

Educaplay como herramienta inclusiva en estudiantes de la universidad técnica de Babahoyo

Educa play as an inclusive tool for students at the technical university of babahoyo

<https://doi.org/10.5281/zenodo.17107871>

AUTORES: Lcda. Brenda Adriana Alvarado Cerezo
MSc. Anais Ybeth Ruiz Escobar
Lcda. Narcisa Belén Tomalá Macías
Lcda. Noemi Victoria Jurado Bajaña

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: cerezoadriana23@gmail.com

Fecha de recepción: 15 / 07/ 2025

Fecha de aceptación: 04 / 08 / 2025

RESUMEN

En el presente trabajo investigativo estudia la aplicación Educaplay como herramienta inclusiva en estudiantes, para lo cual pretende analizar su accionar en la inclusión de los alumnos, la motivación, la participación activa de estos en el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo importante verificar su efectividad para el uso y recomendación a los docentes para su aplicación en las clases, además de garantizar una educación inclusiva y de calidad. Para el desarrollo, se consideró un diseño no experimental, descriptivo de enfoque cualitativo, utiliza el método inductivo – deductivo, apoyado en la investigación documental para fundamentar teóricamente con fuentes confiables que aseguren la calidad de los resultados y la encuesta con un cuestionario de preguntas como instrumento aplicado a la población de estudiantes del cuarto semestre, obteniendo como resultado que la inclusión de Educaplay en las actividades escolares potencia el desarrollo del pensamiento, ayuda a afrontar y resolver problemas, además en clases mejora los procesos de aprendizaje y competencias interpretativas de manera que, promueve y

fortalece la innovación y la creatividad, la funcionalidad de esta herramienta permite a docentes y dicentes crear y participar de actividades mediante diferentes escenarios en un entorno virtual amigable dependiendo de las necesidades educativas en todos los niveles siendo la inclusión educativa quien garantiza el derecho a una educación de calidad a todos los estudiantes en igualdad de condiciones.

Palabras clave: Aprendizaje-Educación-Educaplay-Inclusión-Tecnología.

ABSTRACT

In the present investigative work, the Educaplay application is studied as an inclusive tool for students, for which it intends to analyze its actions in the inclusion of students, motivation, their active participation in the teaching-learning process, being important to verify its effectiveness for the use and recommendation to teachers for its application in classes, in addition to guaranteeing an inclusive and quality education. For the development, a non-experimental, descriptive design with a qualitative approach was considered, it uses the inductive - deductive method, supported by documentary research to theoretically support reliable sources that ensure the quality of the results and the survey with a questionnaire of questions such as instrument applied to the population of students of the fourth semester, obtaining as a result that the inclusion of Educaplay in school activities enhances the development of thinking, helps to face and solve problems, also in classes improves learning processes and interpretive skills so that, promotes and strengthens innovation and creativity, the functionality of this tool allows teachers and students to create and participate in activities through different scenarios in a friendly virtual environment depending on the educational needs at all levels, being educational inclusion who guarantees the right at one e quality education to all students on equal terms.

Keywords: Learning-Education-Educaplay-Inclusión-Technology.

INTRODUCCIÓN

La educación a nivel mundial es considerada un factor de avance, progreso y producción en la sociedad. Su objetivo principal es facilitar el aprendizaje de conocimientos y potenciar capacidades y habilidades de cada persona. Sin embargo, con el paso del tiempo la educación ha presentado diferentes cambios desde sus inicios hasta la actualidad debido a las necesidades de la sociedad.

La educación en el siglo pasado experimentó transformaciones impactantes, evolucionando de una enseñanza basada en la transmisión de información unidireccional a una era de innovaciones tecnológicas, cambiando paradigmas educativos y por ende incursionando en la era digital. (Marín et al., 2020, p. 461)

Estos autores evidenciaron el gran cambio presente en la educación gracias a la tecnología educativa, la educación tradicional mantenía limitante el desarrollo académico de los alumnos, por muchos años el docente ejerció el rol dominante y autoritario al ser el único agente activo y poseedor de conocimientos en el aula de clases. La educación actual ha cambiado su dirección debido a que centra su enfoque principal a los estudiantes y en potenciar sus capacidades cognitivas, por consecuente la tecnología ha desempeñado una función importante en la educación, ya que la aplicación de herramientas tecnológicas ha permitido que el aprendizaje sea práctico, generando conocimientos permanentes (aprendizaje significativo). Además, la tecnología educativa potencia la creatividad y el razonamiento lógico de los estudiantes.

