

**EDUCAPLAY como estrategia didáctica para el aprendizaje de lengua y literatura
en estudiantes de básica media**

*EDUCAPLAY as a teaching strategy for learning language and literature in high
school students*

<https://doi.org/10.5281/zenodo.17654438>

Autores:

Dayana Carolina Alcívar Macías¹

Universidad Bolivariana del Ecuador

<https://orcid.org/0009-0006-3992-7606> 

dcalcivarm@ube.edu.ec

Jennifer Gabriela Loor Cevallos²

Universidad Bolivariana del Ecuador

<https://orcid.org/0009-0007-5174-5159> 

jgloorc@ube.edu.ec

Johana Parreño Sánchez³

Universidad Bolivariana del Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-4512-6120> 

jparrenos@ube.edu.ec

Roger Martínez Isaac⁴

Universidad Bolivariana del Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-5283-5726> 

rmartinez@ube.edu.ec

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: dcalcivarm@ube.edu.ec

Fecha de recepción: 15/04/2025

Fecha de aceptación: 24/06/2025

RESUMEN

El objetivo de este estudio consistió en implementar la plataforma Educaplay como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de educación básica media. Adoptó un enfoque mixto, diseño cuasiexperimental, alcance descriptivo y explicativo. Se aplicaron encuestas a docentes y estudiante y un pretest y Postest a los estudiantes. La muestra fue de 61 estudiantes de los cuatro paralelos del 5to

grado de la Unidad Educativa Teresa de Calcuta y 4 docentes de Lengua y Literatura. Los resultados de las encuestas develaron una problemática multifacética en el aprendizaje de Lengua y Literatura, donde predominan la desmotivación y dificultades cognitivas; se diseñó una intervención mediante una Estrategia interactiva con Educaplay. La propuesta fue sometida a validación mediante juicio de expertos, quienes coincidieron en que esta, responde a necesidades detectadas, y es viable su utilización. Los resultados de su implementación reflejan una diferencia significativa a favor del grupo experimental; donde la prueba t arrojó un valor de $p < .001$ ($t = -8.356$), con una diferencia de medias de -0.866 puntos, mientras que la U de Mann-Whitney también resultó significativa ($U = 44.5$; $p < .001$). En conclusión, la intervención basada en el uso de la plataforma Educaplay produjo una mejora estadísticamente significativa en el aprendizaje de comprensión lectora y producción textual. El efecto de la intervención demostró la efectividad de la estrategia didáctica implementada.

PALABRAS CLAVE: *Educaplay, estrategia didáctica, aprendizaje, Lengua y Literatura.*

ABSTRACT

The objective of this study was to implement the Educaplay platform as a teaching strategy to strengthen the learning of language and literature among elementary school students. It adopted a mixed approach, a quasi-experimental design, and a descriptive and explanatory scope. Surveys were administered to teachers and students, and a pretest and posttest were administered to students. The sample consisted of 61 students from the four parallel fifth-grade classes at the Teresa de Calcuta Educational Unit and four language and literature teachers. The survey results revealed a multifaceted problem in language and literature learning, where lack of motivation and cognitive difficulties predominate. An intervention was designed using an interactive strategy with Educaplay. The proposal was validated through expert judgment, who agreed that it responds to the identified needs and is feasible for use. The results of its implementation reflect a significant difference in favor of the experimental group. The t-test yielded a p-value $< .001$ ($t = -8.356$), with a mean difference of -0.866 points, while the Mann-Whitney U test was also significant ($U = 44.5$; $p < .001$). In conclusion, the intervention based on the use of the Educaplay platform produced a statistically significant improvement in reading comprehension and

text production. The intervention's effect demonstrated the effectiveness of the implemented teaching strategy.

Keywords: *Educaplay, teaching strategy, learning, Language and Literature.*

INTRODUCCIÓN

Según la UNESCO, la educación es un derecho fundamental que debe promover la igualdad de oportunidades y la realización integral del ser humano, especialmente en contextos donde existen desigualdades sociales, culturales y económicas (Ghosh, 2024). En este sentido, el aprendizaje de lengua y literatura en educación básica media juega un papel crucial para fortalecer las capacidades comunicativas, culturales y creativas de los estudiantes, facilitando su participación en la sociedad y la edificación de su identidad cultural (Oberste, 2024). Sin embargo, como refieren Iksal et al. (2024) diversos estudios evidencian que en muchas instituciones educativas del mundo persisten retos relacionados con dificultades en el aprendizaje de esta disciplina.

En países como España y Colombia, la herramienta Educaplay ha sido implementada en el área de Lengua y Literatura con resultados positivos. En España, su uso ha permitido fortalecer la comprensión lectora y el análisis textual, facilitando el aprendizaje mediante actividades lúdicas y participativas (Pérez-Rodríguez & Delgado-Gómez, 2022). Por su parte, en Colombia, se ha evidenciado una mejora en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes al utilizar esta plataforma como recurso complementario en el aula, gracias a su carácter interactivo y personalizado (Álvarez-Betancourt & Moreno-Suárez, 2021).

Por otra parte, el aprendizaje de lengua y literatura en esta etapa educativa promueve la valoración de la diversidad cultural y lingüística, enriqueciendo la identidad personal y fomentando el respeto por las manifestaciones culturales propias y ajenas (Gulomova, 2024). La literatura, en particular, según refieren Ladzekpo et al. (2024) funciona como espejo de experiencias humanas, permitiendo a los educandos reconocerse en las historias, mitos, poemas y relatos que representan distintas épocas y culturas, fortaleciendo así su sentido de pertenencia y su visión crítica del mundo.

En este marco, la plataforma Educaplay se posiciona como herramienta digital innovadora que permite a los educadores crear actividades interactivas como crucigramas, adivinanzas, sopas de letras, juegos de asociación y cuestionarios, las cuales resultan altamente eficaces para fortalecer las competencias lingüísticas en el área de

Lengua y Literatura, especialmente en estudiantes de básica media. Estas actividades, al estar adaptadas a los intereses de los estudiantes, fomentan la motivación, promueven la participación y refuerzan habilidades cognitivas esenciales, como la comprensión lectora, producción escrita, razonamiento verbal y capacidad de análisis textual (Nivela Cornejo et al., 2025).

