

Educaplay como herramienta tecnológica en el proceso enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura

Educaplay as a technological tool in the teaching-learning process of Language and Literature

<https://doi.org/10.5281/zenodo.20498958>

AUTORES: Nube Elizabeth Andrade Cárdenas¹

Julia Elizabeth Lazo Sacta²

Silvia María Moy Sang Castro³

Elizabeth Esther Vergel Parejo^{4*}

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: neandradec@ube.edu.ec

Fecha de recepción: 18 / 01 / 2026

Fecha de aceptación: 25 / 03 / 2026

RESUMEN

La educación actual se enfrenta al reto de incorporar herramientas tecnológicas que promuevan el desarrollo de competencias propias del siglo XXI. En este contexto, el presente estudio aborda la problemática del bajo rendimiento en Lengua y Literatura en estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Nelson Vicente Izquierdo Naula. Frente a metodologías tradicionales poco efectivas, se propuso evaluar la efectividad de Educaplay como herramienta tecnológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo fue determinar su influencia mediante un estudio cuasi-experimental con enfoque cuantitativo, aplicando pretest, post-test y encuestas a 120 estudiantes. Los resultados revelaron un aumento significativo en el desempeño académico tras la implementación de Educaplay: el 92,5% de los estudiantes alcanzó un nivel alto en habilidades lingüísticas frente al 10% previo. Además, se observó un incremento en el interés y motivación por la asignatura. Educaplay resultó ser

1 Universidad Bolivariana del Ecuador, neandradec@ube.edu.ec

2 Universidad Bolivariana del Ecuador, julialazo84@gmail.com

3 Universidad Bolivariana del Ecuador, smmoysangc@ube.edu.ec

4 Universidad Bolivariana del Ecuador, eevergelp@ube.edu.ec

una herramienta eficaz e innovadora que fortalece la enseñanza significativa y centrada en el estudiante.

Palabras clave: *Educaplay, enseñanza-aprendizaje, Lengua y Literatura, herramientas tecnológicas.*

ABSTRACT

Today's education system faces the challenge of incorporating technological tools that promote the development of 21st-century skills. In this context, this study addresses the problem of poor performance in Language and Literature among upper elementary school students at the Nelson Vicente Izquierdo Naula Educational Unit. In the face of ineffective traditional methodologies, the aim was to evaluate the effectiveness of Educaplay as a technological tool for improving the teaching-learning process. The objective was to determine its influence through a quasi-experimental study with a quantitative approach, applying pretests, posttests, and surveys to 120 students. The results revealed a significant increase in academic performance after the implementation of Educaplay: 92.5% of students achieved a high level of language skills, compared to 10% previously. Furthermore, an increase in interest and motivation for the subject was observed. Educaplay proved to be an effective and innovative tool that strengthens meaningful and student-centered teaching.

Keywords: *Educaplay, teaching-learning, Language and Literature, technological tools.*

INTRODUCCIÓN

La educación contemporánea experimenta una evolución constante, impulsada en gran medida por el vertiginoso avance de las tecnologías de la información y la comunicación. Este fenómeno ha transformado significativamente las dinámicas del proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo la implementación de metodologías más interactivas, colaborativas y centradas en el estudiante. La incorporación de herramientas digitales no solo ha optimizado los entornos educativos, sino que también ha favorecido el desarrollo de competencias fundamentales, tanto en el ámbito comunicativo como en el tecnológico, en concordancia con los lineamientos establecidos en el currículo nacional vigente. (Herrera Gutiérrez & Villafuerte Álvarez, 2023)

El rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura representa una preocupación constante en distintos contextos educativos. De acuerdo con el informe PISA (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), 2022), una significativa proporción de estudiantes en América Latina no alcanza los niveles mínimos de

competencia en comprensión lectora, lo cual evidencia limitaciones en una de las habilidades fundamentales para el aprendizaje.

Desde una perspectiva nacional, en el contexto ecuatoriano, los datos proporcionados por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL) y el (Ministerio de Educación (MIEDU), 2024) evidencian que una proporción significativa de estudiantes de Educación General Básica Superior no alcanza los niveles esperados en competencias de comprensión lectora y expresión escrita. Esta deficiencia incide directamente en el desarrollo académico de los estudiantes, ya que limita su capacidad para interpretar y producir textos de manera adecuada, afectando, a su vez, su desempeño en otras áreas del conocimiento. Además, estas habilidades constituyen un componente esencial para su inclusión activa en la vida social y laboral, en la cual la comunicación efectiva resulta determinante para una participación plena y significativa.