En el campo de la pedagogía, la tecnología educativa (TE en lo sucesivo) ha evolucionado de manera acelerada como ámbito de estudio, investigación y práctica profesional. En los últimos años han crecido de manera exponencial las publicaciones, congresos y jornadas, las asociaciones, fundaciones y comités, los proyectos institucionales de equipamiento de infraestructuras y formación permanente del profesorado, los informes internacionales y el mercado de artefactos y “soluciones” tecnológicas a los problemas de la educación. Esta aceleración es reflejo de la propia evolución de la sociedad: la tecnología es hoy una de fuerzas de cambio más destacadas. Consecuentemente, la TE busca adaptarse a las necesidades del momento y sufre las consecuencias de las fuerzas del cambio. En este tipo de dinámicas, los momentos de estabilidad para elaborar y consolidar ideas son

escasos, aunque puede que sean más necesarios que nunca. (Castañeda et al., 2020, pp. 242-243)

En Ecuador durante la pandemia las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han supuesto un gran avance en cuanto al acceso de la información mediante internet, sobre todo en el ámbito educativo donde se experimentan nuevos escenarios formativos que apuestan al intercambio de conocimientos inmediato entre docentes y estudiantes, permitiendo que se construyan nuevos aprendizajes en forma colaborativa, reflexiva y crítica, en un ambiente amigable, flexible, dinámico, pluripersonal. (Eduardo Palacios-Dueñas et al., 2020, p. 758)

Durante aquel lapso de tiempo y aún en la actualidad la tecnología se utiliza como un método de primera instancia que juega un papel fundamental para la nueva singularidad de estudio que se desarrolla eventualmente desde el aula o cualquier lugar. Tomando protagonismo en la educación al ser una herramienta indispensable para el proceso de enseñanza aprendizaje. La tecnología también ha modificado sus cualidades y continúa realizando mejoras para potenciar el rendimiento académico en las instituciones educativas. Sin embargo, las barreras educativas han estado presentes desde los inicios primitivos de la educación hasta los días actuales, por lo tanto, uno de los retos más importantes a los que la educación hace frente es el de garantizar el derecho de educación e inclusión a todos y todas los niños/as y jóvenes y el derecho de acceso en igualdad de condiciones. Para ello, la tecnología educativa ofrece diversos recursos digitales y aplicaciones que favorecen la inclusión; una de las más destacadas es Educaplay.

La educación se está transformando de forma acelerada porque los profesores están cambiando su papel de proveedores, ya que el conocimiento está en línea y no necesita que alguien lo proporcione. Los alumnos necesitan a alguien que refuerce los conocimientos y guíe la enseñanza, por esta razón, es necesario adaptarse a la tecnología y a los servicios que ésta ofrece. El aprendizaje con la herramienta Educaplay es divertido, interesante y lúdico, es una herramienta que no da lugar al aprendizaje tradicional, donde los alumnos se sienten abiertos al proceso pedagógico, logrando profundizar y solidificar sus conocimientos con capacidad de análisis y síntesis, contribuyendo al aprendizaje significativo para formar personas útiles en la sociedad.

En Colombia para su trabajo de investigación que toma como base la utilización de la web 2.0 en la enseñanza de alumnos colombianos. Encontraron como resultados que la aplicación de la herramienta Educaplay como recurso tecnológico para el aprendizaje, influye tanto en los alumnos como en los docentes; puesto que, al realizar un análisis cuantitativo-descriptivo de los efectos de plataforma en la educación de este país; se encontró que en lo que respecta al nivel de educación media, tanto las plataformas como la web 2.0 afianzan los aprendizajes del aula, mientras que a los docentes les facilita la aplicación de proyectos interdisciplinarios. (Álvarez-Guamán & Erazo-Álvarez, 2021, pp. 230-231)

En Ecuador, propusieron un artículo sobre la utilización del recurso informático Educaplay para aprender sobre moléculas mediante un enfoque cualitativo en dos grupos de estudiantes, con el objetivo de realizar una evaluación formativa de las actividades realizadas en Educaplay; comprobando que los resultados mediante la prueba Z, indicaban que los alumnos que utilizaron esta plataforma, superan en rendimiento a los alumnos que no la utilizaron. Con la muestra de 32 estudiantes; el 46,88% alcanzan los aprendizajes requeridos, mientras que el 50% están próximos a alcanzar; por último, solo el 3,12% no alcanzan los aprendizajes. (Álvarez-Guamán & Erazo-Álvarez, 2021, pp. 231-232)

Las características de la herramienta Educaplay son básicas, no es necesario ser un experto en programación para poder manejar dicha herramienta, y ofrece muchas actividades en beneficio del alumno y del profesor.