Desde un enfoque más amplio, como refieren Avdiu et al. (2025), el aprendizaje en estas disciplinas prepara a los jóvenes para afrontar los retos educativos futuros, especialmente en ámbitos académicos y laborales, donde la comunicación es un requisito indispensable. También favorece su participación activa en la sociedad, promoviendo el diálogo, la empatía y la ciudadanía responsable. Así, el aprendizaje de lengua y literatura en la secundaria es clave para el desarrollo de habilidades lingüísticas, y es un pilar para formar individuos críticos, creativos, culturalmente conscientes y capaces de ejercer su ciudadanía con fundamento en valores éticos y culturales sólidos.

La problemática global del aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de básica media evidencia una complejidad multifacética (Zamiri & Esmaeili, 2024), arraigada en diversos aspectos que trascienden la mera adquisición de conocimientos y habilidades, abarcando dimensiones cognitivas, emocionales, didácticas y socio-culturales, que interactúan en un entramado dinámico que condiciona los procesos de aprendizaje a nivel internacional.

Desde una perspectiva cognitiva, uno de los principales desafíos del aprendizaje de Lengua y Literatura radica en la insuficiente comprensión, análisis y producción de textos de manera autónoma y crítica (Teng & Huang, 2023). Los estudiantes enfrentan dificultades para entender niveles profundos de significado, inferir intenciones, detectar connotaciones y contextualizar los textos en sus marcos culturales y sociales (Baddane & Ennam, 2023).

El énfasis en la “internalización” sugiere que, empero haber sido expuestos a actividades relacionadas con la lectura y escritura, muchos escolares aún no logran integrarlas en su funcionamiento cognitivo, lo que repercute en su capacidad para realizar análisis lingüísticos y literarios profundos. La dificultad para entender niveles más complejos de significado, así como para inferir intenciones, detectar connotaciones y contextualizar en marcos culturales y sociales, revela la limitación en el aprendizaje interpretativo, fundamental para una comprensión literaria y comunicativa sólida. La referencia a los trabajos de Teng & Huang (2023) y Baddane & Ennam (2023) sustenta teóricamente que

estos problemas no son aislados, sino que forman parte de una problemática reconocida internacionalmente en el aprendizaje literario y lingüístico.

El entramado educativo mundial afronta una gradual complejidad en la integración de metodologías innovadoras que propicien un aprendizaje significativo de la lengua y la literatura. La expansión de tecnologías digitales ha evidenciado tanto un potencial transformador como desafíos sustantivos; en particular, la aplicación de estrategias didácticas basadas en el uso de plataformas interactivas y recursos multimedia aún no alcanza una penetración homogénea, con desigualdades exacerbadas por factores socioeconómicos, tecnológicos y culturales.

En el contexto ecuatoriano, específicamente en el sistema de educación básica, se ha evidenciado una problemática persistente en el aprendizaje efectivo de la lengua y la literatura, manifestada en bajos niveles de comprensión, producción textual y apreciación literaria entre los estudiantes de media (Guachamin & Pillajo, 2024). La tradición pedagógica centrada en métodos memorísticos y expositivos, sumada a la insuficiente incorporación de recursos digitales y herramientas interactivas, ha acentuado las brechas existentes, limitando el desarrollo de habilidades críticas y creativas en los estudiantes.

En el contexto específico de la Unidad Educativa Teresa de Calcuta en la ciudad de Manta, se identifica una problemática particular; el aprendizaje de Lengua y Literatura en educandos de básica media, específicamente el 5to grado, se ve atravesado por deficiencias en la motivación, y comprensión lectora, en un contexto donde predominan los desafíos relacionados con el bajo rendimiento y escaso interés hacia el aprendizaje de esta.

La plataforma Educaplay, al ser incorporada dentro de metodologías activas, transforma el proceso tradicional de adquisición de conocimientos en una experiencia dinámica, participativa y lúdica. Esta herramienta digital favorece que los estudiantes internalicen conceptos de manera autónoma, promoviendo la exploración, la reflexión crítica y la autorregulación del aprendizaje, como lo afirman Calderón et al. (2022). Gracias a su diseño basado en la gamificación educativa, Educaplay estimula la motivación del educando, al integrar mecánicas de juego en contextos pedagógicos. Este enfoque capta la atención del alumnado, y fortalece el compromiso con el contenido y mejora el desempeño académico.

Entre los beneficios más relevantes de su uso se destacan la mejora progresiva en la ortografía, la ampliación del vocabulario funcional y académico, así como el incremento

de la comprensión lectora, elementos fundamentales en la formación lingüística integral (Morales, 2021). Además, al permitir el aprendizaje personalizado, reforzado y adaptado al ritmo de cada estudiante, Educaplay contribuye a crear ambientes más inclusivos y efectivos, donde se respeta la diversidad de estilos cognitivos y niveles de competencia, reforzando así una educación centrada en el estudiante.

