

<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i2.1219>

Uso de la plataforma EDUCAPLAY para mejorar ortografía en estudiantes de 11 y 12 años

Use of the EDUCAPLAY Platform to Improve Spelling in 11- and 12-Year-Old Students

Lucía Rebeca Calle Fernández

lucy_calle@yahoo.es

<https://orcid.org/0009-0000-9524-7724>

U.E. F. Corazón de María del Cantón Biblián
Biblián, Ecuador

Artículo recibido: 18 mayo 2025 - Aceptado para publicación: 21 junio 2025

Conflictos de intereses: Ninguno que declarar.

RESUMEN

Este trabajo investigativo, sobre el uso de la plataforma EDUCAPLAY para mejorar la ortografía en estudiantes de 11 y 12 años de edad, en la Unidad Educativa Fiscomisional “Corazón de María” del cantón Biblián, parte de la necesidad de involucrar Educaplay en el mejoramiento de la ortografía; esta investigación está basada en un enfoque cuantitativo, con el desarrollo de talleres que permitan repensar en nuevos modelos pedagógicos que aporten en el mejoramiento de las destrezas ortográficas en los estudiantes; de ahí que, Educaplay, al ser una plataforma en línea, brinda una serie de recursos digitales interactivos que facilitan y motivan una correcta escritura ortográfica, volviéndola interesante, motivante, personalizada y efectiva. De igual manera, se muestran resultados obtenidos mediante una investigación aplicada mediante un pretest y postest, a los estudiantes de sexto año de básica y los logros alcanzados luego de implementar la propuesta, con el uso de recursos digitales diseñados en Educaplay; para los tres niveles ortográficos, tales como: juegos, sopa de letras, videos interactivos, quizzes, relación de palabras, crucigramas, ruletas, entre otros; mostrando un punto de partida de los estudiantes del 68% de habilidades ortográficas y un punto final del 93%, luego de la intervención realizada.

Palabras clave: educaplay, ortografía, enseñanza, aprendizaje, escritura

ABSTRACT

This research project on the use of the EDUCAPLAY platform to improve spelling in 11- and 12-year-old students at the Fiscomisional Educational Unit “Corazón de María” in the Biblián canton arises from the need to incorporate Educaplay as a tool to enhance spelling skills. The study is based on a quantitative approach, involving the development of workshops aimed at rethinking new pedagogical models that contribute to improving students' spelling abilities. As an online platform, Educaplay offers a variety of interactive digital resources that facilitate and motivate correct spelling, making it engaging, motivating, personalized, and effective. Likewise, the study

presents results obtained through applied research using a pre-test and post-test conducted with sixth-grade students. It highlights the achievements reached after implementing the proposal with digital resources designed in Educaplay, addressing the three levels of spelling through activities such as games, word searches, interactive videos, quizzes, word matching, crosswords, roulette games, among others. The results showed an initial spelling proficiency of 68% among students, which increased to 93% after the intervention.

Keywords: educaplay, spelling, teaching, learning, writing

Todo el contenido de la Revista Científica Internacional Arandu UTIC publicado en este sitio está disponible bajo licencia Creative Commons Attribution 4.0 International. 

INTRODUCCIÓN

La ortografía es fundamental para lograr un desarrollo lógico, verbal y escrito eficiente, en todos las áreas y ámbitos educativos y comunicacionales; por tanto, es indispensable desarrollar habilidades, que permitan hacer uso de las normas y reglas que ofrecen, acompañadas de herramientas digitales, que sean el nexo de aprendizaje y permitan mejorar la ortografía en todos los ámbitos contextuales en los que intervengan; pues los modelos educativos actuales, exigen innovación y creatividad a nivel mundial; siendo la tecnología una herramienta de acceso con la información y el conocimiento.

De ahí que, Quimbayo y Sanabria (2017), manifiestan que “no se puede desconocer que la aplicación cada vez más creciente de las TIC en todos los ámbitos del quehacer humano ha determinado un nuevo orden mundial, caracterizado por la globalización de la cultura, la economía y el conocimiento” (p. 17). Por lo cual, es necesario reconocer que la globalización digital es parte de nuestra realidad contextual cultural y educativa, que debe ser aprovechada como un recurso didáctico para el mejoramiento de la ortografía.

Es así que, el gobierno nacional garantiza la neutralidad tecnológica, entendida como la libre adopción de tecnologías, que permita fomentar la eficiente prestación de servicios, contenidos y aplicaciones que usen las TIC; sin embargo, un número muy significativo de instituciones educativas se ve rezagada en temas de implementación de TIC en el aula (Quimbayo y Sanabria, 2017, p. 16).

