboloma no incorporan estrategias de gamificación ni aprovechan herramientas tecnológicas en las clases de Lengua y Literatura. Esto repercute negativamente en la participación de los estudiantes, puesto que estas metodologías innovadoras pueden dinamizar el aprendizaje al hacerlo más interactivo y relevante para su vida digital cotidiana.
2. Los estudiantes de bachillerato muestran una clara preferencia por las actividades de la plataforma Educaplay sobre los métodos tradicionales de enseñanza. Esta preferencia indica un potencial significativo para mejorar el rendimiento académico en Lengua y Literatura mediante la integración efectiva de Educaplay en el currículo. Las actividades interactivas y lúdicas de Educaplay pueden captar el interés de los estudiantes y facilitar un aprendizaje más efectivo y significativo.
3. El análisis del diagnóstico inicial resalta la urgencia de integrar de manera efectiva las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y otros recursos didácticos en la enseñanza de Lengua y Literatura. Esta integración no solo enriquecerá la experiencia educativa de los estudiantes, sino que también los preparará mejor para enfrentar los desafíos del mundo digital actual y futuro.
4. La propuesta de intervención centrada en la plataforma Educaplay tiene el potencial de elevar significativamente el rendimiento académico de los estudiantes de bachillerato en Lengua y Literatura. Al aprovechar las herramientas interactivas y adaptativas de Educaplay, se puede promover un aprendizaje más autónomo y personalizado, ajustado a las necesidades individuales de los estudiantes.



## RECOMENDACIONES

1. Capacitar a los docentes de la Unidad Educativa Tamboloma en el diseño e implementación de estrategias de gamificación, con el objetivo de fomentar la participación activa y el interés de los alumnos durante las horas clases de Lengua y Literatura.
2. Integrar de manera efectiva el uso de la plataforma Educaplay como herramienta tecnológica en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, con el fin de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y mejorar la comprensión de los temas por parte de los estudiantes.
3. Implementar la propuesta de intervención basada en actividades de Educaplay en la asignatura de Lengua y Literatura, con el objetivo de aumentar el rendimiento académico de los estudiantes de bachillerato.
4. Realizar un seguimiento y evaluación continua de la implementación de la propuesta de Educaplay, con el fin de identificar áreas de mejora y garantizar su efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.

**REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS**

- Ordóñez Gutiérrez, M. A. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores*. Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador.
- Gamero Meza, W. J. (2022). *La Gamificación como Estrategia para el Fortalecimiento de Competencias del Componente Celular en los Estudiantes de Sexto Grado de la Institución Educativa Técnica Manuela Beltrán de Soledad*. Trabajo de grado para optar el título de Magister en E-learning, Universidad Autónoma de Bucaramanga, Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes, Maestría en E-learning.
- Monereo, C. (2023). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje: Formación del profesorado y aplicación en el aula*. Abierto
- PamPlona-raigosa, J., Camilo Cuesta-saldarriaga, J., Cano-Valderrama, V., & Amigó, L. (2019). *Estrategias De Enseñanza Del Docente En Las Áreas Básicas: Una Mirada Al Aprendizaje Escolar\* Teacher Teaching Strategies in Basic Areas: a Look At School Learning*. 4532, 13–33. <https://doi.org/10.17151/eleu.2019.21.2>
- Autor, A. A. (2024). Título del artículo. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 36.
- Aguiar Santiago, X., & Rodríguez Pérez, L. (2018). *The training of pedagogical competences in university professors*. *EDUMECENTRO*, 10(2), 141–159. <http://scielo.sld.cu/pdf/edu/v10n2/edu11218.pdf>
- Bernal, A., Macias, T., Cañarte, C., & Ponce, M. (2022). *La comunicación asertiva y su aporte en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. *Polo Del Conocimiento*, 1–14. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i4.3850>
- Bravo Guerrero, F. E., & Quezada Matute, T. G. (2021). *Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en el Bachillerato*. *Revista Electronica Cooperación*, 1–9. [https://www.researchgate.net/publication/356935575\\_Uso\\_de\\_Tecnologias\\_de\\_la\\_Informacion\\_y\\_Comunicacion\\_en\\_el\\_Bachillerato](https://www.researchgate.net/publication/356935575_Uso_de_Tecnologias_de_la_Informacion_y_Comunicacion_en_el_Bachillerato)