El problema que enfrenta esta investigación radica en la falta de estrategias innovadoras, recursos didácticos basados en herramientas tecnologías interactivas adecuadas para el aprendizaje efectivo de lengua y literatura en alumnos de básica media. Por lo que surge la pregunta de investigación ¿De qué manera Educaplay como estrategia didáctica fortalece el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de Básica Media? La relevancia de este estudio se fundamenta en la necesidad de emplear nuevas metodologías; con base a estos planteamientos se presenta esta investigación, cuyo objetivo general consiste en implementar la plataforma Educaplay como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de educación básica media. Para lograrlo, específicamente se basó en los objetivos siguientes: 1. Fundamentar teóricamente el uso de la plataforma Educaplay como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje de Lengua y Literatura; 2. Determinar las debilidades del aprendizaje en Lengua y Literatura de los estudiantes del 5to grado en la Unidad Educativa Teresa de Calcuta; 3. Diseñar e implementar una estrategia didáctica con Educaplay para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura; y 4. Validar la propuesta a través del juicio de expertos; 5. Valorar los resultados obtenidos en la práctica educativa con la implementación de la estrategia didáctica con Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

METODOLOGÍA

Esta investigación adopta un enfoque mixto, integrando tanto datos cuantitativos como cualitativos. El diseño fue de tipo cuasiexperimental, caracterizado porque los participantes del estudio no se seleccionan de manera aleatoria, sino que serán definidos previamente según ciertos criterios; en este caso, aquellos estudiantes con las calificaciones más bajas en Lengua y Literatura del 5to grado en la Unidad Educativa Teresa de Calcuta. Además, el estudio tuvo un alcance descriptivo y explicativo, permitiendo comprender en profundidad el impacto de Educaplay en el aprendizaje de los estudiantes. La metodología incluyó trabajo de campo, mediante la aplicación de

instrumentos en el entorno escolar, así como revisión bibliográfica para fundamentar teóricamente el estudio.

Métodos empíricos

La encuesta es un instrumento de recolección de información que permite obtener datos **cuantitativos y cualitativos** acerca de las percepciones, actitudes y experiencias de los participantes (Jain, 2021). A través de cuestionarios con preguntas cerradas, se recogen opiniones sobre la facilidad de uso de **Educaplay**, los logros alcanzados y las dificultades percibidas. Este instrumento ofrece una visión generalizada, identificando tendencias, niveles de satisfacción y posibles áreas de mejora en el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura.

Métodos matemáticos estadísticos

Se utilizó estadística descriptiva e inferencial mediante el programa informático SPSS, para la valoración de la confiabilidad de los instrumentos y para el análisis de los resultados. Además, se realizó la confiabilidad del instrumento de investigación a través del Alfa de Cronbach, cuyo valor fue 0,824 lo que demuestra que el instrumento es apto para ser aplicado.

Población y muestra

La población para considerar son 120 estudiantes de los cuatro paralelos del 5to grado de la Unidad Educativa Teresa de Calcuta en la ciudad de Manta, se aplica un muestreo no probabilístico intencional cuyo criterio de selección es: se escogen aquellos alumnos del paralelo que tengan calificaciones más bajas en promedio en la asignatura de lengua y literatura. Así la muestra queda conformada por 61 estudiantes de los paralelos A y B, donde uno de ellos será el grupo control (GC), el paralelo A, con 31 estudiantes y el otro el grupo experimental (GE) es el paralelo B con 30 alumnos. También se consideraron los 4 docentes de Lengua y Literatura. Y 5 expertos con experiencia comprobada en investigación en Educación y tecnología.

Procedimiento de la investigación

Fase 1: Diagnóstico inicial

En esta primera fase se llevó a cabo un proceso sistemático de aplicación de la encuesta a docentes y estudiantes para conocer la problemática. Este diagnóstico permitió establecer la línea base del estudio, evidenciando la necesidad de introducir estrategias digitales como Educaplay para responder a las debilidades identificadas y fortalecer el aprendizaje en Lengua y Literatura.

Fase 2: Aplicación

Elaboración e implementación de la propuesta.

Aplicación del pretest y postest para monitorear el progreso del aprendizaje de los estudiantes.

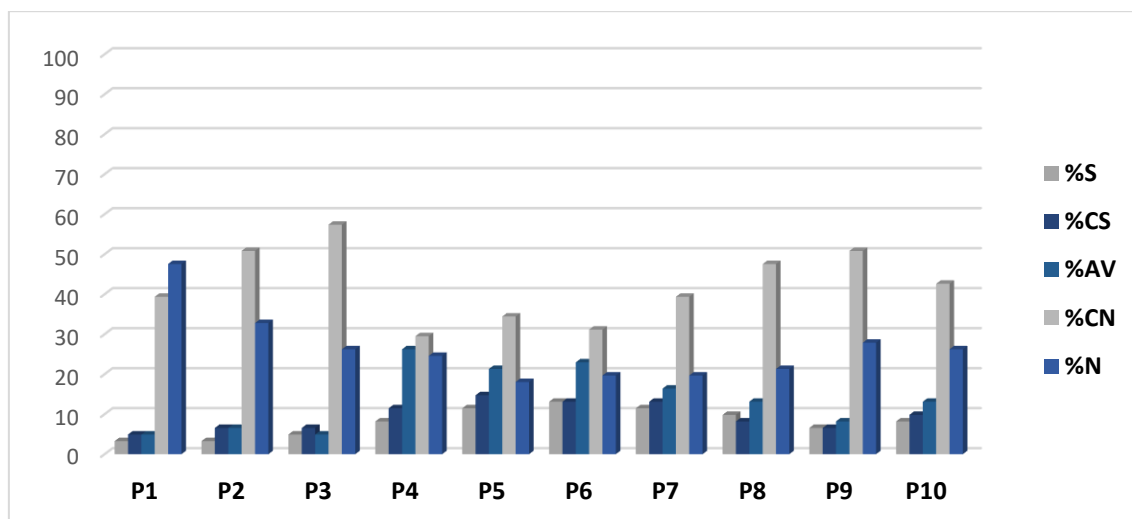
Fase 3: Evaluación de resultados

Se presentan los resultados de la implementación de recursos digitales en contextos educativos similares, basadas en los resultados.