En la Unidad Educativa Nelson Vicente Izquierdo Naula se evidencia una problemática que afecta directamente al proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura. Específicamente, los estudiantes de educación básica superior muestran un bajo rendimiento en los ámbitos de la comprensión lectora y la expresión escrita, competencias fundamentales para su desarrollo académico. Esta situación se ve agravada por el uso predominante de metodologías tradicionales, las cuales no logran captar plenamente la atención del estudiantado ni promover su motivación hacia un aprendizaje significativo. A pesar de los esfuerzos emprendidos por el cuerpo docente, las estrategias pedagógicas convencionales resultan insuficientes para fomentar un proceso educativo activo, participativo y eficaz.

En la actualidad, se presenta una oportunidad significativa para transformar el proceso educativo a través de la integración de herramientas tecnológicas. Una de estas es Educaplay, una plataforma digital que permite diseñar actividades interactivas ajustadas a los contenidos curriculares. Su uso representa un recurso innovador con el potencial de motivar al estudiantado y mejorar su desempeño académico en el área de Lengua y Literatura, mediante propuestas didácticas de carácter lúdico y dinámico que promueven el aprendizaje colaborativo y favorecen procesos de evaluación formativa. A pesar de sus beneficios, la adopción de Educaplay aún no se encuentra generalizada en las instituciones educativas del país. Particularmente, se carece de estudios que analicen su impacto específico en el área de Lengua

y Literatura, especialmente en contextos educativos concretos como el de la Unidad Educativa Nelson Vicente Izquierdo Naula. En este sentido, resulta necesario profundizar en la investigación sobre su implementación, con el fin de valorar su verdadera incidencia en los procesos de enseñanza-aprendizaje de esta asignatura

En este sentido, el proceso de enseñanza de la Lengua y Literatura debe caracterizarse por su dinamismo y carácter reflexivo. Según (Catuto Tomalá et al., 2025), este proceso constituye un acto ontológico que promueve la formación de sujetos críticos, conscientes y comprometidos con su entorno, más allá de su papel como receptores pasivos del conocimiento. Esta perspectiva subraya la necesidad de diseñar estrategias y actividades pedagógicas que articulen el saber con la realidad del estudiante, su contexto sociocultural y sus necesidades formativas.

De acuerdo con (García Martínez et al., 2025) una herramienta tecnológica en el contexto educativo se define como cualquier recurso digital que contribuye a facilitar y optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA). Estas herramientas comprenden plataformas, aplicaciones, programas informáticos y otros medios digitales que permiten desarrollar una enseñanza más dinámica, interactiva y accesible tanto para los estudiantes como para los docentes.

Educaplay, plataforma que permite la creación de actividades lúdicas y didácticas, ha ganado popularidad por su capacidad de reforzar los conocimientos adquiridos en clase mediante ejercicios interactivos y entretenidos.

La presente investigación tiene como propósito ofrecer soluciones prácticas a través de la integración de esta herramienta, aprovechando el uso de tecnologías que promuevan un aprendizaje más significativo y atractivo para los estudiantes. La elección de Educaplay como recurso tecnológico se sustenta en sus características interactivas y en la flexibilidad que brinda para adaptarse a los contenidos curriculares. Si se logra evidenciar su efectividad, esta estrategia podría ser replicada en otras instituciones educativas con resultados similares, contribuyendo así a la innovación pedagógica y al mejoramiento continuo de la calidad educativa

Este estudio busca establecer una relación clara entre el uso de Educaplay y la mejora del aprendizaje en lengua y literatura en estudiantes de sexto año de educación básica, lo cual podría tener un impacto significativo en el ámbito educativo local y ofrecer nuevas perspectivas para la innovación pedagógica en general. De tal motivo surge la pregunta de investigación que es; *¿Cómo influye el uso de Educaplay como herramienta tecnológica mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes de educación básica*

superior? Este estudio es pertinente y necesario porque aborda una problemática concreta que afecta el desempeño académico de los aprendices, ya que es una asignatura fundamental para el desarrollo integral del individuo. Es por eso que el **Objetivo General**; Determinar la efectividad de Educaplay como herramienta tecnológica para mejorar el proceso de aprendizaje-aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de Básica Superior.

