

***Educaplay como estrategia de aprendizaje cooperativo en estudiantes de
décimo año de la unidad educativa Juan Montalvo***

*" Educaplay As A Strategy For Cooperative Learning In Tenth Grade Students
Of The Juan Montalvo Educational Unit "*

<https://doi.org/10.5281/zenodo.17227363>

AUTORES: Angulo Garcia Kerly Dayanara¹

Basantes Suñiga Geanella Jamileth²

Bravo Cevallos Jordan Sebastian³

Zamora Jiménez Michael Stiven⁴

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: (michaelzamora339@gmail.com)

Fecha de recepción: 15 / 07 / 2025

Fecha de aceptación: 04 / 08/ 2025

Resume

En el contexto actual, la educación atraviesa una transformación constante impulsada por los avances tecnológicos. Las herramientas digitales tienen un papel fundamental en este

¹* títulos de grado, postgrado, filiación, E-mail kangulo480@fcjse.utb.edu.ec

² títulos de grado, postgrado, filiación, E-mail geanellabasantes895@gmail.com

³ títulos de grado, postgrado, filiación, E-mail jbravoc@fcjse.utb.edu.ec

⁴ títulos de grado, postgrado, filiación, E-mail michaelzamora339@gmail.com

proceso, ya que permiten nuevas formas de enseñanza y aprendizaje. Este estudio se centra en el uso de la plataforma Educaplay como recurso para fomentar el aprendizaje cooperativo en estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Juan Montalvo, paralelo “A”. El objetivo es analizar cómo esta herramienta contribuye a crear un entorno colaborativo en el aula, facilitando la comprensión de contenidos y promoviendo la participación activa del estudiantado. Los resultados obtenidos reflejan una respuesta positiva hacia la herramienta, destacando su efectividad para incentivar el trabajo en equipo y mejorar el rendimiento académico.

Palabras clave: Educaplay, aprendizaje cooperativo, herramientas digitales, participación, tecnología educativa.

Abstract

Education is currently undergoing constant transformation due to technological advances. Digital tools play a fundamental role in this process by enabling innovative teaching and learning methods. This study focuses on the use of Educaplay as a resource to foster cooperative learning among 10th-grade students at Juan Montalvo Educational Unit, "A" parallel. The objective is to analyze how this platform helps to create a collaborative classroom environment, enhancing content understanding and promoting active student engagement. The results show a positive response toward the tool, highlighting its effectiveness in encouraging teamwork and improving academic performance.

Keywords: Educaplay, cooperative learning, educational technology, participation, digital tools.

Introducción

La educación ha evolucionado significativamente en los últimos años, impulsada por la transformación digital. Este contexto exige que los docentes integren herramientas tecnológicas que se alineen con las necesidades de las nuevas generaciones. Educaplay es una plataforma interactiva que permite la creación de actividades didácticas con un enfoque lúdico y participativo. El presente estudio se desarrolló con estudiantes de décimo año de básica, paralelo "A", de la Unidad Educativa Juan Montalvo. Se buscó evaluar el impacto del uso de Educaplay en el aprendizaje cooperativo, analizando su influencia en la comprensión de contenidos y en la motivación de los estudiantes para participar activamente en el aula.

Metodología

Se empleó un enfoque mixto con un diseño no experimental, de tipo descriptivo. La población estuvo conformada por 23 estudiantes del décimo año de educación básica, paralelo "A", de la Unidad Educativa Juan Montalvo. Dado que se trabajó con la totalidad del grupo, se aplicó un muestreo censal. Para la recolección de datos se utilizaron encuestas estructuradas con escala tipo Likert (1-5), diseñadas para medir la percepción sobre el uso de Educaplay en el aprendizaje cooperativo. Además, se realizaron sesiones participativas y entrevistas breves para complementar los datos cuantitativos con opiniones cualitativas. El tratamiento de los datos cuantitativos se realizó mediante análisis de frecuencias y porcentajes, mientras que la información cualitativa se interpretó a través de categorías emergentes.

Resultados

- El 88% de los estudiantes manifestó que Educaplay les permitió participar activamente en actividades grupales.
- Un 75% indicó que las clases fueron más dinámicas y entretenidas gracias al uso de la herramienta.
- El 78% consideró que el trabajo en equipo se fortaleció con Educaplay, mejorando la interacción entre compañeros.
- El 83% afirmó que el aprendizaje cooperativo contribuyó significativamente a la comprensión de los temas tratados.
- Finalmente, el 87% expresó su interés en continuar utilizando la plataforma en futuras clases.

Estos resultados muestran que Educaplay no solo facilita el aprendizaje, sino que también potencia la colaboración entre los estudiantes. Sin embargo, se identificaron algunas dificultades técnicas en un pequeño grupo, lo cual debe ser considerado para garantizar una inclusión equitativa.