Resultados de la encuesta diagnóstica

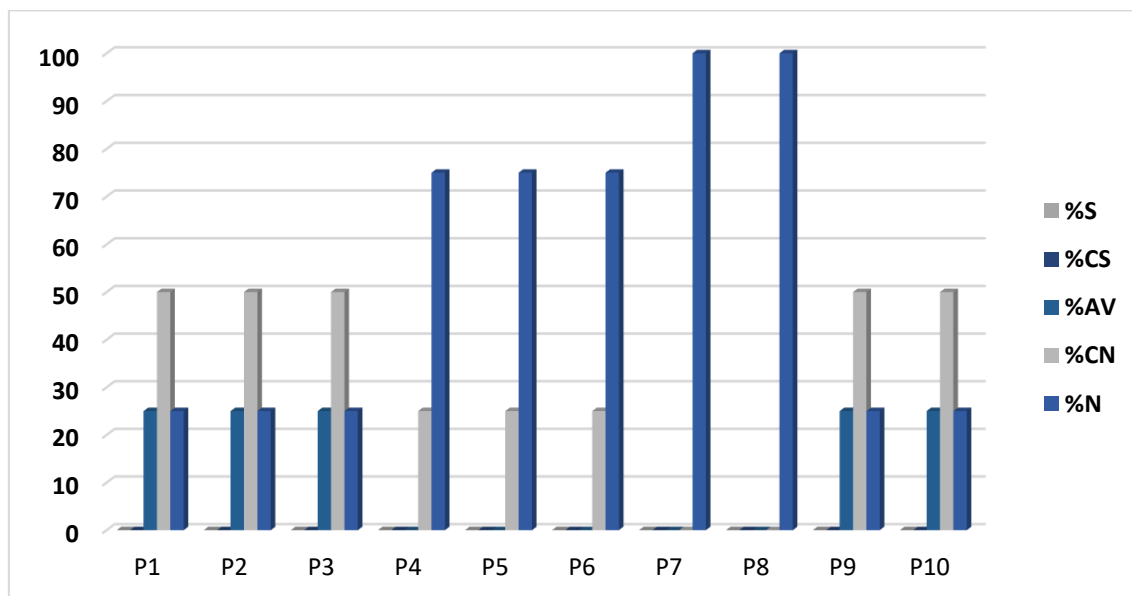
Figura 1.

Respuesta de estudiantes



Fuente propia a partir de los datos de la encuesta aplicada a los estudiantes

Los datos de la figura 1 revelan una problemática multifacética en el aprendizaje de Lengua y Literatura, donde predominan la desmotivación y las dificultades cognitivas. El 47.54% expresa desinterés absoluto, cifra alarmante que se correlaciona con la percepción de irrelevancia de los contenidos: el 26.23% niega su utilidad práctica. Esta apatía podría explicarse por la falta de atractivo pedagógico; el 50.82% considera que las actividades son poco innovadoras, y el 42.62% señala la ausencia de metodologías innovadoras. En cuanto a competencias básicas, el 34.43% reconoce que los textos abordados en clase les resultan difíciles de comprender, lo que evidencia un déficit crítico en comprensión lectora, habilidad fundamental para el dominio de la asignatura. Este obstáculo se agrava al analizar las competencias productivas; el 31.15% admite dificultades para escribir correctamente, y el 39.34% identifica falencias en su ortografía, porcentajes que reflejan una carencia sistémica en el manejo de convenciones lingüísticas.

Figura 2.
Respuesta de docentes


Fuente propia a partir de los datos de la encuesta aplicada a los docentes

Los resultados presentados en la figura 2 revelan una problemática crítica en la enseñanza de Lengua y Literatura desde la perspectiva docente. Ningún profesor considera que sus estudiantes posean un alto interés por la asignatura, y el 75% identifica dificultades graves en competencias básicas como comprensión lectora (P4, P5), producción escrita (P6) y ortografía (P7), donde el 100% de los docentes señala que sus educandos no manejan adecuadamente las reglas gramaticales (P8). Esta situación se agrava por la percepción de que las actividades en clase no son atractivas (50% las cataloga como poco efectivas, P2) y que los contenidos carecen de relevancia cotidiana, lo que sugiere una desconexión entre el currículo y las realidades socioculturales de los estudiantes. Esto explica, en parte, el desinterés generalizado expresado por el 75% de los docentes que percibe apatía en sus alumnos, y las deficiencias críticas en competencias lingüísticas, como la ortografía (100% reconoce su inadecuación, P7) y el uso de reglas gramaticales (100% identifica falencias, P8). El problema se profundiza al analizar las prácticas pedagógicas: el 75% de los profesores confiesa no implementar aprendizaje personalizado (P9) ni metodologías innovadoras (P10), lo que refleja un modelo de enseñanza estandarizado, centrado en la transmisión unidireccional de contenidos y evaluaciones memorísticas.

Los gráficos estadísticos del análisis de la encuesta demuestran que existe problemas en la asignatura Lengua y Literatura, por lo que en este estudio se propone elaborar una estrategia didáctica utilizando la herramienta Educaplay.

Diseño de intervención

“Estrategia interactiva con Educaplay para mejorar el área de Lengua y Literatura”

Objetivo

Mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura de estudiantes de 5to grado de la Unidad Educativa Teresa de Calcuta en la ciudad de Manta, mediante una Estrategia interactiva con Educaplay.

La intervención se estructuró tomando como base el contenido curricular de la unidad temática “**Un cuento para salvar el planeta**”, en la cual se abordan competencias de escritura, expresión oral, comprensión lectora y gramática.

La intervención pedagógica se llevó a cabo durante un periodo de cuatro semanas, integrando las actividades de *Educaplay* como complemento a las clases regulares de Lengua y Literatura.