METODOLOGÍA

Diseño de Investigación

En la presente investigación se desarrolló un estudio cuasi-experimental con el objetivo de analizar el efecto de la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este enfoque metodológico resulta pertinente, ya que permite observar de manera objetiva los resultados alcanzados por los estudiantes antes y después de la implementación de la plataforma, sin requerir el control absoluto de todas las variables del entorno educativo. Se trata de una investigación de tipo aplicada, dado que busca dar respuesta a una problemática concreta identificada en el contexto escolar. Específicamente, el estudio se enfocó en los niveles de octavo, noveno y décimo años de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Nelson Vicente Izquierdo Naula. En este sentido, la aplicación de Educaplay se plantea como una estrategia tecnológica para fortalecer el proceso educativo y contribuir a la mejora del rendimiento académico de los estudiantes.

Tipo de Investigación

Se utilizó el tipo de investigación exploratorio, bibliográfico y de campo. Fue exploratoria, debido a que permitió indagar una problemática escasamente abordada en el contexto específico de la Unidad Educativa Nelson Vicente Izquierdo Naula, relacionada con la incorporación de la herramienta tecnológica Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura. Se calificó también como bibliográfica, ya que se sustentó en la revisión y análisis de teorías, investigaciones previas y fuentes académicas pertinentes, que fundamentan el uso de recursos digitales en la educación. Finalmente, se consideró de campo, puesto que se llevó a cabo una intervención directa con los estudiantes de básica superior, mediante la aplicación de encuestas y pruebas en un entorno real de aula, lo que permitió obtener datos empíricos relevantes para el estudio.

Enfoque de investigación

El presente estudio adopta un enfoque cuantitativo, centrado en la recolección y análisis de datos numéricos para medir el impacto del uso de Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura. Esta metodología permite evaluar objetivamente el

rendimiento estudiantil antes y después de la intervención, mediante instrumentos como pruebas diagnósticas (pretest), evaluaciones finales (pos-test) y encuestas con escalas de valoración. A través del análisis estadístico de los datos obtenidos, se pretende determinar si existe una mejora significativa en el desempeño académico, con el fin de confirmar o refutar la hipótesis planteada.

Técnica e Instrumento de recolección de datos

Para la presente investigación se empleó la encuesta como técnica principal de recolección de información, por su capacidad para recopilar datos precisos y sistemáticos respecto a las variables del estudio en la muestra seleccionada. Este instrumento permitió conocer la percepción de los estudiantes sobre el uso de la herramienta Educaplay, tanto antes como después de la intervención pedagógica, lo que posibilitó establecer una base comparativa significativa.

El cuestionario aplicado estuvo conformado por preguntas cerradas con escala tipo Likert, lo cual facilitó la obtención de datos cuantificables y estructurados, adecuados para un enfoque metodológico de carácter cuantitativo. Esta estructura permitió medir con mayor objetividad las variaciones en el interés y desempeño de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura, asociadas al uso de la herramienta tecnológica.

Para el análisis de los datos obtenidos, se utilizó la prueba estadística de Chi-cuadrado, con el fin de determinar si existían diferencias significativas en las respuestas de los estudiantes antes y después de la implementación de Educaplay. Esta prueba permitió evaluar el impacto de la intervención en el proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando evidencia empírica sobre la efectividad del recurso digital en contextos educativos de básica superior.

Población y muestra

Población

La población de esta investigación está constituida por 120 estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Nelson Vicente Izquierdo Naula, que cursan los años escolares de octavo, noveno, decimo de educación básica.

Muestra

El tamaño de la muestra será igual al de la población porque se pretende estudiar el impacto de la herramienta tecnológica Educaplay en su totalidad, sin limitaciones o selección aleatoria. Al estudiar a todos los estudiantes, se busca obtener una representación completa y fiel de la realidad educativa de la institución. Esta estrategia es viable, ya que el número total de estudiantes (120) es lo suficientemente manejable para llevar a cabo un análisis exhaustivo.

Hipótesis

H₀ (Hipótesis nula): El uso de Educaplay como herramienta tecnológica no influye significativamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Educación Básica Superior.

H₁ (Hipótesis alternativa): El uso de Educaplay como herramienta tecnológica influye significativamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Educación Básica Superior.

