

<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1396>

Impacto de Educaplay para fomentar la motivación en los estudiantes con escolaridad inconclusa

Impact of Educaplay in Fostering Motivation in Students with Incomplete Schooling

Deysi Ivonne López Flores

dilopezf@ube.edu.ec

Universidad Bolivariana del Ecuador
Riobamba- Ecuador

Milton Juan Zambrano Vera

mjzambranov_z@ube.edu.ec

Universidad Bolivariana del Ecuador
Ambato - Ecuador

Víctor Miguel Sumba Arévalo

victor.sumba@unae.edu.ec

Universidad Nacional de Educación UNAE
Universidad Bolivariana del Ecuador
Azogues- Ecuador

Rudy Garcia Cobas

rgarciac@ube.edu.ec

Universidad Bolivariana del Ecuador
Durán- Ecuador

Artículo recibido: 18 junio 2025 - Aceptado para publicación: 28 julio 2025
Conflictos de intereses: Ninguno que declarar

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo analizar el impacto de la plataforma Educaplay en la motivación de estudiantes con escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa PCEI Monseñor Leonidas Proaño, extensión Moraspungo, provincia de Cotopaxi-Ecuador, se adoptó un enfoque mixto, bajo un diseño descriptivo, no experimental y de corte transversal, la información fue recolectada mediante una encuesta estructurada aplicada a 80 estudiantes, aplicada en modo presencial y virtual para los estudiantes que no asisten de manera regular a través de Google Forms, el instrumento compuesto por 12 ítems organizados en cuatro dimensiones (motivación académica, compromiso académico, facilidad de uso y percepción de mejora en el aprendizaje), demostró una excelente confiabilidad interna (Alfa de Cronbach = 0,87) y una adecuada estructura factorial (ACP, varianza explicada = 74,60 %), los resultados evidenciaron que los estudiantes perciben a Educaplay como una herramienta que incrementa su motivación para estudiar, fortalece su compromiso académico, facilita el acceso a actividades interactivas y mejora su percepción de aprendizaje. La dimensión de motivación académica obtuvo un promedio general de 4,02 en una escala de 1 a 5, clasificándose como un nivel alto. Se concluye que la

implementación de Educaplay constituye una estrategia eficaz para estimular el interés y la permanencia educativa en estudiantes con trayectorias escolares interrumpidas, contribuyendo positivamente a su reintegración y desarrollo académico.

Palabras clave: motivación, gamificación, Educaplay, aprendizaje

ABSTRACT

The present study aimed to analyze the impact of the Educaplay platform on the motivation of students with incomplete schooling at the Monseñor Leonidas Proaño Educational Unit (PCEI), Moraspungo extension, Cotopaxi province. A quantitative approach with qualitative elements was adopted, using a descriptive, non-experimental, and cross-sectional design. Data was collected through a structured survey administered to 80 students, distributed in person and virtually via Google Forms. The instrument, composed of 12 items organized into four dimensions (academic motivation, academic commitment, ease of use, and perceived learning improvement), demonstrated excellent internal reliability (Cronbach's alpha = 0.87) and an adequate factorial structure (PCA, explained variance = 74.60 %). The results showed that students perceive Educaplay as a tool that increases their motivation to study, strengthens their academic commitment, facilitates access to interactive activities, and improves their perception of learning. The academic motivation dimension obtained an overall average of 4.02 on a scale of 1 to 5, classifying it as high. It is concluded that the implementation of Educaplay is an effective strategy for stimulating educational interest and retention in students with interrupted academic careers, positively contributing to their reintegration and academic development.

Keywords: motivation, gamification, Educaplay, learning

INTRODUCCIÓN

La problemática de la escolaridad inconclusa representa un desafío estructural para los sistemas educativos, especialmente en contextos donde múltiples factores limitan el acceso y la permanencia en el sistema formal de enseñanza. Según el Reglamento General a la LOEI, en su Art. 231, se consideran estudiantes de escolaridad inconclusa a aquellos jóvenes o adultos de 15 años de edad o más que no han concluido los estudios obligatorios y que han permanecido fuera de la educación escolarizada ordinaria por más de tres años, esta condición no solo restringe el derecho a una educación completa, sino que también incide negativamente en el desarrollo personal y profesional de los estudiantes.

Diversos estudios, como el de Amancha Poveda & Hernández Junco, (2024) identifican que esta situación tiene un carácter multifactorial, influida por variables económicas, sociales, de salud y pedagógicas, en muchos casos, las instituciones educativas se enfrentan a un panorama de incertidumbre respecto a las causas reales del abandono, ya que estas pueden ser de índole personal, institucional, familiar o cultural, frente a este panorama resulta imprescindible la formulación de políticas públicas inclusivas que respondan de manera efectiva a las necesidades de esta población.

En este marco, la incorporación estratégica de tecnologías educativas puede representar una herramienta transformadora, el uso de plataformas digitales, metodologías activas y sistemas adaptativos permite crear entornos de aprendizaje más accesibles, personalizados y motivadores, que favorezcan la reintegración de los estudiantes al sistema educativo, en consecuencia la articulación entre inclusión social y transformación pedagógica a través de la tecnología se erige como una vía fundamental para reducir las brechas de escolaridad y garantizar el derecho a una educación de calidad.