Tabla 1

Planificación de desarrollo de la estrategia

Tiempo	Tema	Actividad	Link de la actividad
Semana 1	Producción de cuentos populares	<i>Taller de escritura creativa</i> ("Cuentos de mi comunidad"). Actividades de <i>Educaplay</i> centradas en completar historias, ordenar secuencias narrativas y reforzar vocabulario narrativo	https://n9.cl/pxo7x2 https://n9.cl/92jii https://n9.cl/8rvr0 https://n9.cl/ii91v4
Semana 2	Desarrollo de habilidades orales	<i>Taller de expresión oral</i> (“Soy un narrador”), Los estudiantes emplean juegos de preguntas y respuestas interactivas, grabación de relatos y ejercicios de fluidez mediante recursos de la plataforma.	https://n9.cl/j1arf https://n9.cl/wd76r https://n9.cl/23z88h https://n9.cl/n9wrl
Semana 3	Comprensión lectora	<i>Texto expositivo</i> Actividades de deducción de significado por contexto, emparejamiento de conceptos, crucigramas y ejercicios de sinónimos y antónimos en <i>Educaplay</i>	https://n9.cl/iyqpy https://n9.cl/7yppz https://n9.cl/yl6pl https://n9.cl/szjmb
Semana 4	Fortalecimiento de la competencia gramatical	<i>Laboratorio de edición</i> , Ejercicios interactivos de corrección de errores gramaticales, selección múltiple y completación de oraciones.	https://n9.cl/gdpcv https://n9.cl/fcpoqw https://n9.cl/4xgyx https://n9.cl/488kbi

Fuente: propia

Cada semana correspondió al abordaje de uno de los temas de la unidad; cada actividad fue diseñada siguiendo los principios del aprendizaje activo y significativo, combinando el contenido curricular con recursos digitales que permitieron la participación autónoma de los estudiantes, el trabajo colaborativo y la retroalimentación inmediata.

Accesibilidad.

La incorporación de *Educaplay* en el proceso de enseñanza-aprendizaje permitió valorar aspectos fundamentales vinculados a la accesibilidad y la usabilidad de la herramienta. En términos de accesibilidad, la plataforma ofrece una interfaz adaptable, intuitiva y compatible con diversos dispositivos (computadoras, tabletas y teléfonos móviles), facilitando el acceso de los estudiantes en distintos contextos, tanto dentro como fuera del aula. El diseño visual claro, el tamaño de fuente adecuado, los colores contrastantes y la navegación simplificada permitieron que los estudiantes, independientemente de su familiaridad previa con herramientas digitales, pudieran interactuar con los recursos sin mayores dificultades técnicas.

Usabilidad

Educaplay demostró ser una plataforma altamente funcional para los propósitos pedagógicos planteados. Las actividades interactivas, tales como sopas de letras, crucigramas, cuestionarios, ordenamiento de secuencias y juegos de emparejamiento, fueron fácilmente comprensibles por los estudiantes, quienes lograron desenvolverse de manera autónoma en la mayoría de los casos. La retroalimentación inmediata ofrecida por la plataforma tras cada actividad favoreció el aprendizaje autorregulado, permitiendo a los estudiantes identificar sus errores y reforzar los contenidos de manera oportuna. Además, la posibilidad de personalizar los recursos, adaptando el nivel de dificultad y el contenido temático, garantizó una adecuada adecuación curricular según los objetivos de cada sesión.

Validación de la propuesta

La propuesta fue sometida a un proceso de validación a través del juicio de expertos, quienes evaluaron su pertinencia, relevancia y aplicabilidad en el contexto educativo. Para ello, se consideraron indicadores como estructura, organización, funcionalidad, factibilidad y variabilidad. Los expertos coincidieron en que la estrategia planteada, basada en el uso de la plataforma *Educaplay*, responde a las necesidades detectadas en el área de Lengua y Literatura, ya que promueve la motivación, la participación activa y la mejora en las competencias lectoras y de producción textual. Asimismo, destacaron que

la propuesta se ajusta al currículo vigente, cuenta con recursos accesibles y es viable de implementar en el aula con la capacitación adecuada para los docentes. Esta validación respalda la solidez metodológica y la relevancia práctica de la intervención, confirmando que constituye una alternativa innovadora y efectiva para fortalecer el aprendizaje en estudiantes de básica media.

Resultados de la implementación

La figura 3 presenta un diagrama de caja y bigotes (boxplot) que ilustra las calificaciones obtenidas en el pretest por los estudiantes de los grupos control y experimental. Esta representación permite visualizar claramente la distribución de los datos, los valores centrales y la dispersión de los resultados antes de la aplicación de la intervención pedagógica basada en la plataforma Educaplay.

En primer término, se observa que ambos grupos exhiben rangos de desempeño muy similares al inicio del estudio, lo cual confirma la homogeneidad de los grupos antes de la intervención. En el grupo control, la mediana se ubica aproximadamente en 3.57, mientras que en el grupo experimental se sitúa ligeramente superior, en torno a 3.80. Esta pequeña diferencia inicial no representa una ventaja significativa para ninguno de los grupos.

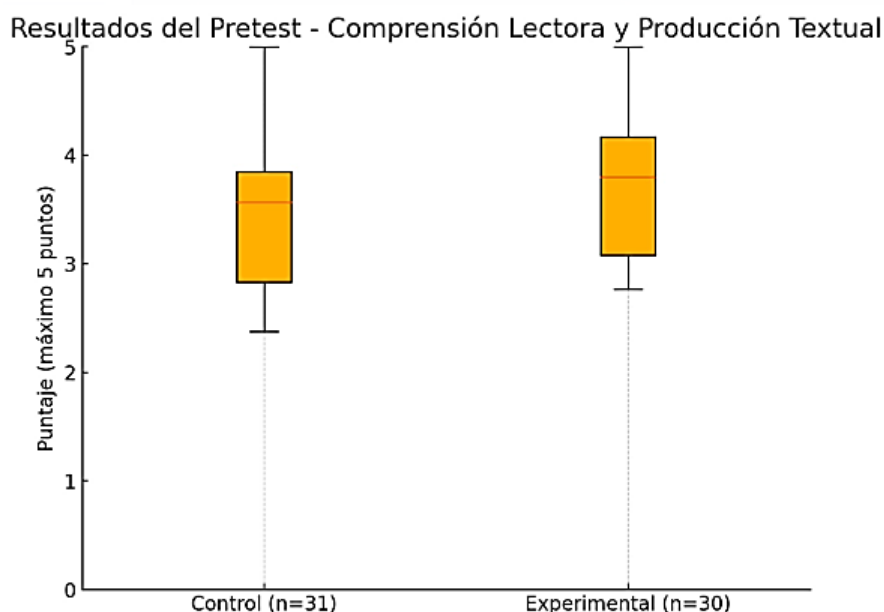
El rango intercuartílico (IQR), que abarca desde el percentil 25 hasta el percentil 75, muestra igualmente una distribución comparable en ambos grupos: en el grupo control va de 2.83 a 3.85, y en el experimental de 3.08 a 4.17. Estos valores indican que la mayoría de los estudiantes se agruparon en niveles de desempeño relativamente equivalentes al comienzo del estudio.