Procedimiento

El desarrollo de esta investigación se estructura en tres fases secuenciales. En la primera fase, se llevará a cabo la aplicación de un pretest con el propósito de diagnosticar el rendimiento académico inicial de los estudiantes y conocer su nivel de familiaridad con el uso de herramientas tecnológicas. En la segunda fase, se implementará la intervención pedagógica mediante la incorporación progresiva de actividades interactivas diseñadas en la plataforma Educaplay, integradas en las clases de Lengua y Literatura. Estas actividades estarán debidamente adaptadas a los contenidos curriculares correspondientes a cada nivel de estudio. Finalmente, en la tercera fase, se aplicará un pos-test y se administrará una encuesta de percepción estudiantil. Esta etapa permitirá evaluar los aprendizajes alcanzados tras la intervención, así como recoger información cualitativa sobre la experiencia de los estudiantes respecto al uso de la herramienta digital empleada.

Propuesta Metodológica

Objetivo Determinar la efectividad de Educaplay como herramienta tecnológica para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa *Nelson Vicente Izquierdo Naula*.

FASES	DESCRIPCIÓN
Diseño y planificación de la estrategia didáctica	Se planifican actividades interactivas alineadas al currículo nacional de Lengua y Literatura, incorporando Educaplay como recurso digital para reforzar la comprensión lectora, escritura y análisis textual.
Implementación de la propuesta	Se desarrollan actividades lúdicas en Educaplay (crucigramas, sopas de letras, completar textos), integradas en las clases regulares, fomentando la participación activa del estudiante.
Aplicación de evaluación diagnóstica y final	Se aplica un pretest antes del uso de Educaplay y un post-test posterior a la intervención, para medir el progreso en el aprendizaje.
Valoración de resultados	Se analizan los resultados obtenidos mediante encuestas y pruebas, identificando mejoras en el rendimiento académico y en la motivación estudiantil.

Desarrollo de la propuesta (Actividades)

TEMA	ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	LINK
Comprensión lectora	Actividades interactivas en Educaplay (lecturas cortas con preguntas, crucigramas de vocabulario)	Aprendizaje colaborativo: los estudiantes trabajan en pequeños grupos para resolver actividades. Aprendizaje significativo: relacionan el contenido con su contexto.	Enlace
Producción escrita	Juegos de completar textos, ordenar párrafos y identificar ideas principales	Aprendizaje activo: el estudiante interactúa directamente con los contenidos. Gamificación: uso del juego como estrategia motivadora.	Enlace
Análisis y reflexión	Cuestionarios interactivos y evaluaciones tipo quiz	Evaluación formativa: retroalimentación inmediata. Pensamiento crítico: análisis de respuestas y reflexión grupal.	Enlace

Link de la plataforma Educaplay: <http://es.educaplay.com/>

RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación, se presenta los resultados obtenidos mediante la técnica de encuesta para determinar el mejoramiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Nelson Vicente Izquierdo Naula.

Pregunta 1.- ¿Qué tan fácil te resultó usar la plataforma Educaplay?*Frecuencia Observada.*

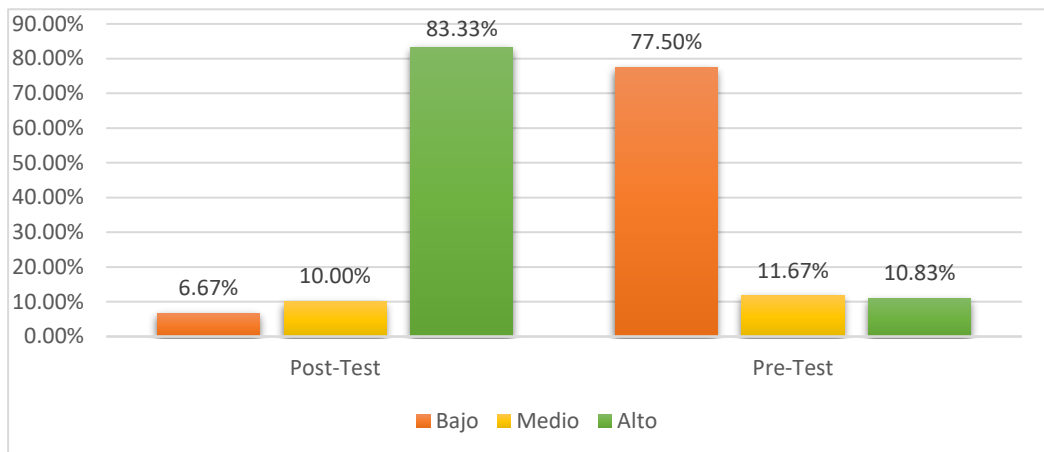
	Bajo	Medio	Alto	Total
Post-test	8	12	100	120
Pre-test	93	14	13	120