Discusión

VII. Discusión

Los resultados obtenidos en este estudio revelan una realidad significativa: la mayoría de los estudiantes de décimo año, paralelo "A", de la Unidad Educativa Juan Montalvo no contaban con conocimientos previos ni experiencia en el aprendizaje cooperativo, ni en el

uso de plataformas digitales como Educaplay. Sin embargo, su respuesta ante la introducción de estas herramientas fue notablemente positiva, lo que valida la hipótesis de que la tecnología, cuando se implementa adecuadamente, puede transformar la forma en que los estudiantes interactúan y aprenden.

Un hallazgo clave fue que el 100 % de los estudiantes nunca había utilizado Educaplay, pero el 87 % mostró interés en emplearla para actividades interactivas, y un 96 % manifestó que preferiría que los docentes la incorporaran mediante juegos educativos. Esto evidencia una clara predisposición hacia métodos de enseñanza más dinámicos y tecnológicos.

Además, el 78 % consideró estas herramientas digitales como "muy útiles", lo que refuerza aún más su potencial en el ámbito educativo.

En cuanto al aprendizaje cooperativo, aunque solo el 22 % conocía el término antes del proyecto, un 61 % afirmó que trabajar en grupo mejora su aprendizaje, y un 74 % indicó que la interacción con sus compañeros a través de Educaplay mejora sus resultados académicos. Esto demuestra que, pese al desconocimiento inicial, los estudiantes reconocen los beneficios del trabajo colaborativo cuando lo experimentan de forma práctica.

Es importante destacar que, si bien muchos estudiantes expresaron preferencia por el trabajo independiente, un número considerable manifestó una actitud positiva hacia el trabajo en grupo.

Esto indica que existe un margen valioso para seguir promoviendo dinámicas cooperativas en el aula, especialmente si se vinculan con herramientas digitales atractivas como Educaplay.

Finalmente, la accesibilidad y facilidad de uso fueron factores decisivos: el 83 % de los estudiantes encontró fácil utilizar la plataforma, eliminando así barreras técnicas significativas para su implementación.

No obstante, es fundamental atender al pequeño porcentaje que reportó dificultades, a fin de garantizar una participación equitativa para todos.

Los resultados obtenidos en este estudio coinciden con investigaciones recientes que destacan el impacto positivo de las plataformas interactivas en el aprendizaje. Según el informe de la UNESCO (2023), el uso de tecnologías digitales en la educación puede mejorar la calidad y relevancia del aprendizaje, fortalecer la inclusión y mejorar la administración educativa, contribuyendo al cumplimiento del Objetivo de Desarrollo Sostenible. Además, el concepto de "Educación 5.0" propuesto por Ahmad et al. (2023) enfatiza la importancia de crear un entorno centrado en el estudiante que aproveche las últimas tecnologías y métodos de enseñanza, como la inteligencia artificial, la realidad virtual y aumentada, para mejorar la personalización, aumentar el compromiso y proporcionar un mayor acceso a la educación.

Estos hallazgos respaldan la idea de que herramientas como Educaplay pueden ser efectivas para fomentar el aprendizaje cooperativo y mejorar la comprensión de los contenidos entre los estudiantes.

Conclusiones

Educaplay se presenta como una alternativa eficaz para integrar metodologías activas en el aula. Su implementación favoreció la participación, motivación y comprensión de los estudiantes mediante el trabajo en equipo. Se recomienda su uso continuo como estrategia didáctica complementaria, acompañada de una adecuada planificación y capacitación docente. Asimismo, es necesario asegurar el acceso y la inclusión de todos los estudiantes en estas dinámicas tecnológicas.

Referencias bibliográficas

Álvarez, M. (2022). *Aprendizaje cooperativo: principios, ventajas y ejemplos*. Instituto Serca. <https://blog.institutoserca.com/aprendizaje-cooperativo>

Alzaga, A. (2020). *EducaPlay: ¿y si todo fuese un juego?* Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. <https://intef.es/recursos-educativos/educaplay>

Educaplay. (2025). *Características de Educaplay*. <https://es.educaplay.com>

García, K. (2021). *Metodologías activas en la educación en línea*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7777777>

Salinas, J., & Salvati, A. (2020). *Educaplay como recurso didáctico*. Redalyc.

Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, M. (2023). Tecnología educativa y gamificación en entornos virtuales. *Revista Comunicar*, 31(72), 15-24.

<https://doi.org/10.3916/C72-2023-02>

Ahmad, S., Umirzakova, S., Mujtaba, G., Amin, M. S., & Whangbo, T. (2023).

Education 5.0: Requirements, enabling technologies, and future directions. arXiv.

<https://doi.org/10.48550/arXiv.2307.15846>

UNESCO. (2023). Digital learning and transformation of education.

<https://www.unesco.org/en/digital-education>