Si bien la gráfica podría señalar la presencia de cierta variabilidad individual, no se identifican valores atípicos extremos que distorsionen la tendencia general de cada grupo. Este patrón de distribución refuerza los hallazgos obtenidos en los análisis estadísticos preliminares, donde las pruebas t de Student y U de Mann-Whitney confirmaron que no existían diferencias estadísticamente significativas en el pretest ($p > 0.05$).

En conjunto, este análisis gráfico proporciona un respaldo visual adicional a la evidencia estadística, ratificando que los grupos partieron de condiciones iniciales equivalentes. Esta estabilidad previa es crucial, ya que garantiza que las diferencias observadas posteriormente pueden atribuirse con mayor certeza al efecto de la intervención didáctica aplicada. De este modo, se fortalece la validez interna del diseño empleado en la presente investigación.

Figura 3.

Caja de bigotes del pre test, ambos grupos



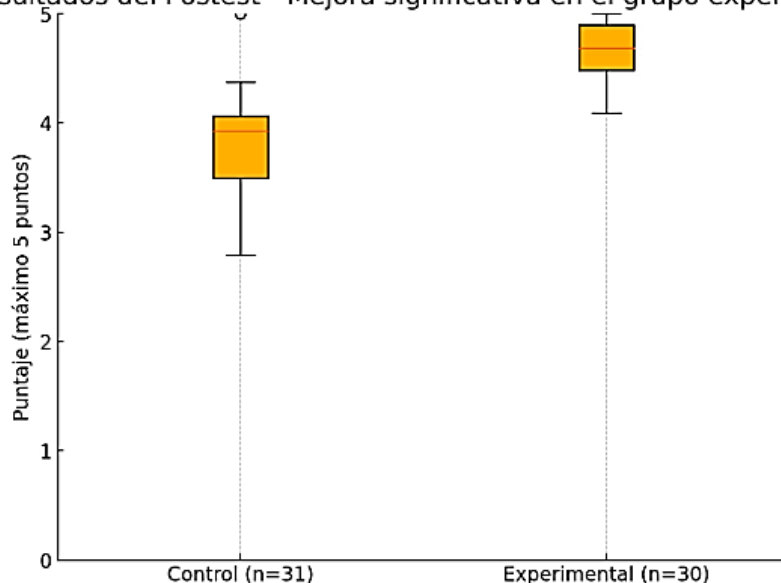
Fuente: Elaboración propia

La figura 4 presenta un diagrama de caja y bigotes correspondiente a los resultados obtenidos por los estudiantes en el postest, comparando el desempeño del grupo control y el grupo experimental luego de la intervención pedagógica. Esta representación visual permite apreciar con claridad las diferencias de aprendizaje entre ambos grupos tras la implementación de la estrategia didáctica basada en el uso de la plataforma Educaplay. Se observa una diferencia significativa y evidente en la posición y amplitud de las cajas. En el grupo experimental, la mediana alcanza un valor de 4.69, mientras que en el grupo control se sitúa en 3.93, reflejando un incremento sustancial en los niveles de desempeño del grupo que participó en la intervención. Además, el rango intercuartílico del grupo experimental, que va de 4.49 a 4.90 muestra una concentración alta de estudiantes con puntuaciones cercanas al máximo posible, lo que indica un efecto positivo generalizado.

Figura 4.

Caja de bigotes de las calificaciones del posttest para ambos grupos

Resultados del Posttest - Mejora significativa en el grupo experimental



Fuente: Elaboración propia

En la tabla 2, en el grupo experimental, el percentil 25 aumentó de 3.08 en el pretest a 4.49 en el posttest, la mediana (percentil 50) pasó de 3.80 a 4.69, y el percentil 75 se incrementó de 4.17 a 4.90. Estos datos sugieren que la mejora fue consistente a lo largo de toda la distribución de los estudiantes del grupo experimental, con un desplazamiento generalizado hacia calificaciones cercanas al máximo, reflejando un progreso homogéneo y sostenido en comprensión lectora y producción textual. En contraste, el grupo control mostró cambios más moderados: el percentil 25 pasó de 2.83 a 3.50, la mediana de 3.57 a 3.93, y el percentil 75 de 3.85 a 4.07. Aunque hay cierta mejoría, el incremento es claramente menor que el observado en el grupo experimental, indicando un progreso limitado con el enfoque pedagógico tradicional.

En cuanto a la normalidad de los datos, se aplicó la prueba de Shapiro-Wilk para ambos grupos en el pretest y posttest. En el pretest, el grupo control obtuvo un $W = 0.96$ ($p = 0.30$) y el grupo experimental $W = 0.95$ ($p = 0.15$). En el posttest, el grupo control presentó $W = 0.94$ ($p = 0.10$) y el grupo experimental $W = 0.94$ ($p = 0.09$). Estos resultados indican que, en general, las distribuciones pueden considerarse aproximadamente normales ($p > .05$), aunque en el posttest del grupo experimental el valor de p se aproxima al umbral, lo cual justifica realizar tanto análisis paramétricos como no paramétricos.

En función de estos resultados descriptivos, se justifica la aplicación combinada de pruebas paramétricas (t de Student) y no paramétricas (U de Mann-Whitney) para validar los efectos de la intervención. Esta estrategia metodológica refuerza la solidez de los hallazgos, permitiendo asegurar que las mejoras observadas en el grupo experimental no son producto del azar, sino del efecto de la intervención pedagógica mediante el uso de la plataforma Educaplay.