Frecuencia Esperadas

	Bajo	Medio	Alto	Total
Post-test	6,67%	10,00%	83,33%	100%
Pre-test	77,50%	11,67%	10,83%	100%

Figura 1

Pregunta 1: ¿Qué tan fácil te resultó usar la plataforma Educaplay?



Elaborado por: Nube Andrade Cárdenas - Julia Lazo Sacta.

Análisis: El 83,33% de los estudiantes que participaron en la aplicación de la herramienta tecnológica Educaplay alcanzaron un nivel alto de desempeño en la asignatura de Lengua y Literatura. Esto indica que la mayoría de los estudiantes respondió favorablemente a la estrategia implementada. Solo un pequeño porcentaje, el 6,67%, se ubicó en el nivel bajo, lo cual podría deberse a factores individuales o contextuales que limitaron su participación o adaptación a la herramienta. En contraste, en la evaluación diagnóstica (Pre-Test), antes del uso de Educaplay, únicamente el 10,83% de los estudiantes presentó un nivel alto, mientras que un 77,5% se encontraba en el nivel bajo.

Pregunta 2.- ¿En qué medida consideras que las actividades realizadas con Educaplay contribuyeron a mejorar tu aprendizaje en Lengua y Literatura?

Frecuencia Observada.

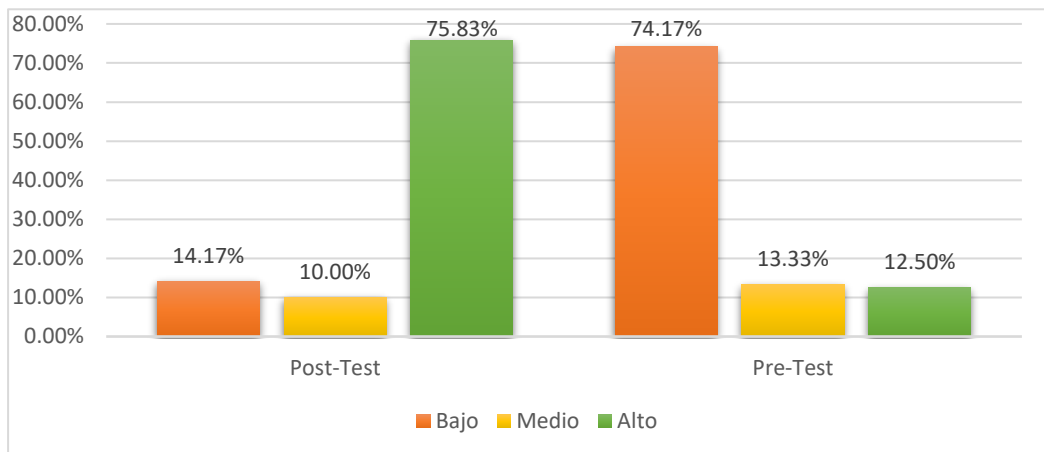
	Bajo	Medio	Alto	Total
Post-test	17	12	91	120
Pre-test	89	16	15	120

Frecuencia Esperadas

	Bajo	Medio	Alto	Total
Post-test	14,17%	10,00%	75,83%	100%
Pre-test	74,17%	13,33%	12,50%	100%

Figura 2

Pregunta 2: ¿En qué medida consideras que las actividades realizadas con Educaplay contribuyeron a mejorar tu aprendizaje en Lengua y Literatura?



Elaborado por: Nube Andrade Cárdenas - Julia Lazo Sacta.

Análisis: El 75,83% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto de aprendizaje en el Post-test tras utilizar Educaplay, en comparación con solo el 12,50% que alcanzó ese nivel en el Pre-test. Paralelamente, el porcentaje de estudiantes con nivel bajo disminuyó considerablemente de 74,17% a 14,17%. Estos resultados evidencian un impacto positivo significativo del uso de Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.