En este sentido, la educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa supone importantes retos para lograr aprendizajes significativos, especialmente en lo relacionado con el fomento de la motivación y el compromiso educativo, uno de los principales desafíos identificados es la adaptación de los contenidos propuestos y las realidades que viven los estudiantes, lo que dificulta su interés y participación activa en el proceso formativo.

(Amancha-Poveda & Hernández-Junco, 2024) muchos de estos alumnos se ven obligados a realizar actividades laborales o familiares que no se corresponden con su edad ni con su rol como estudiantes, lo que genera tensiones que dificultan la permanencia en los programas educativos, de acuerdo con los autores anteriormente citados, esta desconexión “provoca el abandono escolar al imponer obligaciones que compiten directamente con el tiempo y el interés que deberían dedicarse al estudio” (p. 19). Siguiendo a los mismos autores, “El Ecuador, durante el año 2000 tuvo una tasa de deserción inferior al 28%, similar a: Argentina, Costa Rica, Honduras y Paraguay” (p. 7). Según los autores “la decisión de no continuar con los estudios

puede estar enmarcada dentro de un factor intrínseco, caracterizada por la desmotivación como la reprobación de asignaturas e incluso el ser padre o madre a temprana edad” (p.7) la Falta cohesión en las ideas por ello, es de gran importancia promover espacios de aprendizaje con enfoques pedagógicos centrado en el estudiante y el constructivismo, donde el profesor deja de ser el único transmisor del conocimiento, y en su lugar crea experiencias dinámicas mediante el uso de plataformas tecnológicas como Educaplay adaptados a necesidades de los jóvenes y adultos.

Resulta crucial reconocer el valor del uso de materiales en línea y la posibilidad de desarrollar recursos interactivos personalizados, donde el rol del docente no se limita a la simple selección de contenidos, sino que implica su adaptación contextualizada a las necesidades específicas del entorno educativo, en este marco, Educaplay se posiciona como una de las plataformas digitales más prometedoras, debido a su versatilidad para crear actividades dinámicas como crucigramas, mapas interactivos, sopas de letras, juegos de asociación y retos de opción múltiple, estas herramientas no solo fomentan el aprendizaje activo, sino que también estimulan la motivación, la atención sostenida y el pensamiento crítico en los estudiantes, su interfaz intuitiva, accesibilidad multiplataforma y capacidad de integración con sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) refuerzan su aplicabilidad en diversos niveles y modalidades educativas (Jurado Enríquez, 2022).

“Educaplay es una plataforma útil para los docentes que buscan una manera efectiva de mejorar la experiencia de aprendizaje de sus estudiantes a través de actividades educativas interactivas y personalizadas” (p.5), la cual emplea la gamificación para hacer el aprendizaje más atractivo y accesible. Educaplay permite la creación de actividades que motivan a los estudiantes a través de dinámicas lúdicas, las cuales no solo facilitan la comprensión de los contenidos, sino que también genera un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo por el cual sirven recursos como crucigramas, sopas de letras, y cuestionarios, esta plataforma fomenta el aprendizaje activo, colaborativo y la competencia sana (Soledispa Baque et al., 2023).

Por otro lado, Sánchez Lozada (2023), en su artículo sobre la gamificación en la motivación de los estudiantes en la asignatura de Educación Física se evidenció que la “implementación de estrategias basadas en gamificación tuvo un impacto positivo en la motivación estudiantil, los participantes mostraron mayor interés y entusiasmo por las actividades académicas que incluían elementos lúdicos como puntos, niveles y desafíos interactivos lo cual se tradujo en una participación más activa y colaborativa durante las sesiones de clase” (p.18). Por lo tanto, se podría decir que los estudiantes pueden visualizar su progreso de manera inmediata lo cual los motiva a continuar sus estudios impulsando el uso constante de esta plataforma.

La justificación de este estudio radica en la necesidad de encontrar soluciones efectivas

frente a la falta de motivación que afecta a un gran número de estudiantes, al incorporar la plataforma Educaplay puede motivar a los estudiantes que han perdido el interés por los métodos tradicionales de enseñanza, mejorando su participación y compromiso con el proceso educativo, esta plataforma permite una retroalimentación constante y visible, lo que genera un sentido de progreso que puede contribuir a aumentar la confianza de los estudiantes y participar activamente en su propio aprendizaje.

Según Jurado Enríquez (2022) menciona que la plataforma “Educaplay es un recurso necesario y útil en el proceso de enseñanza aprendizaje” (p. 10), ya que diversos estudios realizados muestran que la educación es importante para tener un buen conocimiento, al incorporar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el entorno educativo, se motiva al aprendizaje, porque los estudiantes encuentran algo novedoso para aprender de forma interactiva, lo que permite enriquecer su aprendizaje y mejorar la calidad educativa en las instituciones educativas, Por tanto la plataforma interactiva es crucial para evaluar cómo la integración de Educaplay puede fomentar la motivación en los estudiantes con escolaridad inconclusa.