Los datos descriptivos analizados muestran con claridad una mejora considerable y homogénea en el grupo experimental. Este patrón se refleja tanto en los valores centrales (media y mediana), como en los rangos percentiles, con una reducción importante en la dispersión de los resultados (desviación estándar de 0.26 en el posttest experimental), lo cual evidencia el impacto positivo de la intervención didáctica apoyada en tecnologías digitales sobre el desarrollo de la comprensión lectora y la producción textual en los estudiantes de 5° grado.

Tabla 2.

Estadísticas descriptivas de las calificaciones pretest y posttest

Estadísticas	Control - Pretest (n=31)	Experimental - Pretest (n=30)	Control - Posttest (n=31)	Experimental - Posttest (n=30)
N	31.0	30.0	31.0	30.0
Media	3.44	3.75	3.79	4.66
Mediana	3.57	3.80	3.93	4.69
Desviación estándar	0.69	0.65	0.51	0.26
Mínimo	2.37	2.77	2.79	4.09
Máximo	5.0	5.0	5.0	5.0
W de Shapiro- Wilk	0.96	0.95	0.94	0.94
Valor p de Shapiro-Wilk	0.3	0.15	0.1	0.09
25 percentil	2.83	3.08	3.5	4.49
50 percentil	3.57	3.8	3.93	4.69
75 percentil	3.85	4.17	4.07	4.9

Fuente: Elaboración propia

La tabla 3 muestra los resultados de las pruebas t de Student y U de Mann-Whitney aplicadas en las fases de pretest y posttest, con el objetivo de comparar el aprendizaje en comprensión lectora y producción textual entre el grupo control y el grupo experimental. En el pretest, tanto la t de Student como la U de Mann-Whitney arrojaron valores de p superiores al nivel de significancia de 0.05 ($p = 0.073$ y $p = 0.071$, respectivamente). Estos resultados indican que no existían diferencias estadísticamente significativas entre

los dos grupos antes de la intervención, lo que confirma la equivalencia inicial de los participantes en cuanto a su nivel de desempeño. El tamaño del efecto, calculado mediante el d de Cohen ($d = -0.418$), se considera de magnitud baja, ratificando que las diferencias iniciales fueron mínimas y no relevantes desde el punto de vista práctico.

En contraste, los resultados obtenidos en el postest reflejan una diferencia clara y altamente significativa a favor del grupo experimental. La prueba t arrojó un valor de $p < .001$ ($t = -8.356$), con una diferencia de medias de -0.866 puntos, mientras que la U de Mann-Whitney también resultó significativa ($U = 44.5$; $p < .001$). Además, el tamaño del efecto en el postest es extremadamente alto (d de Cohen $= -2.571$), lo que representa un impacto muy grande de la intervención sobre el desempeño del grupo experimental en comparación con el grupo control.

Los análisis confirman que la intervención pedagógica basada en el uso de la plataforma Educaplay produjo una mejora estadísticamente significativa y de gran magnitud práctica en el aprendizaje de comprensión lectora y producción textual en los estudiantes de quinto grado. El efecto de la intervención fue consistente y sólido, demostrando la efectividad de las estrategias didácticas digitales implementadas.

Tabla 3.

Prueba t para muestras independientes

Momento	Prueba	Estadístico	gl	p	Diferencia de medias	EE de la diferencia	IC Inferior	IC Superior	Tamaño del Efecto (d)
Pretest	T de Student	-1.825	59	0.073	-0.315	0.172	-0.652	0.023	-0.467
Pretest	U de Mann-Whitney	339.5		0.071	-0.315	0.172	-0.652	0.023	-0.467
Postest	T de Student	-8.356	59	0.0	-0.866	0.104	-1.069	-0.663	-2.119
Postest	U de Mann-Whitney	44.5		0.0	-0.866	0.104	-1.069	-0.663	-2.119

Fuente: Elaboración propia

DISCUSIÓN

Los resultados evidencian que la incorporación de Educaplay como estrategia didáctica en Lengua y Literatura fortaleció la motivación, la participación y las competencias lectoras de los estudiantes de básica media. Este hallazgo coincide con lo señalado por Pérez-Rodríguez y Delgado-Gómez (2022), quienes en el contexto español destacan que la plataforma mejora la comprensión lectora y el análisis textual, así como con lo

reportado por Álvarez-Betancourt y Moreno-Suárez (2021) en Colombia, donde se observaron incrementos en la motivación y el rendimiento académico. En el caso ecuatoriano, los problemas persistentes en comprensión lectora descritos por Guachamín y Pillajo (2024) explican la necesidad de innovar metodologías tradicionales, lo que refuerza la pertinencia de los resultados obtenidos en el grupo experimental. Además, los beneficios de la gamificación en la motivación y autorregulación del aprendizaje, destacados por Calderón et al. (2022), se reflejan en la actitud positiva y la autonomía que alcanzaron los estudiantes al trabajar con Educaplay.

Por otro lado, la dificultad de los escolares para realizar análisis profundos de textos y contextualizar su significado, ya descrita por Teng y Huang (2023), también se observa en el grupo control, donde el progreso fue limitado con metodologías tradicionales. Estos desafíos responden a una problemática global en el aprendizaje de la lengua y la literatura, que como afirman Zamiri y Esmaeili (2024), se configura como un fenómeno multidimensional, atravesado por factores cognitivos, emocionales y socio-culturales. En este sentido, la evidencia empírica del presente estudio confirma que Educaplay constituye una estrategia innovadora y eficaz para superar las limitaciones del enfoque memorístico y promover aprendizajes más significativos e inclusivos.

CONCLUSIONES

En este estudio se implementó la plataforma Educaplay como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de educación básica media, con lo cual se concluye lo siguiente:

- El análisis de las encuestas aplicadas a estudiantes y docentes demuestran la existencia de una problemática multifacética en el aprendizaje de Lengua y Literatura, donde predominan la desmotivación y dificultades cognitivas; por lo que en este estudio se propone elaborar una estrategia didáctica utilizando la herramienta Educaplay para mejorar el aprendizaje de esta asignatura.