De igual forma Córdova (2024) manifiesta que, Educaplay al ser una plataforma multimedia que ofrece herramientas didácticas motivantes, interesantes y efectivas, permite generar procesos de aprendizaje que mejoran las habilidades ortográficas en los estudiantes; por lo que, admite diseñar actividades, recursos, juegos, video quizzes, crucigramas, y evaluaciones interactivas, que pueden ser instalados en sistemas de gestión de aprendizajes, sin necesidad de ser expertos y con factibilidad de uso y aplicación.

En este orden, se observó que los estudiantes comprendidos en las edades de 11 a 12 años de edad de la Unidad Educativa Fiscomisional “Corazón de María del cantón Biblián”, muestran dificultades en la ortografía, al momento de aplicarlas en tareas escolares; observando confusión en ciertos grafemas, mal uso de las sílabas dobles e inversas, omisión de ciertas letras y fonemas, incorrecta utilización de las mayúsculas y minúsculas, escasa presencia de la tilde en las palabras y la poca o nula utilización de reglas ortográficas en la escritura.

Por todo esto, se quiere comprobar ¿En qué medida la plataforma Educaplay influye en el aprendizaje y mejoramiento de ortografía en los estudiantes de 11 a 12 años de edad? Es necesario aprovechar de la disponibilidad de herramientas digitales y repensar en nuevos modelos pedagógicos que aporten en las instituciones educativas y sean los docentes quienes guíen la formación en competencias digitales, utilizando recursos multimedia dentro de su labor, que

generen retos de innovación en las aulas de clase; en dónde se perciban ambientes agradables, motivantes e interesantes para que los estudiantes interactúen y se emocionen por aprender ortografía.

Educaplay, es una plataforma educativa desarrollada por ADR formación Soluciones eLearning. Su objetivo fundamental es compartir y crear actividades multimedia de carácter educativo. Esta herramienta permite generar actividades como adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, completar textos, diálogos, dictados, ordenar palabras, relacionar elementos, cuestionarios de preguntas, mapas interactivos, video quizzes y ruletas de palabras (Alzaga, 2020, p. 3).

Dentro de este marco de interrelación, es necesario que los estudiantes adquieran capacidades de orden superior y un medio para lograrlo son Las TIC; por lo que es necesario que se incorporen actividades en todo el proceso formativo y evaluativo con aplicaciones tecnológicas que rompan esquemas preestablecidos y monótonos (Alzaga, 2020). Razón por la cual el docente debe crear espacios de enseñanza basados en actividades interactivas, que den significado a quienes aprenden, en busca siempre de una formación que permita generar conocimiento en base a la acción.

De modo que, la conveniencia de aplicar esta plataforma para mejorar las habilidades ortográficas, permitan además una adecuada comunicación, mejoramiento en la escritura y por defecto mejor rendimiento académico; pues, es evidente la deficiencia ortográfica en todos los ámbitos educativos desde E.G.B, hasta el nivel superior; así como también, sea un referente para futuras investigaciones, que busquen lograr una redacción asertiva y una comunicación efectiva.

Esta investigación tiene como objetivo contribuir al mejoramiento de la ortografía, mediante el uso de la plataforma EDUCAPLAY, dirigido a estudiantes de 11 a 12 años de edad en la Unidad Educativa Fiscomisional “Corazón de María del cantón Biblián, cuyos objetivos específicos están encaminados a sistematizar los referentes teóricos sobre el aprendizaje y mejoramiento de la ortografía, diagnosticar las dificultades que presentan en la escritura y además permitan diseñar y aplicar actividades interactivas a través de la plataforma Educaplay como una propuesta de mejora ortográfica en los estudiantes y que admitan evaluar los resultados de mejora obtenidos posterior a su uso.

MATERIALES Y MÉTODOS

Paradigma Positivista

El paradigma, es definido como “grandes realizaciones científicas, reflejadas en teorías universales que constituyen modelos de problemas y soluciones” (Arias, 2023, p. 12). Partiendo de este concepto, para esta investigación, se consideró el paradigma positivista, que se basó en la numeración, conteo y tabulación estadística de datos observables y medibles, mostrando causas

y efectos; así como también la explicación de fenómenos, que luego de la identificación del problema, permitió realizar una conceptualización teórica de los referentes en estudio.