La integración de nuevas tecnologías en el ámbito educativo ha dado paso a enfoques innovadores que buscan mejorar la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, en este contexto, la gamificación ha surgido como una herramienta eficaz para aumentar la motivación y la participación en el aula, aplicando dinámicas y mecánicas de juego al proceso educativo, se propone transformar la enseñanza, a través de plataformas interactivas como Educaplay, Quizlet, Kahoot, entre otras, su objetivo es no solo hacer que el aprendizaje sea más atractivo, sino también fomentar el desarrollo de habilidades y competencias claves en los estudiante, en este artículo, se analizarán los beneficios del Educaplay centrande en cómo promueven un entorno dinámico y motivador, mejorando la creatividad, el pensamiento crítico y la interacción entre docentes y estudiantes (Heredía-Sánchez et al., 2020).

Educaplay, lanzada por ADR Formación en 2010, ha evolucionado como una plataforma digital destacada dentro del ecosistema de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), su valor pedagógico radica en la versatilidad para generar actividades interactivas en múltiples formatos, como sopas de letras, crucigramas, test y dictados, las cuales pueden integrarse fácilmente en distintos entornos educativos, facilitando el trabajo tanto de docentes como de creadores de contenido en contextos bilingües (Jurado Enríquez, 2022). Esta plataforma ha ido cambiando con el tiempo, añadiendo nuevas funcionalidades y ampliando su alcance en el ámbito educativo, gracias al interfaz espontánea y a su compatibilidad con múltiples dispositivos, Educaplay tiene gran versatilidad lo cual facilita la enseñanza y el aprendizaje en todos los niveles educativos, la integración con entornos de aprendizajes en líneas como Moodle y Google classroom permite a los docentes personalizar los recursos y adaptar a las necesidades de los estudiantes.

De acuerdo a (Jurado Enríquez, 2022), establece algunas actividades que están vinculadas a la motivación en la plataforma Educaplay:

- a. “Adivinanzas; desarrolla la creatividad, el estudiante desarrolla el lenguaje, memoria y razonamiento”.
“Crucigramas; utiliza definiciones de palabras escritas, en sonidos o mediante imágenes. Es una actividad interactiva de entretenimiento”.
- b. “Sopa de letras; actividad interactiva de entretenimiento, utiliza dos métodos para poder completar espacios en blancos, habilidades utilizando el teclado”.
- c. “Diálogo; lectura entre dos o más sujetos, actividad ideal para juego de roles, desarrollar competencias comunicativas”.
- d. “Dictados; habilidades en la escritura, además de favorecer la ortografía”.
- e. “Otras actividades como: ordenar letras, palabras; relacionar elementos; crear cuestionarios tipo test; mapa interactivo y Videoquiz son los contenidos educativos que existen en la red que son infinitos”. (p.13)

El uso estructurado de recursos digitales en el aula representa una estrategia clave para mejorar la comprensión lectora y estimular la creatividad en el proceso educativo, especialmente en asignaturas como Lengua y Literatura, según Parraga (2024), la incorporación de tecnologías digitales ha demostrado tener un impacto significativo en la enseñanza de estas áreas, al promover entornos más dinámicos, participativos y adaptados a los ritmos individuales de aprendizaje, herramientas como plataformas interactivas permiten diversificar los métodos de enseñanza, facilitando la elaboración de materiales pedagógicos personalizados que fortalecen habilidades cognitivas superiores, sin depender exclusivamente de la motivación como único motor del aprendizaje, esta integración tecnológica favorece a una mayor autonomía del estudiante y una enseñanza más contextualizada, lo que contribuye a elevar la calidad educativa en niveles básicos, por el contrario la falta de motivación puede generar desinterés, baja participación y abandono del proceso educativo, por tal razón es esencial crear experiencias de aprendizajes que estimulen la curiosidad y el sentido de logro.

Según Chuchico y García (como se citó en García et al., 2022), es crucial “que los educadores sean conscientes del papel significativo que desempeñan, pues influyen de manera directa en la motivación del estudiante a través del diseño formativo de materiales y herramientas virtuales de aprendizaje” (p. 28). El mismo autor hace referencia a (Mendoza et al., 2020) que es “Es importante que el maestro mantenga una comunicación constante y frecuente con los estudiantes, asegurándoles un espacio virtual de fácil comprensión, abordando factores situacionales que podrían afectar negativamente la motivación” (p. 28).

La motivación en entornos virtuales se divide en intrínseca y extrínseca, las dos dependiendo del rol de maestro y el diseño del proceso de aprendizaje, según (Chuchico, 2024) “La motivación intrínseca, impulsada por la superación personal, contrasta con la motivación

extrínseca, que busca demostrar habilidades ante los demás” (p. 26). En el contexto educativo, un estudiante con motivación intrínseca estudia porque siente curiosidad, disfruta del desafío intelectual y valora el proceso de aprendizaje en sí mismo, en contraste la motivación extrínseca se refiere a los impulsos que provienen de factores externos, de acuerdo con Sigüenza et al. (2019), “la motivación extrínseca se activa por factores externos como métodos de enseñanza, recursos didácticos, vínculo docente y apoyo familiar, influyendo directamente en el éxito o fracaso del estudiante en su proceso de aprendizaje” (p. 27).