- Se diseñó una intervención cuyo objetivo fue mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura de estudiantes de 5to grado de la Unidad Educativa Teresa de Calcuta en la ciudad de Manta, mediante una Estrategia interactiva con Educaplay. La intervención se estructuró tomando como base el contenido curricular de la unidad temática “Un cuento para salvar el planeta”, en la cual se abordan competencias de escritura, expresión oral, comprensión lectora y gramática.

-La propuesta fue sometida a un proceso de validación mediante juicio de expertos, quienes evaluaron su pertinencia, relevancia y aplicabilidad en el contexto educativo. Los expertos coincidieron en que la estrategia diseñada, responde a las necesidades detectadas en el área de Lengua y Literatura, ya que promueve la motivación, intervención y mejora en las competencias lectoras y de producción textual; destacaron que la propuesta se ajusta al currículo vigente, cuenta con recursos accesibles y es viable de implementar en el aula con la capacitación adecuada para los docentes.

-Los resultados de su implementación reflejan una diferencia clara y altamente significativa a favor del grupo experimental; donde la prueba t arrojó un valor de $p < .001$ ($t = -8.356$), con una diferencia de medias de -0.866 puntos, mientras que la U de Mann-Whitney también resultó significativa ($U = 44.5$; $p < .001$). Además, el tamaño del efecto en el posttest es extremadamente alto (d de Cohen $= -2.571$), lo que representa un impacto muy grande de la intervención sobre el desempeño del grupo experimental en comparación con el grupo control.

-Se confirma que la intervención pedagógica basada en el uso de la plataforma Educaplay produjo una mejora estadísticamente significativa y de gran magnitud práctica en el aprendizaje de comprensión lectora y producción textual en los estudiantes de quinto grado. El efecto de la intervención fue consistente y sólido, demostrando la efectividad de las estrategias didácticas digitales implementadas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Avdiu, E., Bekteshi, E., & Gollopeni, B. (2025). Habilidades de aprendizaje para el futuro: Implementando el aprendizaje del siglo XXI. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(1).
<https://www.malque.pub/ojs/index.php/msj/article/view/3393>
- Baddane, K., & Ennam, A. (2023). Estrategias de contextualización y comprensión lectora: Una investigación entre examinados del IELTS. *Revista Internacional de Lingüística, Literatura y Traducción*, 6(11), 148-156.
<https://www.academia.edu/download/112092711/5281.pdf>
- Ghosh, R. (2024). Mejorar la educación para un mundo más equitativo. *Revista Internacional de Educación de Beijing*, 6(1), 20-31.
https://brill.com/view/journals/bire/6/1/article-p20_003.xml

- Guachamin, H., & Pillajo, F. (2024). Estrategias metodológicas para el proceso de lectura comprensiva en estudiantes de quinto grado en Ecuador. *Mendive-Revista de Educación*, 22(3).
<https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/download/3768/3391/22323>
- Gulomova, R. (2024). Adoptar clases culturales: revelar la importancia de la cultura en la educación de inglés como lengua extranjera. *O 'zbekiston davlat jahon illari universiteti konferensiyalari*, 1(1), 665-671.
<https://conference.uzswlu.uz/conf/article/view/143>
- Haijing, F., & Chano, J. (2024). Mejora de la adaptabilidad intercultural de los estudiantes de la ASEAN en la educación superior: Análisis de la aplicación de la educación bilingüe en el currículo Panorama de China. *Revista Internacional de Educación en Idiomas*, 8(1), 97-111. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1419836>
- Iksal, I., Hayani, R., & Aslan, A. (2024). Fortalecimiento de la educación del carácter como respuesta a los desafíos de la época. *Revista Indonesia de Educación (INJOE)*, 4(3), 761-774. <https://injoe.org/index.php/INJOE/article/view/116>
- Jain, N. (2021). Encuestas versus entrevistas: Comparación de herramientas de recolección de datos para la investigación exploratoria. *The Qualitative Report*, 26(2), 541-554.
<https://www.proquest.com/openview/6bbd0e7f4fcb5c2b0b1f1a9f52506d21/1?pq-origsite=gscholar&cbl=55152>
- Kroon, S., & Spotti, M. (2024). Educación en Lengua y Literatura Inglesas (L1) en tiempos de globalización, digitalización y superdiversidad: Un llamado a un enfoque empírico-interpretativo comparativo internacional. *L1-Educational Studies in Language and Literature*, 24(2), 1-19.
<https://l1research.org/article/view/673>
- Ladzekpo, G., Amekor, C., & Davi, S. (2024). El poder de la narración en la literatura y la identidad cultural: Un artículo de revisión. *Revista Británica de Humanidades y Ciencias Sociales*, 1(1), 20-31.
<https://bluemarkpublishers.com/index.php/BJHSS/article/view/156>
- Oberste, N. (2024). El papel de la enseñanza de lenguas extranjeras en el desarrollo de la competencia intercultural. *Revista Românească pentru Educație*

Multidimensională, 16(1), 1-15. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1296751>

Swargiary, K. (2024). *Lenguaje y aprendizaje: El papel crucial del lenguaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Scholars Press. <https://books.google.es/books?id=iwgSEQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Teng, M., & Huang, J. (2023). Efectos de la incorporación de estrategias metacognitivas en la escritura colaborativa sobre la complejidad, precisión y fluidez de la escritura. *Revista de Educación de Asia Pacífico*, 43(4), 1071-1090. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02188791.2021.1982675>

Zamiri, M., & Esmaeili, A. (2024). Estrategias, métodos y apoyos para el desarrollo de habilidades en comunidades de aprendizaje: Una revisión sistemática de la literatura. *Ciencias Administrativas*, 14(9). <https://www.mdpi.com/2076-3387/14/9/231>