Educaplay es una plataforma online para la creación de actividades interactivas, donde los materiales se crean online y permanecen en la plataforma para que puedan ser compartidos a través de enlaces. Se trata de una herramienta de la Web 3.0 que ha tomado mucha fuerza en la creación de materiales educativos, y esto se debe a la facilidad de uso y, sobre todo, a la disponibilidad del material creado, que permanece automáticamente en la red para ser compartido con enlaces en Páginas, Blogs o Plataformas Educativas.

(Páez-Quinde et al., 2022, pp. 37-38)

<i>Ventajas</i>	<i>Desventajas</i>
* Actividad atractiva y fácil de manejar.	* Para la actividad de dictado, es necesario tener un micrófono y altavoces
* Se pueden insertar imágenes y archivos de audio (para niños no lectores y personas con discapacidad).	* Como es un programa estándar, ahora de usarlo, cualquier pequeño error en el teclado bajará el resultado.
* No es necesario instalar ningún software en el ordenador, sólo el plugin de Flash.	* Una vez descargado el recurso ya no se puede modificar
* Ofrece su contenido en tres idiomas: inglés, francés y español.	* Algunas actividades están limitadas en su uso.

En la actualidad Educaplay está compuesto por 17 actividades interactivas, las mismas que son: froggy jumps, completar, ordenar letras, ordenar palabras, crucigrama, sopa de letras, ruleta de palabras, relacionar mosaico, test, relacionar columnas, relacionar, adivinanza, video quiz, mapa interactivo, presentación, dictado y dialogo. Todas las actividades que presenta Educaplay contribuyen para que el aprendizaje sea dinámico y significativo, sin embargo, ciertas actividades se destacan por sus características inclusivas, entre ellas tenemos:

Froggy Jumps: permite crear y presentar de forma interactiva cuestionarios con imágenes y audios que facilita la interpretación de las preguntas.

Dictado: esta actividad permite subir o grabar audios educativos sobre lecturas, cuentos, canciones y juegos, ideal para alumnos con NEE asociadas a discapacidad visual.

Relacionar mosaico: Esta actividad propone que el alumno sepa distinguir los objetos que se le presentan de manera visual o auditiva. Por ejemplo, el docente crea una actividad donde los alumnos tendrán que identificar los personajes de los sonidos, en el caso de los estudiantes con NEE asociadas a la discapacidad visual el alumno tendrá de decir después de cada sonido su respuesta.

La Inclusión Educativa es el anhelo de todos los sistemas educativos de Iberoamérica y no podría ser de otra manera si la meta es que la educación, realmente, contribuya al

desarrollo de sociedades con personas más justas, democráticas y solidarias. La preocupación por la Inclusión en Iberoamérica, nace como consecuencia de los altos niveles de exclusión y desigualdades educativas que persisten en la gran mayoría de los sistemas educativos, a pesar de los repetidos y significativos esfuerzos que han invertido para incrementar la calidad, inclusión y equidad de la educación, objetivo principal de las reformas educativas de esta región.

Es notorio que la tecnología es una herramienta fundamental en la evolución de la educación, sus variadas alternativas para el aprendizaje interactivo y participativo motivan al estudiante y propician aprendizajes significativos, sobre todo generan inclusión educativa, rompiendo las múltiples barreras que se muestran en el desarrollo del acto educativo y que limitan la labor docente y la formación profesional de los educandos, para lo cual se hace necesario plantear la siguiente interrogante, ¿De qué manera Educaplay influye como medio de inclusión en los estudiantes del cuarto semestre de la carrera de PCEI de la Universidad Técnica de Babahoyo en el periodo académico 2022-2023? lo que evidencia la necesidad de utilizar las herramientas y alternativas tecnológicas en el acto educativo que se presentan en la formación profesional de los estudiantes.