El objetivo de esta investigación es analizar el impacto de Educaplay en la motivación de los estudiantes con escolaridad inconclusa con el propósito de evaluar su efectividad como estrategia para fortalecer el compromiso académico de los alumnos en la Unidad Educativa Monseñor Leónidas Proaño, extensión Moraspungo, Provincia de Cotopaxi, en esta institución se observan alarmantes tasas de ausentismo y un rendimiento académico por debajo de lo esperado, muchos de los estudiantes a menudo considerados responsables familiares, tienen dificultades para asistir regularmente a clases debido a sus obligaciones laborales y a limitaciones económicas, de igual manera las madres que se ven afectadas por el cuidado de sus hijos también encuentran obstáculos que les impiden acceder a la educación con regularidad.

Este objetivo se fundamenta en el potencial motivacional que pueden experimentar los estudiantes al interactuar con plataformas como Educaplay, dado que los desafíos lúdicos propuestos estimulan la curiosidad y el interés por nuevos contenidos, se busca analizar cómo la integración de esta herramienta digital puede enriquecer las experiencias de aprendizaje y favorecer el desarrollo de competencias clave, contribuyendo así a fortalecer la permanencia y el compromiso de los estudiantes dentro del sistema educativo, la investigación tiene como propósito contribuir a la mejora de las oportunidades educativas, al desarrollo personal y al futuro de estos estudiantes, reconociendo la necesidad de adaptarse al contexto específico para lograr un impacto positivo y duradero, impulsando la motivación para estudiar a través de la plataforma Educaplay.

MATERIALES Y MÉTODOS

Contexto

La investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Monseñor Leónidas Proaño, extensión Moraspungo, ubicada en la provincia de Cotopaxi, Ecuador esta institución acoge a estudiantes de diversas edades principalmente jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa, caracterizados por no haber culminado la educación básica obligatoria y haber estado fuera del sistema educativo formal durante más de tres años.

El entorno social se encuentra marcado por altos índices de pobreza y limitaciones en el acceso a recursos educativos tradicionales y tecnológicos. Muchos estudiantes enfrentan responsabilidades laborales y familiares que dificultan su permanencia en el sistema escolar, en

este contexto surge la necesidad de implementar herramientas pedagógicas innovadoras que favorezcan la motivación y el compromiso académico, como es el caso de la plataforma digital Educaplay, seleccionada para este estudio.

Enfoque de la investigación

Se adoptó un enfoque cuantitativo con elementos cualitativos, bajo un diseño descriptivo no experimental y de corte transversal, esta metodología permitió observar y analizar las percepciones de los estudiantes sobre el uso de Educaplay en su experiencia educativa, sin manipular las variables del entorno, según Solís (2020), el enfoque cualitativo complementario permite captar aspectos subjetivos como emociones y barreras personales, fundamentales en poblaciones de escolaridad inconclusa.

El enfoque transversal fue el más adecuado dado que la recolección de datos se realizó en un único momento, permitiendo evaluar el impacto inmediato de la plataforma Educaplay en la motivación, el compromiso académico, la facilidad de uso y la percepción del aprendizaje.

Técnicas e instrumentos

La técnica principal utilizada fue la encuesta estructurada, diseñada para recolectar información sobre la percepción de los estudiantes respecto al uso de la plataforma Educaplay, el instrumento consistió en un cuestionario de 12 ítems distribuidos en cuatro dimensiones: motivación académica, compromiso académico, facilidad y accesibilidad de la plataforma, y percepción de mejora en el aprendizaje. Cada ítem utilizó una escala de tipo Likert de cinco puntos, donde 1 representaba "Totalmente en desacuerdo" y 5 "Totalmente de acuerdo".

Población y Muestra

La población del estudio estuvo conformada por 100 estudiantes con escolaridad inconclusa pertenecientes a la Unidad Educativa PCEI Monseñor Leonidas Proaño, extensión Moraspungo. Para la determinación del tamaño de la muestra, se aplicó la fórmula para poblaciones finitas:

$$n = \frac{N * Z^2 * p * q}{e^2(N - 1) + Z^2 * p * q}$$
$$n = \frac{100 * (1,96)^2 * 0,5 * 0,5}{(0,05)^2(100 - 1) + (1,96^2 * 0,5 * 0,5)}$$
$$n = \frac{96,04}{1,2079}$$

Redondeando al número entero superior, se determinó un tamaño de muestra de 80 estudiantes encuestados, quienes participaron en la aplicación del instrumento de investigación.

$$n = 79,5 \rightarrow 80 \text{ estudiantes encuestados}$$

Recolección de información

La recolección de datos se llevó a cabo a través de dos modalidades: presencial y virtual, de forma presencial, se aplicaron encuestas impresas directamente a los estudiantes que asistían

regularmente a las jornadas educativas en la Unidad Educativa Monseñor Leónidas Proaño, paralelamente, para facilitar la participación de estudiantes con dificultades de asistencia, se habilitó un formulario en línea mediante Google Forms, el cual fue distribuido a través de medios digitales institucionales, esta estrategia mixta permitió maximizar la cobertura de la muestra y garantizar la participación activa de los estudiantes.

La ejecución de esta propuesta se llevó a cabo durante cuatro semanas consecutivas, con una frecuencia de dos sesiones semanales por grupo, combinando trabajo autónomo y sesiones guiadas, las actividades fueron adaptadas a los contenidos según el nivel de los estudiantes, facilitando su acceso con los respectivos enlaces dentro de los laboratorios de computación de la institución con la guía de los docentes encargados.