Enfoque cuantitativo

La ruta elegida fue la cuantitativa, como lo manifiesta Arias (2023) “el enfoque de investigación cuantitativa se sustenta en el paradigma positivista” (p. 12). De esta manera se orientó en la recolección numérica y la validación de resultados, para dar respuesta a la pregunta de investigación planteada (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Esta ruta permitió realizar planteamientos específicos de lo que se quiere indagar, cuyas variables fueron medibles, a través de la utilización de pruebas estandarizadas y de base estructurada, que generaron datos numéricos acordes a la realidad que se investigó; además, fue un proceso secuencial que, orientado en la realidad contextual, permitió deducir causas y consecuencias, demostrando resultados de manera precisa.

El diagnóstico, permitió indagar el punto de partida que presentan los estudiantes en el desarrollo de destrezas ortográficas; para lo cual, se utilizó un pretest de 20 preguntas de base estructurada, distribuidas en los tres niveles de conocimiento ortográfico, que fueron evaluadas de manera escrita, lo que permitió tabular los datos de manera objetiva.

Para el abordaje de la propuesta, se consideró oportuno aplicar una variedad de recursos digitales interactivos, diseñados en Educaplay como: juegos, videos quizzes, sopa de letras, crucigramas, adivinanzas, mapas interactivos, ruleta de palabras, aventura de palabras y dictado de palabras con actividades de selección y completación, considerando los elementos de la lengua tales como: fonética, fonología, morfología, sintaxis, semántica y pragmática; enmarcados en los tres niveles de desarrollo cognitivo ortográfico.

En la tabulación estadística, se usó una herramienta de cálculo que permitió crear y editar tablas, de los resultados obtenidos en el pretest como en el posttest, por medio de fórmulas para el análisis de los datos obtenidos, lo que admitió establecer una comparativa entre los datos generados antes y después de la propuesta, con la generación de gráficos que mostraron el porcentaje de mejora ortográfica alcanzada por cada uno de los estudiantes posterior a la aplicación de la propuesta.

Tipo de investigación

La investigación que se utilizó fue la descriptiva, cuyo objetivo principal fue describir el nivel ortográfico de una población de 23 estudiantes de sexto año de básica, de 11 a 12 años de edad centrándose en la medición y evaluación, para dar información de las variables Educaplay y Ortografía, con el fin de demostrar promedios y porcentajes obtenidos durante el proceso para lo cual se usó variadas herramientas digitales que permitieron sistematizar los resultados.

Diseño

La investigación utilizada fue preexperimental, por ello el contexto investigativo fue el aula de clase, con los estudiantes de sexto año de básica, con cuatro horas de intervención semanales,

durante treinta días, cuyo fin fue aplicar la propuesta, con el uso de herramientas digitales interactivas diseñadas en Educaplay, que permitieron mejorar la ortografía y junto con ella se logró también una mejora significativa en la comunicación, redacción y expresión de cada uno de los estudiantes.

Técnicas e instrumentos

La técnica que se utilizó fue la encuesta que consistió en un cuestionario de 20 preguntas que permitió medir las competencias ortográficas de los estudiantes y establecer un contraste entre los niveles ortográficos de inicio y fin del proceso de formación de los estudiantes; de ahí que, se aplicó de manera escrita a 23 estudiantes mediante un pretest, cuyo fin fue obtener un punto de partida, que permitió establecer estrategias luego en la variable dependiente. Posteriormente se aplicó el posttest, en una encuesta digital diseñada en Educaplay, que permitió evaluar los resultados obtenidos luego de haber aplicado la intervención

RESULTADOS

En la actualidad se ha vuelto imprescindible el desarrollo de actividades innovadoras en pro de la enseñanza; sin embargo, ir a la vanguardia de la era digital constituye cada día un reto sin precedentes, los avances no se detienen, evolucionan constantemente, es así como surgen desafíos para toda una comunidad educativa que se enfrenta a una revolución tecnológica diferente; en dónde, “la tecnología es un elemento clave para comprender el mundo y generar cambios; pero, no solamente técnicos, científicos o materiales, sino que propicia, verdaderamente, cambios de mentalidad (Busom, 2023, p. 33).