Pregunta 3.- ¿En qué medida Educaplay ayuda a mejorar tus habilidades en Lengua y Literatura (lectura, escritura, análisis)?

Frecuencia Observada.

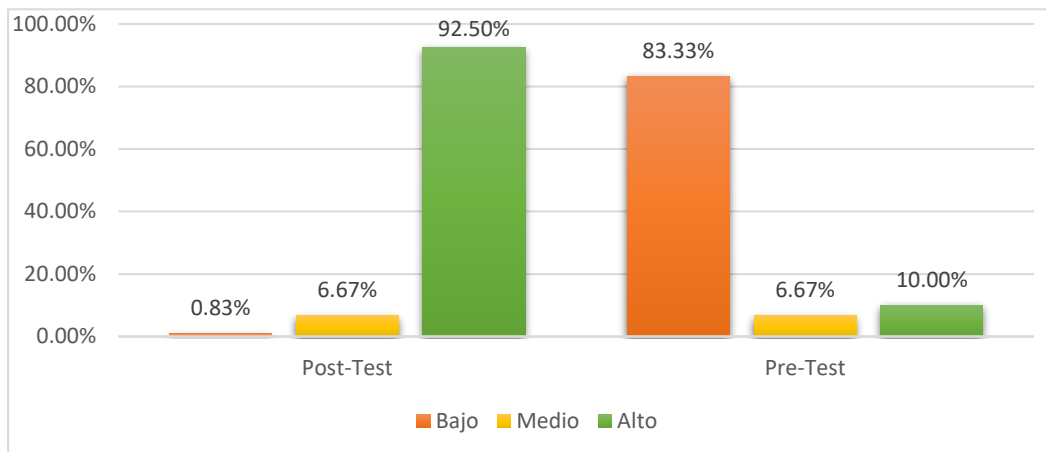
	Bajo	Medio	Alto	Total
Post-test	1	8	111	120
Pre-test	100	8	12	120

Frecuencia Esperadas

	Bajo	Medio	Alto	Total
Post-test	0,83%	6,67%	92,50%	100%
Pre-test	83,33%	6,67%	10,00%	100%

Figura 3

Pregunta 3: ¿En qué medida Educaplay ayuda a mejorar tus habilidades en Lengua y Literatura (lectura, escritura, análisis)?



Elaborado por: Nube Andrade Cárdenas - Julia Lazo Sacta.

Análisis: El 92,50% de los estudiantes que participaron en actividades con Educaplay alcanzaron un nivel alto de desempeño en Lengua y Literatura. Esto demuestra que la mayoría de los estudiantes respondieron positivamente al uso de esta herramienta tecnológica. Solo el 0,83% permaneció en un nivel bajo, lo que puede atribuirse a factores personales o externos. En el Pre-test, antes de usar Educaplay, el 83,33% de los estudiantes se ubicaba en un nivel bajo. Estos resultados sugieren que el uso de Educaplay está significativamente asociado con una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo al desarrollo de habilidades como la lectura comprensiva, escritura y análisis.

Pregunta 4.- ¿Qué nivel de interés tienes en seguir utilizando Educaplay en las clases de Lengua y Literatura?

Frecuencia Observada.

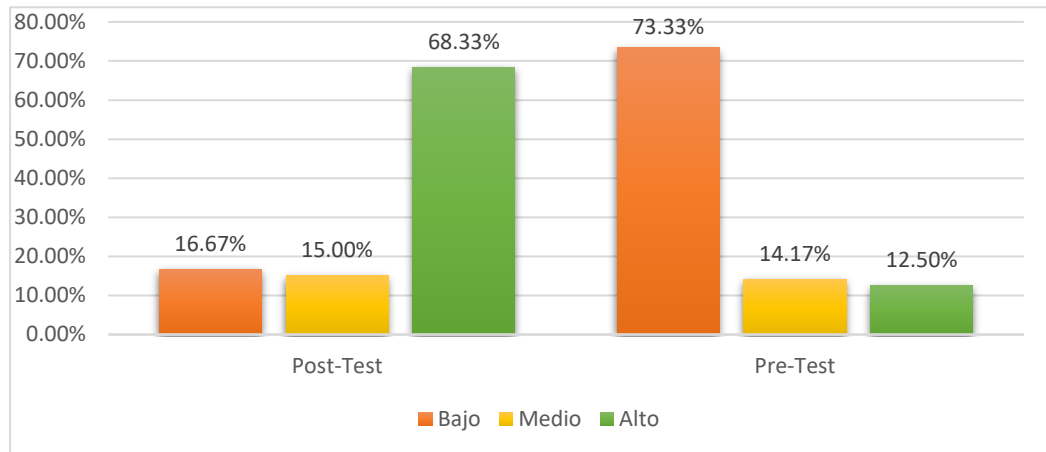
	Bajo	Medio	Alto	Total
Post-test	20	18	82	120
Pre-test	88	17	15	120