A continuación, se presenta una tabla con una selección representativa de las actividades utilizadas durante la intervención, con enlaces activos que permiten su consulta

Tabla 1

Repositorio de Actividades aplicadas

Asignatura	Tipo de Actividad Educaplay	Tema Trabajado	Enlace de Acceso
Lengua y Literatura	Test de identificar con imágenes	Uso correcto de la S	Ver actividad
Lengua y Literatura	Desencriptar fonemas	Ver como se escribe y se pronuncia el fonema	Ver actividad
Lengua y Literatura	Crucigrama	Diviértete y encuentra las palabras	Ver actividad
Lengua y Literatura	Sopa de letras	Encuentra las palabras escondidas	Ver actividad
Lengua y Literatura	SI o NO	Elije las palabras bien escritas	Ver actividad
Lengua y Literatura	Completa las frases	Busca la palabra y completa las frases	Ver actividad
Matemática	Encuentra en camino con Froggy Jumps	Operaciones básicas	Ver actividad
Matemática	Juego matemático	Pensarás	Ver actividad
Matemática	Responde los siguientes ejercicios	Los números enteros	Ver actividad
Matemática	Prueba de saberes	Matemáticas interactivas	Ver actividad

Matemática	Problemas matemáticos	Razonamiento matemático	Ver actividad
Matemática	Test matemático	Resuelve los siguientes problemas	Ver actividad

Esta iniciativa se propuso promover una vivencia educativa activa, relevante y divertida, que apoyara la retención de estudiantes y el desarrollo de habilidades esenciales en un grupo con trayectorias escolares interrumpidas, la aplicación constante de actividades gamificadas facilitó la observación de cómo los estudiantes perciben el uso de herramientas digitales en su proceso de aprendizaje y cómo influye la motivación en ellos.

Procesamiento de información

Una vez recopilados los datos, estos fueron organizados y procesados utilizando el software estadístico SPSS, se aplicaron análisis de frecuencias y porcentajes para la descripción de las variables demográficas y las respuestas de los ítems del cuestionario, se evaluó la fiabilidad interna del instrumento mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, y se realizó un Análisis de Componentes Principales (ACP) para explorar la estructura subyacente del cuestionario, siguiendo el criterio de retención de autovalores mayores a uno, los resultados fueron presentados en tablas que resumen los indicadores de fiabilidad, la estructura factorial y los niveles de percepción en cada dimensión evaluada.

RESULTADOS

Resultados Cuantitativos

Los resultados, el análisis de datos se organizó en cuatro dimensiones: motivación académica, compromiso académico, facilidad y accesibilidad de la plataforma, y percepción de mejora en el aprendizaje, cada dimensión agrupa ítems específicos que permiten evaluar distintos aspectos relacionados con el impacto del uso de Educaplay en estudiantes con escolaridad inconclusa.

Caracterización demográfica de los participantes

Para contextualizar adecuadamente el análisis, a continuación, se presenta la caracterización demográfica de los estudiantes participantes en el estudio.

Tabla 2

Caracterización sociodemográfica de los participantes

Variable	Categoría	Frecuencia (n=80)	Porcentaje (%)
Sexo	Masculino	36	45,0 %
	Femenino	44	55,0 %
Edad	18-25 años	48	60,0 %
	26-35 años	20	25,0 %
	36 años o más	12	15,0 %

Variable	Categoría	Frecuencia (n=80)	Porcentaje (%)
Estado civil	Soltero(a)	50	62,5 %
	Casado(a)	22	27,5 %
	Unión libre	8	10,0 %
Situación laboral	Trabaja y estudia	56	70,0 %
	Solo estudia	24	30,0 %

Los datos demográficos muestran que el grupo de participantes estuvo conformado principalmente por estudiantes de sexo femenino (55,0 %) y en menor proporción masculino (45,0 %), en relación con la edad, la mayoría se ubicó en el rango de 18 a 25 años (60,0 %), seguido del grupo de 26 a 35 años (25,0 %) y un 15,0 % con 36 años o más, reflejando una población predominantemente joven-adulta, en cuanto al estado civil, el 62,5 % de los estudiantes se identificó como soltero(a), el 27,5 % como casado(a) y el 10,0 % en unión libre, de tal manera se evidenció que el 70,0 % de los participantes compagina sus estudios con actividades laborales, principalmente en sectores agrícolas e informales, mientras que el 30,0 % se dedica exclusivamente a estudiar, estos datos permiten contextualizar la realidad de los estudiantes y comprender mejor las condiciones en las cuales desarrollan su trayectoria educativa (tabla 2).

Resultados de la fiabilidad y estructura factorial del instrumento

Con el objetivo de evaluar la consistencia interna y la estructura subyacente del cuestionario aplicado, se calcularon los coeficientes de fiabilidad mediante el Alfa de Cronbach y se realizó un Análisis de Componentes Principales (ACP). A continuación, se presentan los resultados obtenidos.