Análisis y presentación de datos

En esta investigación se inició con la aplicación de un pretest de 20 preguntas, que fue el punto de partida del nivel de desempeño ortográfico que mostraron los estudiantes y desde esa realidad, se pudo establecer la propuesta, con el uso exclusivo de recursos digitales interactivos como juegos, sopa de letras, crucigramas, video quizzes, actividades de completación, de relación y de dictado, que posterior a la intervención que tuvo una duración de treinta días, se pudo aplicar mediante un cuestionario digital diseñado en Educaplay, el posttest con 20 preguntas, distribuidas en los tres niveles ortográficos; con el objetivo de medir el nivel de mejoramiento ortográfico que evidencia el grupo de control en su rendimiento al inicio y posterior a la aplicación de la propuesta.

Análisis del pretest y posttest.

Los resultados fueron obtenidos de una muestra de 23 estudiantes investigados en sexto año de básica, mediante el pretest, cuyas preguntas contenían conocimientos sobre las reglas ortográficas, la escritura coherente, el uso de los signos de puntuación, uso de la tilde, palabras homófonas y el dictado de palabras, necesarios para una correcta escritura, con preguntas de selección, emparejamiento, escritura y completación, que midieron el desempeño en cada uno de los tres niveles ortográficos.

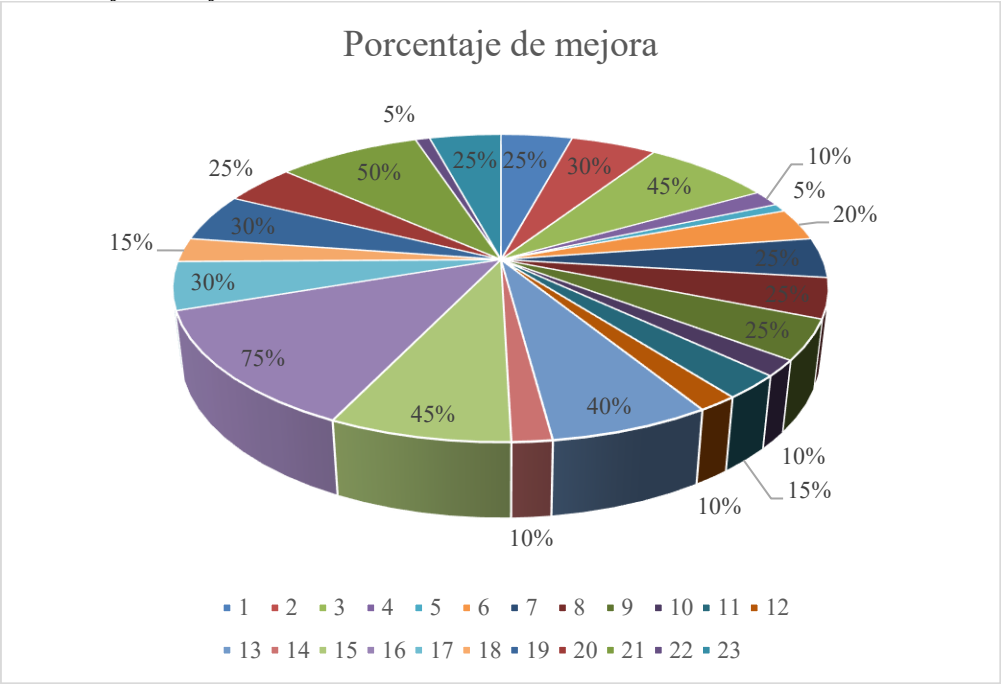
De los alumnos investigados, el porcentaje alcanzado por el grupo en el pretest es del 68%, en el desarrollo de las destrezas ortográfica; en dónde 9 estudiantes alcanzan un promedio menor al 70%; 8 estudiantes alcanzan un 75% en los resultados; mientras que 6 estudiantes superan el 75%, lo que hizo suponer una deficiencia en la escritura ortográfica; pues, no superaron la nota mínima de 7 puntos a nivel grupal. Ante los resultados obtenidos fue necesario una intervención, que permitió mejorar la ortografía en los estudiantes investigados. Los resultados que reflejó el postest, es del 93% de estudiantes que alcanzan el desarrollo de habilidades ortográficas en los tres niveles del conocimiento ortográfico, En dónde, no hay estudiantes con un promedio menor a 70%, 14 estudiantes superan el 80% y 9 estudiantes alcanzan el 100% en la escritura ortográfica.