- Soledispa Baque, C. J., Delgado Palacios, A. N., Lindao Macías, M. M., & Roca Quirumbay, C. O. (año). *Educaplay*: Una plataforma multimedia para crear actividades educativas. Unidad Educativa Ancón, Unidad Educativa Fiscal Isidoro Barriga, Unidad Educativa Dr. Luis Célleri Avilés.
- Alzaga, A. (2020). EducaPlay: ¿y si todo fuese un juego? *Observatorio de la tecnología educativa*. [https://doi.org/10.4438/2695-4176\\_OTEpdf37\\_2020\\_847-19-134-3](https://doi.org/10.4438/2695-4176_OTEpdf37_2020_847-19-134-3)
- Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (2024). Análisis cuantitativo de la gamificación en educación. *Revista de Educación y Tecnología*, 10(2), 211-225.
- Rizo Rodríguez, M. (2020). *Rol del docente y estudiante en la educación virtual*. Multiensayos, 6(12). <https://multiensayos.unan.edu.ni28>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Osorio Gómez, L. A., Vidanovic Geremich, A., & Finol De Franco, M. (2021). Elements of the teaching - learning process and their interaction in the educational field. *Qualitas Revista Científica*, 23(23), 1–11.
- Jurado Enríquez, E. L. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142022000200012&lang=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200012&lang=es)
- Toda, A. M., Klock, A. C. T., Oliveira, W., Palomino, P. T., Rodrigues, L., Gasparini, I., Cristea, A. I., & Isotani, S. (2019). Una taxonomía de elementos de juego para la gamificación en contextos educativos: Propuesta y evaluación. *Revista de Tecnología Educativa y Sociedad*, 22(3), 1-14.
- Sánchez Vera, M. M. (2023). Los desafíos de la Tecnología Educativa. *Revista Interuniversitaria de Investigación En Tecnología Educativa*, 1–5. <https://doi.org/10.6018/riite.572131>

- Looyestyn, J., Kernot, J., Boshoff, K., Ryan, J., Edney, S., & Maher, C. (2017). *¿Aumenta la gamificación el compromiso con los programas en línea? Una revisión sistemática*. PLoS ONE, 12(3), e0173403. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0173403>
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). El auge de los sistemas de información motivacionales: Una revisión de la investigación sobre gamificación. *Revista Internacional de Gestión de la Información*, 45, 191-210. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>
- Landers, R. N., Auer, E. M., Collmus, A. B., & Armstrong, M. B. (2018). *La ciencia de la gamificación, su historia y futuro: Definiciones y una agenda de investigación. Simulación y Juegos*, 49(3), 315-337.
- 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. *Uniandes Episteme. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 10(2), 220-233. Universidad Regional Autónoma de los Andes. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=564676368007>
- Fernández-Manjón, B., Gómez-Pulido, J. A., & Sebastián-González, E. (2023). *Tecnologías educativas y entornos de aprendizaje digital*. Ediciones Universidad de Madrid.
- Henao Rivas, L. A., & Herrera Lozano, V. E. (2023). *Estrategias didácticas mediadas por tecnologías educativas adaptativas para un aprendizaje personalizado en educación básica y media (Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Educación)*. Universidad de la Costa, Departamento de Humanidades.
- Castañeda, L., Salinas, J., & Adell, J. (2020). *Towards a contemporary vision of educational technology. Digital Education Review*, 37, 240–268. <https://doi.org/10.1344/DER.2020.37.240-268>
- Krause, M., Mogalle, M., Pohl, H., & Williams, J. J. (2020). Un estudio longitudinal sobre la gamificación y el rendimiento en los cursos en línea abiertos y masivos. *Revista Internacional de Tecnologías del Aprendizaje*, 75(3), 16-29. <https://doi.org/10.1109/TLT.2019.2957129>