Tabla 3

Fiabilidad del instrumento (Alfa de Cronbach)

Dimensión evaluada	Número de ítems	Alfa de Cronbach
Motivación académica	3	0,84
Compromiso académico	3	0,86
Facilidad y accesibilidad de la plataforma	3	0,82
Percepción de mejora en el aprendizaje	3	0,85
Total del instrumento	12	0,87

La tabla 3 muestra la evaluación de la fiabilidad mediante el coeficiente Alfa de Cronbach mostró resultados satisfactorios en todas las dimensiones del instrumento, el valor de confiabilidad general fue de 0,87, considerado excelente según los criterios establecidos en la literatura, cada una de las dimensiones específicas alcanzó valores superiores a 0,80, indicando una alta consistencia interna de los ítems agrupados en cada constructo.

Tabla 4*Análisis de Componentes Principales (ACP)*

Componente	Autovalor	% de Varianza Explicada	% Varianza Acumulada
1	3,65	30,42 %	30,42 %
2	2,45	20,42 %	50,84 %
3	1,60	13,34 %	64,18 %
4	1,25	10,42 %	74,60 %

Nota: Se consideraron componentes con autovalores superiores a 1, de acuerdo con el criterio de Kaiser.

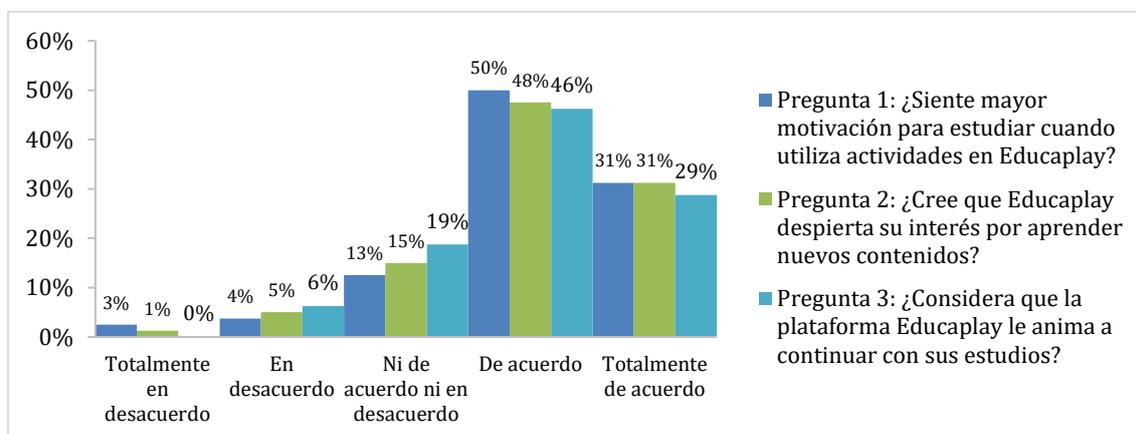
La tabla 4 muestra el Análisis de Componentes Principales permitió identificar cuatro componentes con autovalores superiores a 1, siguiendo el criterio de Kaiser, estos cuatro factores explican en conjunto el 74,60 % de la varianza total del instrumento, lo que refleja una estructura factorial robusta y coherente, el primer componente explicó el 30,42 % de la varianza, sugiriendo una alta influencia en la medición global del constructo. La dispersión equilibrada de la varianza entre los componentes confirma la multidimensionalidad del instrumento y la adecuada agrupación de los ítems conforme a las dimensiones propuestas inicialmente.

Resultados de la tabulación de las dimensiones analizadas

A continuación, se presentan los resultados obtenidos para cada una de estas dimensiones.

Figura 1

Dimensión 1: Motivación académica generada por Educaplay



La figura 1 muestra los resultados de la dimensión denominada Motivación académica generada por Educaplay, misma que indica que:

Respecto a si los estudiantes sienten mayor motivación para estudiar cuando utilizan actividades en Educaplay, los resultados muestran que el 50,0 % está de acuerdo y el 31,2 % totalmente de acuerdo, evidenciando que la plataforma estimula positivamente su interés por el estudio. Solamente un 6,3 % expresó desacuerdo o total desacuerdo, mientras que un 12,5 % se

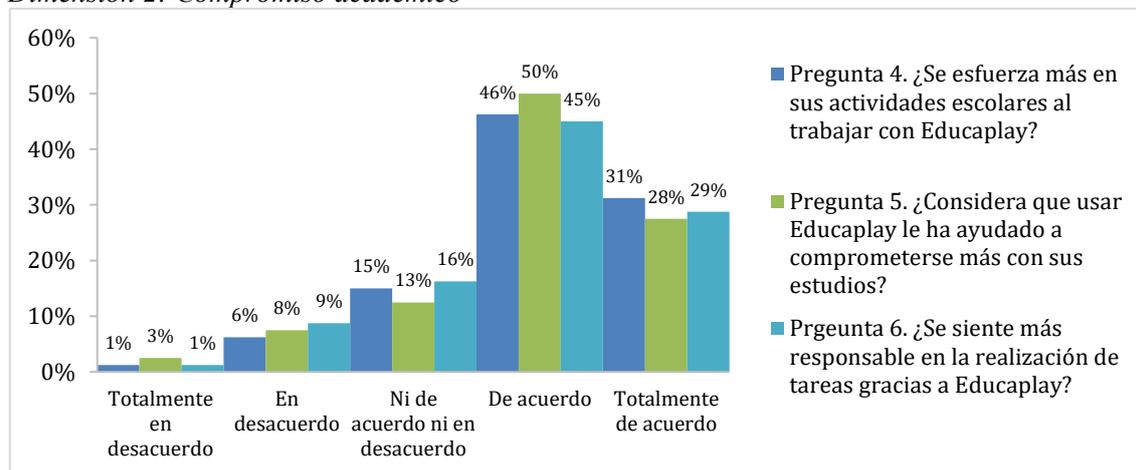
mantuvo neutral, lo que refuerza la percepción de que Educaplay actúa como un motor de motivación académica.