Tabla 1

Comparativa entre el pretest y postest y resultados de mejora

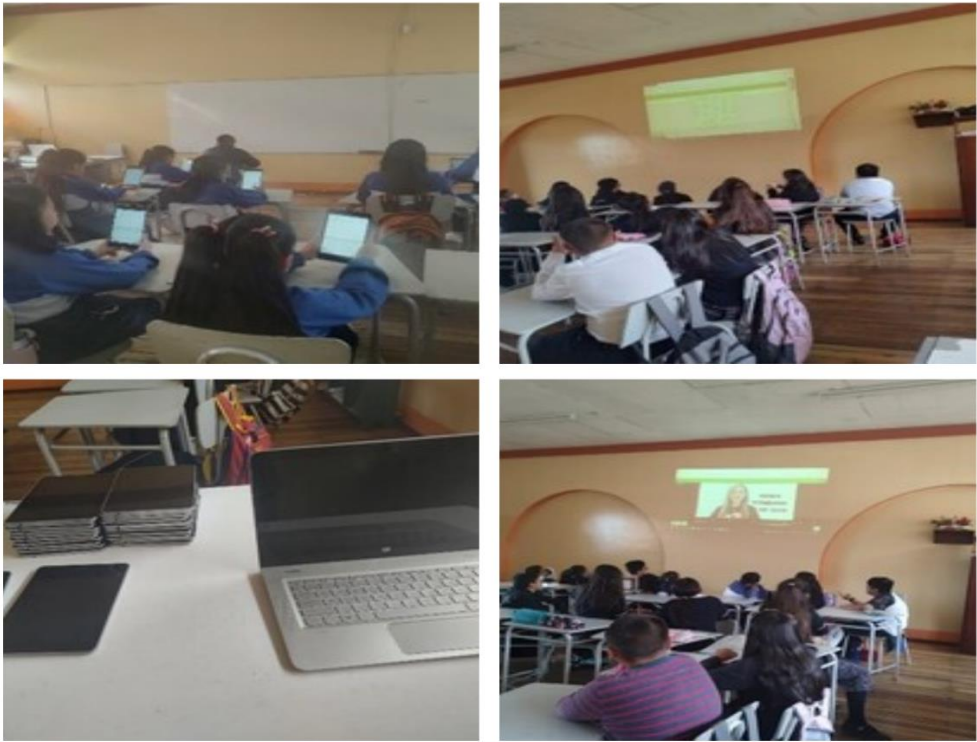
Comparativa entre el pretest y postest y resultados de mejora							
de	Pretest			Postest			
Número Estudiantes	Dificultades	Nota	Porcentaje	Dificultades	Nota	Porcentaje	Logro alcanzado
	15	7,5	75%	20	10	100%	25%
	10	5	50%	16	8	80%	30%
	8	4	40%	17	8,5	85%	45%
	15	7,5	75%	17	8,5	85%	10%
	19	9,5	95%	20	10	100%	5%
	15	7,5	75%	19	9,5	95%	20%
	15	7,5	75%	20	10	100%	25%
	15	7,5	75%	20	10	100%	25%
	15	7,5	75%	20	10	100%	25%
	17	7,5	75%	17	8,5	85%	10%
	15	7,5	75%	18	9	90%	15%
	17	8,5	85%	19	9,5	95%	10%
	10	5	50%	18	9	90%	40%
	16	8	80%	18	9	90%	10%
	11	5,5	55%	20	10	100%	45%
	2	1	10%	17	8,5	85%	75%
	13	6,5	65%	19	9,5	95%	30%
	16	8	80%	19	9,5	95%	15%
	13	6,5	65%	19	9,5	95%	30%
	12	6	60%	17	8,5	85%	25%
	10	5	50%	20	10	100%	50%
	19	9,5	95%	20	10	100%	5%
	15	7,5	75%	20	10	100%	25%

Figura 1
Porcentaje de mejora en los estudiantes



Fuente: Autor (2025).

Figura 2
Fotografías de la aplicación de la propuesta



Fuente: Autor (2025).

Los resultados evidenciaron escenarios virtuales efectivos, con el uso de la tecnología como una herramienta transformadora y de motivación en la enseñanza de ortografía. De ahí que, el

aporte tomado es epistemológico; al declarar las bondades que ofrece la plataforma Educaplay para trabajar de manera interactiva, motivar, y lograr eficiencia educativa.

DISCUSIÓN

La tecnología está presente en diferentes espacios familiares, sociales, culturales, laborales y especialmente en el ámbito educativo; lo que ha facilitado el trabajo, la información y la comunicación. En efecto, en el desarrollo de esta investigación, se ha utilizado la plataforma Educaplay como una conexión para el aprendizaje de la ortografía en los tres niveles de desarrollo cognitivo, sustentando con ciertos estudios realizados con anterioridad sobre el tema y con pilares teóricos considerados como prioritarios.