Frecuencia Esperadas

	Bajo	Medio	Alto	Total
Post-test	16,67%	15,00%	68,33%	100%
Pre-test	73,33%	14,17%	12,50%	100%

Figura 4

Pregunta 4: ¿Qué nivel de interés tienes en seguir utilizando Educaplay en las clases de Lengua y Literatura?



Elaborado por: Nube Andrade Cárdenas - Julia Lazo Sacta.

Análisis: El 68,33% de los estudiantes que utilizaron Educaplay mostraron un alto interés en seguir empleándola en clases de Lengua y Literatura, lo que refleja una respuesta positiva ante esta estrategia didáctica gamificadas. En contraste, solo el 16,67% manifestó un bajo nivel de interés, posiblemente debido a factores individuales o contextuales. Antes de implementar la herramienta (Pre-test), apenas el 12,50% mostró alto interés, mientras que un notable 73,33% presentaba bajo interés. Esta diferencia sugiere que la ausencia de recursos digitales interactivos podría estar asociada con niveles más bajos de motivación estudiantil.

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Los resultados obtenidos mediante la técnica de encuesta y el análisis estadístico con la prueba de Chi-cuadrado, procesada en Microsoft Excel, revelan datos concluyentes sobre la efectividad de la herramienta tecnológica Educaplay en el rendimiento académico de los estudiantes. A partir de la aplicación de un Pre-test y un Post-test, se evidenció una mejora significativa en el desempeño estudiantil tras la implementación de dicha herramienta. En particular, el 83,33% de los estudiantes que participaron en la intervención alcanzaron un nivel alto de desempeño en la asignatura de Lengua y Literatura, en contraste con apenas el 10,83% que se encontraba en ese nivel antes del uso de Educaplay. Asimismo, se observó una reducción sustancial del porcentaje de estudiantes en el nivel bajo, que disminuyó del 77,5% al 6,67%.

Al comparar estos hallazgos con el estudio de (Catuto Tomalá et al., 2025), titulado *Educaplay en el proceso de enseñanza de lengua y literatura: un estudio en docentes de cuarto*

grado, se identifican coincidencias importantes en cuanto a la valoración positiva de esta herramienta, aunque desde perspectivas distintas. Mientras que nuestro estudio se enfoca en el impacto directo en el alumnado, el trabajo mencionado analiza la percepción y uso de Educaplay por parte del profesorado. En su investigación, el 85% de los docentes afirmó que esta plataforma facilita el proceso de enseñanza, y un 75% señaló que incrementa la motivación del estudiante. Estos datos se alinean con los resultados observados en nuestra población estudiantil.

Por ejemplo, en nuestro estudio, el 75,83% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto de aprendizaje en el Post-test, frente al 12,5% que lo logró en el Pre-test. Esta mejora fue acompañada por una disminución en el nivel bajo de aprendizaje, que pasó del 74,17% al 14,17%, evidenciando el impacto positivo de esta herramienta digital. De forma similar, en el estudio de (Catuto Tomalá et al., 2025), los docentes destacan que Educaplay favorece el desarrollo de habilidades lingüísticas, especialmente la comprensión lectora y la escritura, lo cual concuerda con nuestros hallazgos: el 92,50% de los estudiantes mostraron mejoras significativas en estas competencias tras la intervención.

Además, se evidenció un cambio positivo en la actitud estudiantil. El 68,33% de los estudiantes manifestó un alto interés en continuar utilizando Educaplay, en comparación con solo el 12,5% antes de su implementación. Estos datos respaldan la idea de que las estrategias digitales interactivas pueden potenciar la motivación intrínseca del estudiante. Desde la perspectiva docente, el estudio comparado también resalta que Educaplay contribuye a dinamizar las clases y captar la atención del alumnado: el 80% de los docentes encuestados sostuvo que esta herramienta fomenta la participación activa del estudiante.