En cuanto a la pregunta sobre si Educaplay despierta su interés por aprender nuevos contenidos, el 47,5 % manifestó estar de acuerdo y el 31,2 % totalmente de acuerdo, un porcentaje menor (6,2 %) expresó algún tipo de desacuerdo, y un 15,0 % se mantuvo neutral, esto indica que la plataforma no solo motiva, sino que también incentiva la curiosidad por adquirir nuevos conocimientos.

Respecto a si consideran que la plataforma Educaplay los anima a continuar con sus estudios, el 46,2 % de los estudiantes señaló estar de acuerdo y el 28,7 % totalmente de acuerdo. A pesar de que un 18,8 % permaneció neutral y un 6,2 % manifestó desacuerdo, la tendencia mayoritaria sugiere que Educaplay fomenta la permanencia educativa de los estudiantes con escolaridad inconclusa.

Figura 2

Dimensión 2: Compromiso académico



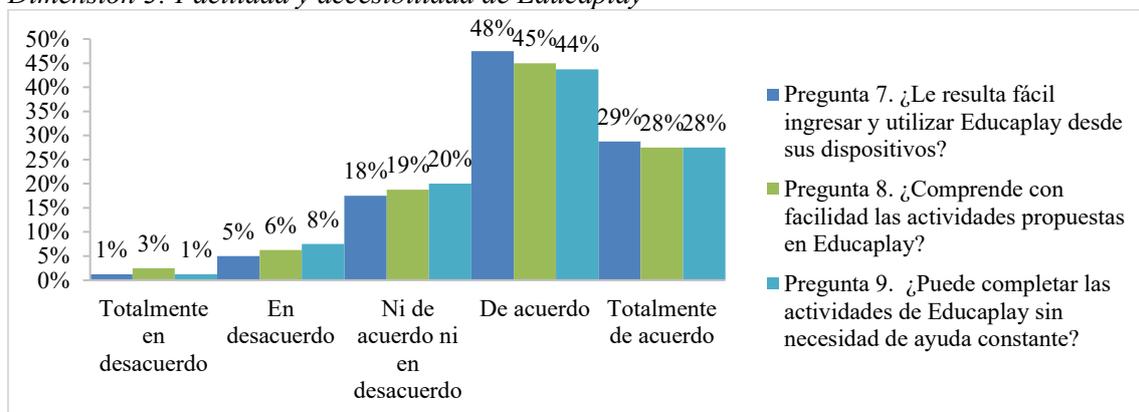
La figura 2 muestra los resultados de la dimensión 2: las respuestas sobre si los estudiantes se esfuerzan más en sus actividades escolares al trabajar con Educaplay, se observa que el 46,2 % está de acuerdo y el 31,2 % totalmente de acuerdo, mientras que solo el 7,4 % expresó desacuerdo y un 15,0 % se mantuvo neutral, esto refleja que la plataforma logra aumentar el nivel de dedicación de los estudiantes en sus tareas escolares.

Con respecto a si consideran que usar Educaplay les ha ayudado a comprometerse más con sus estudios, el 50,0 % de los encuestados respondió de acuerdo y el 27,5 % totalmente de acuerdo, evidenciando una clara mejora en el compromiso académico. Aunque un 12,5 % se mostró neutral y un pequeño grupo (10 %) manifestó desacuerdo, la percepción general respalda el fortalecimiento del compromiso estudiantil, en relación a si se sienten más responsables en la realización de tareas gracias a Educaplay, un 45,0 % indicó estar de acuerdo y un 28,7 % totalmente de acuerdo. A pesar de que un 16,2 % respondió de forma neutral y un 10 % manifestó

algún desacuerdo, la mayoría reconoce que el uso de esta herramienta incrementa su sentido de responsabilidad académica.