Jurado (2022) en su artículo titulado Educaplay un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la educación superior, destaca el uso de: crucigramas; definiciones de palabras, sonidos, imágenes, sopa de letras; diálogos, dictados, ordenación de palabras; relación de elementos; creación de test, mapas interactivos y videos quizzes. Los mismos que fueron considerados en la propuesta; a continuación, se detallan los recursos digitales interactivos, que fueron creados en Educaplay para el primer nivel de desarrollo cognitivo que está relacionado con el conteo e identificación de errores ortográficos; entre ellos están: video quizzes, mapas interactivos, juegos y ruleta de palabras.

Figura 3

Códigos QR de los recursos digitales en Educaplay



Los resultados evidenciaron escenarios virtuales efectivos, con el uso de la tecnología como una herramienta transformadora y de motivación en la enseñanza de ortografía. De ahí que, el aporte tomado es epistemológico; al declarar las bondades que ofrece la plataforma Educaplay para trabajar de manera interactiva, motivar, y lograr eficiencia educativa.

Las derivaciones de la investigación, realizada por Córdova (2024) muestra en su trabajo de investigación titulado Educaplay en el desarrollo de la ortografía, en los estudiantes del sexto A y B de la Unidad Educativa Ecuatoriano Holandés, la pertinencia, validez y viabilidad del uso de Educaplay, al fortalecer la comprensión del uso de la plataforma, analizar

posibles puntos de mejora para futuros aprendizajes, capacitación docente y apoyo a los discentes. Por todo esto, se pudo comprobar que esta investigación realizada permitió el uso de la plataforma a los estudiantes de una manera amigable y además sirvió como estrategia didáctica para el docente en la enseñanza de la ortografía.

En esta línea de investigación Álvarez y Quevedo (2022) en su artículo titulado OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje), Juguemos con la ortografía, cuyo objetivo general es fortalecer la ortografía en los estudiantes del grado 5B del Colegio Nuestra Señora de la Presentación Centro, con el uso de diferentes plataformas como: Educaplay, Genial.ly, Nearpod, Wordwall, Blogspot, Youtube, Jamboard; consideran que (OVA), potencia las habilidades escritoras, a través de la gamificación, despertando el interés por aprender y mejorando las competencias ortográficas; en este sentido se puede mencionar que el pretest mostró un 68%, frente a un 93% en el posttest; es decir un 25 % de mejora en el desarrollo de habilidades ortográficas.

En la presente investigación se ha considerado el conectivismo al ser una teoría de aprendizaje de la era digital moderna, cuyos representantes son Stephen Downes y George Siemens, quienes consideran que “el aprendizaje se produce por medio de conexiones que se dan a partir de las diferentes redes que permiten la interacción entre seres humanos sobre una base de nodos y conexiones conceptuales que son las que definen el aprendizaje” (Trejos y Muñoz, 2022, p.19). De esta forma se ha desarrollado el aprendizaje a través de espacios virtuales diseñados en Educaplay, utilizando bases de datos en donde los estudiantes pudieron a través de la conexión aprender y mejorar ortografía.

De otra forma el aprendizaje ubicuo es un paradigma educativo o-u-learning que permite que el estudiante sea quién participe de manera activa en el diseño de su aprendizaje, con criterios reflexivos que le permitan evaluar su proceso, convirtiéndose el docente en un acompañante y orientador de los procesos, siendo el propio aprendiz quién camine a su propio ritmo y se ajuste a sus necesidades, en busca de sus propios objetivos (Trejos y Muñoz, 2022). Con esta propuesta se logró que los estudiantes desarrollen los principios antes citados.

La ortografía al ser una disciplina que requiere ser analizada, de manera específica, desde la reflexión, al ser parte fundamental en el desarrollo de las habilidades de escritura, en el empleo de la lengua y en prácticas comunicacionales; le otorgan al estudiante normas que facilitan su uso de manera asertiva; de ahí que, esta investigación ha logrado reflejar una mejora en un porcentaje entre el 5% y el 75% en habilidades ortográficas, en cada uno de los estudiantes investigados

CONCLUSIONES

- La implementación de la plataforma Educaplay ha contribuido significativamente al mejoramiento de la ortografía en los estudiantes de 11 a 12 años de edad de la Unidad

Educativa Fiscomisional “Corazón de María” del cantón Biblián. Al ser una estrategia didáctica, basada en herramientas interactivas y lúdicas, ha demostrado ser un método eficaz para desarrollar habilidades ortográficas, creativas e innovadoras.