El principal puente o ente de inclusión es el docente, el que tiene el rol de hacer que los estudiantes se encuentren en un ambiente donde se permita participar dando sus aportes en pre conocimiento y que sea respetado sus condiciones físicas, mentales, su raza entre otras cualidades que los estudiantes posean en su diversidad de estudiantes para que se sientan en un ambiente de armonía enriqueciendo el proceso de aprendizaje, para que exista la inclusión dentro del aula es necesario el que el docente aplique algunos principios, ética y valores que ayudaran en la pedagogía inclusiva de parte del docente como el ser reflexivo, equitativo, respetuoso con la diversidad, justicia e igualdad (Hernández Izquierdo, 2021, pp, 4 -5)

Por ello, en Ecuador se crearon políticas públicas, leyes para llegar puede ser solo alcanzar una educación inclusiva mediante reformas educativas, políticas públicas, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), la cual nos menciona derechos como tener una educación de calidad que garantice un desarrollo holístico e integral;

en los artículos 26, 27, 44, entre otros. Este tipo de leyes permite encaminar la educación a una verdadera inclusión. (Albuja Puyol et al., 2022, pp,18).

Si bien es cierto que la educación en el Ecuador se ha generado grandes cambios desde las reformas educativas, lo que abarcan una gran diversidad de estudiantes, pero no ha podido solventar en su totalidad un cambio centrado en todas las instituciones educativas enfocadas a la inclusión educativa porque es un camino muy distante pero no imposible, por esta razón se debe de reformular un sistema de educación que dé respuesta las distintas necesidades todos los estudiantes.

Si se trata de cubrir necesidades educativas, dentro de ella está la inclusión a los estudiantes con capacidades especiales con una reforma curricular que enfatice a ellos para que sean incluidos en las distintas actividades y contextos educativos de trabajo donde se implementa el uso actual de las Tecnologías de la información y las Comunicaciones (TIC) la inclusión educativa se cumple en la actualidad al momento que el docente hacer con su intervención en su rol de motivador y la implementación de estos instrumentos que se pueden usar para el proceso de inclusión educativa dependiendo el nivel de educación como material didáctico, material audio visual, fotografías, aplicaciones móviles, juegos de preguntas y respuestas a través de plataformas que permitan crear conocimiento mientras interactúan dentro de estos contextos educativos virtuales. (Delgado-Ramirez et al., 2021, pp. 3-4)

Mediante una investigación realizada en la Universidad Técnica de Babahoyo Carpio Vera propone un Liderazgo transformacional y su deficiencia en la educación inclusiva trata sobre que el docente debe ser capaz de gestionar su tiempo para organizar, realizar las adaptaciones curriculares, micro políticas y económicas que contribuyan a la inclusión de los estudiantes, los docentes mediante el liderazgo son motivadores de confianza un punto clave para fomentar la inclusión mediante actividades lúdicas para crear un ambiente acogedor en el contexto educativo, cabe destacar que el docente tiene mucha demanda como energía, involucra tiempo motivación propia conocimiento de competencia actualizadas para que sea posible una verdadera inclusión educativa(Carpio Vera et al., 2021, pp. 2-4).

METODOLOGÍA

En el presente trabajo se utilizó un enfoque cualitativo, según (Sánchez Flores, 2019, pp. 3-4) enfoque cualitativo se entiende al procedimiento metodológico que utiliza palabras, textos, discursos dibujos, gráficos e imágenes, la investigación cualitativa estudia diferentes objetos para comprender la vida social del sujeto a través de los significados desarrollados por éste. Así como también el enfoque cuantitativo nos permitió realizar la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico para establecer resultados confiables.

Asimismo, para el presente artículo científico se tomó como población a la Universidad Técnica de Babahoyo, en la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de Educación, Escuela de Educación, en el cuatro semestre matutino de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales “Informática”.

Técnica a emplear

En esta investigación descriptiva se utilizaron técnicas de la siguiente manera: Se realizaron las respectivas investigaciones en base a diferentes autores, artículos científicos, libros y repositorios, documentos de páginas web científicas, para así lograr obtener todos los datos recolectados.

Se utilizó la técnica de encuesta para obtener información de los estudiantes de la carrera sobre su criterio acerca de Educaplay como herramienta inclusiva, para llevar a cabo esta técnica utilizamos la herramienta de Google Forms en la cual se diseñaron las preguntas, las mismas que pudieron ser contestadas en línea.