- Pereira, J., Duarte, E., Rebelo, F., & Noriega, P. (2020). La gamificación como una herramienta para mejorar la experiencia del usuario en sistemas de información. *Revista Internacional de Sistemas de Información*, 33(2), 215-231. <https://doi.org/10.1016/j.jsis.2019.11.002>
- Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. D. (2020). Un meta-análisis sobre la efectividad de los juegos serios y la gamificación para mejorar el aprendizaje y la motivación. *Revista de Investigación Educativa*, 89(4), 733-752. <https://doi.org/10.3102/0034654320938300>
- Amador Alarcón, M. del P., Torres Gastelú, C. A., & Medina-Garrido, J. A. (2020). Experiencias de gamificación en educación superior: Una revisión sistemática. *Revista de Tecnología Educativa*, 28(1), 101-117. <https://doi.org/10.1109/TLT.2019.2957129>
- Figueroa Flores, J. F. (2015). *Using Gamification to Enhance Second Language Learning*. *Digital Education Review*, 27, 32-54. <https://doi.org/10.1344/DER.2015.27.32-54>
- Van Roy, R., & Zaman, B. (2020). ¿Cómo se relacionan las diferencias individuales con el impacto de la gamificación? Un estudio experimental en el contexto de la educación superior. *Revista de Tecnología Educativa y Sociedad*, 23(3), 1-14. <https://doi.org/10.1111/bjet.12855>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025-3034). <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Rodríguez, J. L., & Hernández, A. (2022). Gamificación en la Educación. *Revista Electrónica Educare*, 26(2), 1-15. <https://doi.org/10.15359/ree.26-2.10>
- Brown, C., & Green, T. (2021). *Educational Technology and the Learning Sciences*. *Educational Technology Research and Development*, 69(5), 1-12. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09847-9>
- Martinez, M. P., & Garcia, J. (2021). *Using Gamification to Improve Student Engagement in Higher Education*. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1-15. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00265-3>



García-Peñalvo, F. J., & Conde, M. A. (2021). Análisis de la gamificación en el ámbito educativo: Estado del arte. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 23(1), 1-20. <https://doi.org/10.24320/redie.2021.23.e02.2296>

Sailer, M., Hense, J., Mayr, S., & Mandl, H. (2017). *How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction*. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>

Lameras, P., Arnab, S., Dunwell, I., Stewart, C., Clarke, S., & Petridis, P. (2017). *Essential features of serious games design in higher education: Linking learning attributes to game mechanics*. *British Journal of Educational Technology*, 48(4), 972-994. <https://doi.org/10.1111/bjet.12467>

Mekler, E. D., Brühlmann, F., Tuch, A. N., & Opwis, K. (2017). *Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and performance*. *Computers in Human Behavior*, 71, 525-534. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.048>

<https://doi.org/10.1037/edu0000403>

<https://doi.org/10.1177/1046878118774385>

<https://orcid.org/0000-0003-4831-5813>

<file:///C:/Users/VERONICA/Downloads/kvqj1s-page-96-105.pdf>

### Anexo 6 “Validación de beneficiarios”

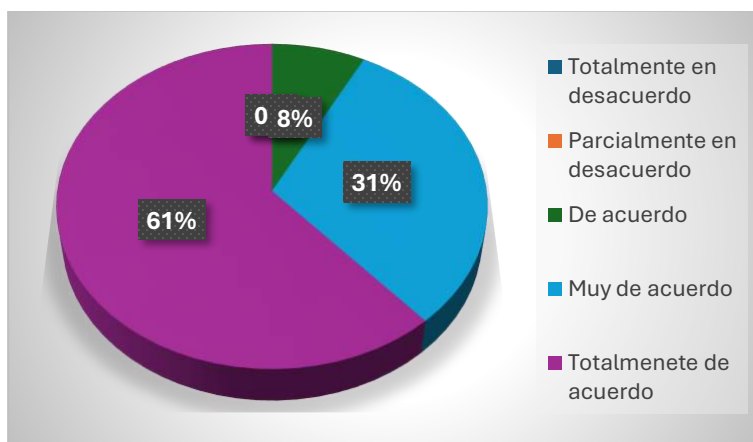
Después de usar la plataforma Educaplay ¿Está de acuerdo en que se implemente el uso de la plataforma en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?

*Tabla 24. Validación de los estudiantes de la plataforma Educaplay*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Parcialmente en desacuerdo	0	0%
De acuerdo	5	7.70%
Muy de acuerdo	20	30.80%
Totalmente de acuerdo	40	61.50%
<b>TOTAL</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes

*Gráfico 23. Diagrama de pastel Validación por beneficiarios*



*Resultados de la validación de la propuesta aplicada a los estudiantes.*