- Esta investigación realizada, muestra la eficacia de una propuesta sistematizada, apoyada con los recursos generados en la plataforma Educaplay, para el mejoramiento de la ortografía; en dónde, a través de referentes teóricos, se sustenta su efectividad y pertinencia para el mejoramiento de la ortografía, consolidado una base de conocimiento e identificando las estrategias didácticas y las teorías pedagógicas que sustentan su enseñanza, que servirá para futuras investigaciones.
- Esta investigación permitió colocar las bases para percibir las dificultades en el aprendizaje de la ortografía en estudiantes de 11 y 12 años, e identificar de manera precisa las áreas de mayor dificultad, que faciliten el diseño de estrategias pedagógicas y didácticas, que atiendan a las necesidades individuales de cada estudiante.
- El diseño de las herramientas digitales interactivas en Educaplay, certifican la eficacia como una estrategia metodológica y pedagógica innovadora, atractiva e interesante para los estudiantes; pues su uso es muy accesible y no necesita ser un experto para lograrlo.
- La aplicación de Educaplay para la enseñanza, mostró ser una herramienta eficaz para mejorar la ortografía en estudiantes de 11 a 12 años de edad; como lo justifican los resultados obtenidos entre un 5% y 75% de mejora con el uso de recursos interactivos y lúdicos, como los que brinda Educaplay, puede incrementar de manera significativa la retención y aplicación de reglas ortográficas en la escritura, logrando capturar la motivación, el interés y placer por aprender ortografía y la vez se consiguió sorprendizajes en los estudiantes, dando significado a lo que aprenden en este grupo etario.
- La evaluación de los resultados obtenidos tras la implementación de la plataforma Educaplay ha confirmado su impacto positivo en el mejoramiento de la ortografía; pues los datos obtenidos del 25% de mejora, demuestran que el uso de esta herramienta digital no solo proporcionó conocimientos ortográficos; sino contribuyó de manera significativa en una ortografía asertiva; lo que comprueba su validez para fortalecer las habilidades ortográficas.

Finalmente se puede manifestar que Educaplay, puede ser considerada como una alternativa didáctica, accesible, adaptativa, viable y atractiva para los docentes que buscan incorporar la tecnología como una estrategia didáctica de apoyo, que permite innovar y crear, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía.

Esta investigación justifica la pertinencia del uso de la plataforma Educaplay para el mejoramiento de la ortografía en estudiantes de 11 a 12 años, edad; cuyos referentes teóricos proveyeron bases sólidas; mientras que el pretest permitió obtener información inicial de las habilidades ortográficas de los estudiantes, en un 68%, el diseño y la aplicación de los recursos

digitales en Educaplay, generó un mayor interés por aprender ortografía y una muestra de mejora medible en su rendimiento, evidenciado en los resultados obtenidos en el posttest en un 93% del grupo de intervención.

De otra forma, Guerrero (2022) manifiesta que “existen quienes adoptan los modelos conectivistas impulsados por el afán de conseguir mejores resultados, pero de una manera descoordinada entre tecnología y pedagogía, obteniendo resultados que tampoco son los esperados”. También, Villavicencio et ál. (2024) identifican la resistencia al cambio por parte del personal educativo, como un factor que retrasa la adopción de conocimientos sobre el uso de las nuevas tecnologías, que entorpecen la innovación en el aula. Esto nos invita a diseñar recursos que tengan cientificidad, que sean asequibles, que vinculen la teoría con la práctica, que tengan sistematicidad, independencia cognitiva y sobre todo que muestren solidez en los contenidos.

Finalmente, esta investigación destaca que el uso de las herramientas digitales de la plataforma Educaplay, son una estrategia eficaz para potenciar las habilidades ortográficas de los estudiantes, demostrando un desempeño positivo y a la vez cimentando las bases para futuras investigaciones que estudien su aplicación en varios contextos, en diferentes rangos de edad, ofreciendo mejoras significativas en el aprendizaje de la ortografía, para diferentes grupos etarios, buscando eficiencia en el desarrollo de habilidades ortográficas; pues, la accesibilidad y adaptabilidad de las actividades ofrecidas por Educaplay, la convierten en un recurso idóneo; sin embargo, no se debe desestimar posibles investigaciones que surjan en el estudio de su impacto a largo plazo.