RESULTADOS

Los resultados obtenidos representan la relevancia del trabajo realizado para asegurar y certificar datos confiables, lo cual han sido recolectados durante el transcurso de la investigación en los estudiantes de cuarto semestre matutino de P.C.E.I. Periodo académico noviembre 2022-abril 2023. Aquellos resultados indican lo siguiente:

TABLA 1 Resultados de encuestas

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	TOTAL
Pregunta #1	16	8				24
Pregunta #2	12	12				24
Pregunta #3	13	10	1			24
Pregunta #4	15	8	1			24
Pregunta #5	18	6				24
Pregunta #6	14	9	1			24
Pregunta #7	14	10				24
Pregunta #8	15	9				24
Pregunta #9	16	8				24
Pregunta #10	16	8				24
	149	88	3			240
	0,62083333	0,36666667	0,0125			1
	62%	37%	1%			100%

Fuente: Realizado por los autores en Formularios de Google.

1. ¿Considera usted que Educaplay potencia el desarrollo del pensamiento de los estudiantes?

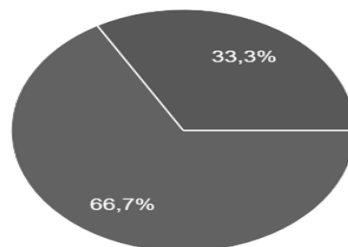


Figura 1. Resultados de Educaplay en el desarrollo del pensamiento de los estudiantes.

Fuente: Realizado por los autores en Formularios de Google.

Análisis fig. 1: El resultado obtenido representado en la figura. 1, indica que la aplicación de Educaplay en las actividades escolares potencia el desarrollo del pensamiento, generando mayor capacidad para analizar y memorizar información y afrontar y resolver problemas con un 66,7% totalmente de acuerdo y un 33,3% de acuerdo.

7. ¿Considera usted que Educaplay fortalece la creatividad en clases?

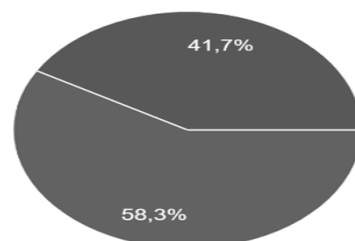


Figura 2. Resultados de Educaplay y la creatividad en clases. *Fuente: Realizado por los autores en Formularios de Google.*

Análisis fig. 2: El resultado obtenido representado en la figura 2, indica que el uso de Educaplay en clases mejora los procesos de aprendizaje y competencias interpretativas de manera que, promueve y fortalece la innovación y la creatividad con un 58,3% totalmente de acuerdo y un 41,7% de acuerdo.

8. ¿Considera usted que Educaplay funciona como herramienta inclusiva en la educación?

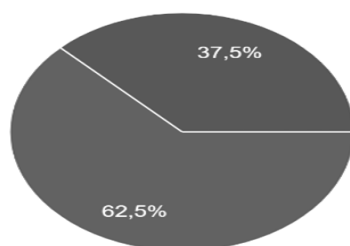


Figura 3. Resultados de Educaplay y la creatividad en clases. Fuente: Realizado por los autores en Formularios de Google.

Análisis fig. 3: El resultado obtenido representado en la figura 3, indica que la funcionalidad de Educaplay permite a docentes y dicentes crear y participar de actividades mediante diferentes escenarios en un entorno virtual amigable dependiendo las necesidades educativas con un 62,5% totalmente de acuerdo y un 37,5% de acuerdo.

9. ¿Considera usted que la inclusión educativa garantiza el derecho a una educación de calidad a todos los y las estudiantes en igualdad de condiciones?

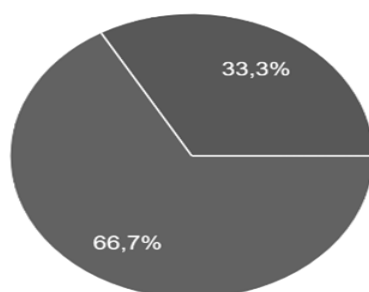


Figura 4. Resultados de inclusión educativa y el derecho a una educación de calidad a todos los y las estudiantes en igualdad de condiciones. Fuente: Realizado por los autores en Formularios de Google.

condiciones, es decir, que la inclusión educativa permite el acceso equitativo a la educación sin distinciones de sexo, raza, religión y otros aspectos con un 66,7% totalmente de acuerdo y un 33,3% de acuerdo.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos de la pregunta #2 indican que la operatividad de Educaplay permite crear y realizar actividades educativas multimedia de manera sencilla y con resultados confiables, con un 50% muy de acuerdo y un 50% de acuerdo. Asimismo, los resultados de la pregunta #3 señalan que la aplicación orienta y apoya a los alumnos con dificultades en su aprendizaje mediante actividades que complementan sus necesidades educativas con un 54,2% muy de acuerdo, seguido de un 41,7% de acuerdo. Estos hallazgos coinciden con (Álvarez-Guamán & Erazo-Álvarez, 2021, pp. 231-232), quienes afirman que los estudiantes que usaron la plataforma obtuvieron un mejor rendimiento que quienes no la utilizaron. Por lo tanto, el uso de Educaplay como recurso tecnológico influye positivamente en el aprendizaje de los alumnos y constituye una herramienta multimedia eficaz.