Ambos estudios coinciden en que Educaplay, como recurso gamificado, representa una estrategia innovadora y eficaz en el proceso educativo. No obstante, mientras el presente trabajo se centra en los resultados medibles del rendimiento académico, el estudio de Catuto Tomalá et al. enfatiza las percepciones y experiencias docentes, así como los desafíos asociados a su implementación, tales como la necesidad de capacitación profesional y la disponibilidad de infraestructura tecnológica adecuada.

CONCLUSIONES

La presente investigación permitió determinar la efectividad de Educaplay como herramienta tecnológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Nelson Vicente Izquierdo Naula. A través de un diseño cuasi-experimental, y mediante la aplicación de instrumentos como pretest, post-test y encuestas, se logró evaluar de manera

objetiva el impacto de esta plataforma digital tanto en el rendimiento académico como en la actitud de los estudiantes frente a la materia.

Los resultados obtenidos evidencian de manera clara y contundente el cumplimiento del objetivo general planteado, al demostrar que el uso de Educaplay incide significativamente en el desarrollo de las competencias lingüísticas. De manera particular, destaca el resultado correspondiente a la tercera pregunta del instrumento aplicado, en la que se constató que un 92,50 % de los estudiantes alcanzaron un nivel alto en habilidades como lectura, escritura y análisis después de la intervención, en contraste con el 83,33 % que se encontraba en un nivel bajo antes del uso de la herramienta. Este cambio representa una transformación pedagógica sustantiva, atribuible a la incorporación de actividades interactivas, dinámicas y contextualizadas curricularmente.

Asimismo, se observó un incremento notable en el interés y la motivación del alumnado por continuar utilizando esta herramienta, lo cual repercute positivamente no solo en los resultados académicos inmediatos, sino también en el fortalecimiento del compromiso con su propio proceso de aprendizaje. En este sentido, los datos del post-test revelan que el 83,33 % de los estudiantes se ubicaron en un nivel alto de desempeño, frente al 10,83 % registrado previamente a la intervención.

En síntesis, los hallazgos permiten concluir que Educaplay no solo cumple una función instrumental dentro del aula, sino que se configura como una estrategia metodológica innovadora que promueve una enseñanza significativa y centrada en el estudiante. Por consiguiente, su implementación representa una respuesta eficaz a las limitaciones de los enfoques pedagógicos tradicionales, y constituye una oportunidad concreta para elevar la calidad del proceso educativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Catuto Tomalá, S., Pinto Tumbaco, Y., Roll Hechavarría, M., & Rumbaut Rangel, D. (2025). Educaplay en el proceso de enseñanza de lengua y literatura: un estudio en docentes de cuarto grado. *South Florida Journal of Development*, 6(5), 52-80. <https://doi.org/10.46932/sfjdv6n5-034>
- García Martínez, I., Vecilla Nicola, P., Suárez Suárez, G., & Bernardes Carballo, K. (2025). HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA ASIG-NATURA ENFERMERÍA CLÍNICA QUIRÚRGICA.

- revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 8(1), 128-133.
<https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/819/790>
- Herrera Gutiérrez, C., y Villafuerte Álvarez, C. A. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Scielo*, 7(28), 758-772.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i28.552>
- Jiménez Díaz, D., Alarcón Iza, P., Noriega, J., & Sánchez Andrade, V. (2024). Incidencia de Educaplay como estrategia gamificada en la enseñanza de técnicas de metacognición en lengua y literatura para educación primaria superior. *Ciencia Digital*, 8(4), 23-37.
<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i4.3204>
- Ministerio de Educacion (MIEDU). (21 de Febrero de 2024).
<https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-los-resultados-de-la-evaluacion-ser-estudiante-2023/>
- Molinero Bárcenas, M. d., y Chávez Morales, U. (2020). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *Scielo*, 10(19).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). (2022). *Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes*. Retrieved 12 de Mayo de 2025, from
<https://s3.amazonaws.com/archivos.agenciaeducacion.cl/Informe+Nacional+PISA+2022.pdf>
- Santos Rodríguez, C., González González, A., Coloma Carrasco, Á., & León Espinoza, I. (2025). La herramienta Educaplay para el refuerzo didáctico de la lectoescritura en los estudiantes de nivel elemental. *Ciencia Digital*, 8(1), 57-79.
<https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v8i1.1.3352>