REFERENCIAS

- Quimbayo Gómez, Y. M. y Sanabria Abril O.A. (2017). Uso de la plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa de Girardot. Perú.
<https://repositorio.uwiener.edu.pe/server/api/core/bitstreams/201a4ea4-95b8-484e-baaa-f24ae266be02/content>
- Córdova Muñoz, B. M. (2024). Educaplay en el desarrollo de la ortografía (Master's thesis, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica).
- Alzaga, A. (2020). EducaPlay: ¿y si todo fuese un juego? Observatorio de Tecnología Educativa, 37, 1–10. <https://intef.es/wp-content/uploads/2020/12/EducaPlay.pdf>
- Arias, F. (2023). El paradigma pragmático como fundamento epistemológico de la investigación mixta. Revisión sistematizada. Educación, Arte, Comunicación: Revista Académica E Investigativa, 12(2), 11–24. <https://doi.org/10.54753/eac.v12i2.2020>
- Busom Rodríguez, M. (2023). Tecnologías para liderar el futuro: (1 ed.). Marge Books.
<https://elibronet.proxy.unae.edu.ec/es/ereader/bibliounae/230513?page=1>
- Jurado Enríquez, Elizabeth Lizbel. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. Revista Cubana de Educación Superior, 41(2), . Epub 20 de abril de 2022.
- Quevedo, P. A. & Eliana, Á. R. (2022). OVA “Juguemos con la ortografía” como estrategia para fortalecer la ortografía en estudiantes de quinto grado de primaria del colegio Nuestra Señora de La presentación centro. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11371/6090>
- Trejos Buriticá, O. I., & Muñoz Guerrero, L. E. (2022). Aprendizaje de la programación a partir de la evaluación, el conectivismo y el BBL. Avances, 19(2), 15-26.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=757979612006>
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta 1 [Archivo PDF]. McGraw-Hill Interamericana Editores.
https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf
- Villavicencio-Cedeño, M. M., Bowen-Anchundia, M. M., Jurado-Martínez, M. G., & Roger-Martínez, I. (2024). La brecha digital en la educación de los estudiantes: Factores determinantes, consecuencias educativas y propuestas para su mitigación. MQRInvestigar, 8(4), 6641–6673. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.6641-6673>
- Christian Virgilio Guerrero Salazar. (2022). Limitaciones del conectivismo en el Ecuador: necesidades urgentes para la calidad. (2022). Revista Científica Ciencia Y <https://cienciaytecnologia.uteg.edu.ec/revista/index.php/cienciaytecnologia/article/view/513>

ANEXOS

Video quizzes

- https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21908016-reglas_del_uso_de_la_c.html
- https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23279468-video_quiz_del_uso_de_la_b_y_la_v.html

Mapa interactivo

- https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21913889-uso_de_la_b_y_la_v.html
- https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21913627-uso_de_la_b_y_la_v.html

Ruleta de palabras

- <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21914492-ortografia.html>
- https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21917999-juego_de_llenar_los_espacios_palabras_con_b_y_v.html

Juegos

- https://www.educaplay.com/learning-resources/23276233-juego_de_completar_con_mayusculas.html
- https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21917999-juego_de_llenar_los_espacios_palabras_con_b_y_v.html

Aventura de palabras

- https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21914691-aventura_de_palabras.html

Para el segundo nivel se crearon actividades relacionadas con la deducción e inferencia de reglas ortográficas en la escritura tales como:

Aventura de palabras

- https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21914691-aventura_de_palabras.html

Desafíos ortográficos

- https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22804571-desafio_ortografico_uso_de_la_b.html

Relacionar grupos de palabras

- https://www.educaplay.com/learning-resources/23456560-uso_de_la_letra_s.html

Relacionar frases

- https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23480627-relacionar_columnas_con_las_reglas_del_uso_de_la_g.html

Para el tercer nivel ortográfico, se consideró el uso de palabras en creaciones léxicas y gramaticales, recursos como: adivinanzas, sopa de letras, crucigramas, juegos y dictado de palabras, que se muestran a continuación:

Adivinanza

- https://www.educaplay.com/learning-resources/23289947-descubre_la_letra_magica.html

Crucigrama de palabras

- https://www.educaplay.com/learning-resources/23343978-crucigrama_de_palabras_homofonas.html

Sopa de letras

- https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23353922-sopa_de_letras_con_conectores_de_texto.html

Dictado de palabras

- https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22243812-desafio_ortografico_la_c_en_accion.html

Juego de Froggy Jumps

- https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22749165-desafio_de_la_tilde.htmlReglas

Postest de conocimiento a los estudiantes.

- https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23003852test_para_evaluar_en_educaplay.html