Estos resultados se obtuvieron mediante un cuestionario aplicado a los estudiantes del cuarto semestre de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales “Informática” durante el periodo noviembre 2022-abril 2023. En general, los datos obtenidos son favorables y demuestran que la aplicación de esta herramienta tecnológica influye significativamente en el desarrollo de capacidades cognitivas de los estudiantes, al caracterizarse por su funcionalidad sencilla, motivadora y adecuada para todos los niveles educativos.

CONCLUSIONES

La herramienta Educaplay es valorada por facilitar el desarrollo del interés y la creatividad de los estudiantes, incrementando la participación activa en el proceso educativo. Su operatividad es sencilla y la hace ideal para incorporarla en las estrategias pedagógicas, manteniendo la motivación de los estudiantes durante la enseñanza-aprendizaje. Lo cual coincide con los resultados obtenidos de evaluar el impacto en el desarrollo de capacidades cognitivas.

Gracias a la metodología aplicada, se constató que la mayoría de los estudiantes perciben positivamente la utilización de Educaplay en el proceso educativo, de modo que Educaplay beneficia a todos los estudiantes en igualdad de condiciones. Esto promueve la inclusión educativa al garantizar el acceso equitativo a la educación, rompe los

paradigmas tradicionales de los entornos de aprendizaje. Por lo tanto, esta investigación evidencia que la implementación de Educaplay en el contexto educativo contribuye a la construcción de conocimientos a largo plazo como a la dinamización de las clases. Además, la implementación de la plataforma tecnológica como Educaplay es fundamental para responder a la diversidad de las necesidades de los alumnos, incluidos aquellos con necesidades educativas especiales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albuja Puyol, D. C., Buele Jaramillo, M. S., Estupiñán Delgado, A. G., & Villacis, J. E. (2022).** El sistema educativo ecuatoriano y su deficiencia en la inclusión educativa. *AlfaPublicaciones*, 4(1). <https://doi.org/10.33262/ap.v4i1.147>
- Álvarez-Guamán, C. F., & Erazo-Álvarez, J. C. (2021).** Gamificación en el proceso de enseñanza de álgebra: una experiencia con Educaplay. *CIENCIAMATRIA*, 7(3). <https://doi.org/10.35381/cm.v7i3.578>
- Carpio Vera, D. A., Mendiburu Rojas, A. F., & Oviedo Rodríguez, M. D. (2021).** Liderazgo transformacional docente para asegurar la inclusión educativa. *Magazine de Las Ciencias: Revista de Investigación e Innovación*, 6(1). <https://doi.org/10.33262/rmc.v6i1.1253>
- Castañeda, L., Salinas, J., & Adell, J. (2020).** Hacia una visión contemporánea de la Tecnología Educativa. *Digital Education Review*, 37. <https://doi.org/10.1344/der.2020.37.240-268>
- Delgado-Ramirez, J. C., Valarezo-Castro, J. W., Acosta-Yela, M. T., & Samaniego-Ocampo, R. D. L. (2021).** Educación Inclusiva y TIC: Tecnologías de Apoyo para Personas con Discapacidad Sensorial. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 11(1). <https://doi.org/10.37843/rted.v11i1.204>
- Eduardo Palacios-Dueñas, A. I., Michell Loor-Peña, J. I., Mabel Macías-Macías III, K., & Roberth Ortega-Macías, W. I. (2020).** Incidencia de la tecnología en el entorno educativo del Ecuador frente a la pandemia del covid-19 *Impac of technology in the educational environment of Ecuador against the covid pandemic 19 Incidência de tecnologia no ambiente educacional do Equador em face da pandemia covid-19*. 5, 754-773. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i10.1850>
- Marín, C., Vallejo, R., Castro, G., & Mendoza, Q. (2020).** Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?>

Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & Barragán-Mejía, E. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Cátedra*, 5(1).
<https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>

Sánchez Flores, F. A. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 101-122. <https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>