Figura 3

Dimensión 3: Facilidad y accesibilidad de Educaplay



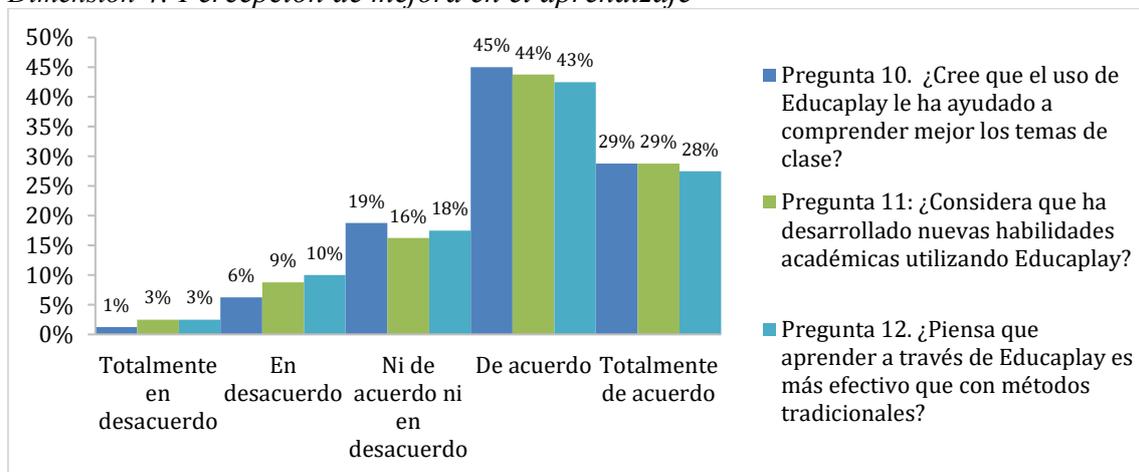
En la figura 3 la dimensión denominada Facilidad y Accesibilidad de Educaplay, evidencio sobre si les resulta fácil ingresar y utilizar Educaplay desde sus dispositivos, el 47,5 % de los estudiantes manifestó estar de acuerdo y el 28,7 % totalmente de acuerdo. Solo un 6,2 % reportó dificultades y un 17,5 % se mantuvo neutral, lo que indica que, en general, los estudiantes consideran accesible el uso de la plataforma.

En cuanto a si comprenden con facilidad las actividades propuestas en Educaplay, el 45,0 % de los encuestados afirmó estar de acuerdo y el 27,5 % totalmente de acuerdo. Un 18,8 % se mantuvo neutral y un 8,7% expresó desacuerdo, lo que sugiere que la mayoría encuentra claras y comprensibles las instrucciones y contenidos de las actividades.

Respecto a si pueden completar las actividades de Educaplay sin necesidad de ayuda constante, el 43,8 % de los estudiantes se mostró de acuerdo y el 27,5 % totalmente de acuerdo. Aunque un 20,0 % manifestó neutralidad y un 8,7 % expresó desacuerdo, los datos refuerzan la idea de que la plataforma favorece la autonomía en el proceso de aprendizaje.

Figura 4

Dimensión 4: Percepción de mejora en el aprendizaje



La figura 4, sobre la dimensión relacionada a percepción de mejora en el aprendizaje en relación a si creen que el uso de Educaplay les ha ayudado a comprender mejor los temas de clase, el 45,0 % de los estudiantes manifestó estar de acuerdo y el 28,7 % totalmente de acuerdo, solo un 7,4 % mostró algún desacuerdo, mientras que un 18,8 % permaneció neutral, reflejando una percepción favorable sobre la contribución de Educaplay a la comprensión académica.

Respecto a si consideran que han desarrollado nuevas habilidades académicas utilizando Educaplay, el 43,8 % de los estudiantes respondió estar de acuerdo y el 28,7 % totalmente de acuerdo, un 16,2 % manifestó neutralidad y un 11,3% expresó desacuerdo, evidenciando que la plataforma no solo refuerza contenidos, sino que también fomenta el desarrollo de competencias adicionales.

Finalmente, al analizar si piensan que aprender a través de Educaplay es más efectivo que con métodos tradicionales, un 42,5 % estuvo de acuerdo y un 27,5 % totalmente de acuerdo. Sin embargo, un 17,5 % se mantuvo neutral y un 12,5 % expresó desacuerdo, lo que indica que, si bien la mayoría prefiere el aprendizaje interactivo, aún existen estudiantes que valoran los métodos convencionales.

Evaluación de la Motivación Académica

Con el objetivo de medir la percepción de motivación académica generada a partir del uso de la plataforma Educaplay, se calcularon los valores promedio de las respuestas obtenidas en cada uno de los ítems correspondientes a esta dimensión. La escala de valoración utilizada fue de 1 a 5, donde 1 representa "Totalmente en desacuerdo" y 5 "Totalmente de acuerdo". A continuación, se presentan los resultados obtenidos.

Tabla 5

Evaluación de la motivación académica de los estudiantes tras el uso de Educaplay

Ítem	Formulación de la Pregunta	Valor Promedio	Nivel
		Obtenido (escala 1-5)	Interpretativo
1	¿Siente mayor motivación para estudiar cuando utiliza actividades en Educaplay?	4,04	Alto
2	¿Cree que Educaplay despierta su interés por aprender nuevos contenidos?	4,03	Alto
3	¿Considera que la plataforma Educaplay le anima a continuar con sus estudios?	3,98	Alto
Promedio General de la Dimensión Motivación Académica		4,02	Alto

Los resultados reflejan que los estudiantes perciben un alto nivel de motivación académica asociado al uso de Educaplay. Los valores promedio obtenidos en los tres ítems

evaluados se encuentran dentro del rango interpretativo de "Alto", con puntajes que oscilan entre 3,98 y 4,04. El promedio general de la dimensión fue de 4,02 sobre 5, lo que confirma que la plataforma constituye una estrategia positiva para fomentar el interés y el compromiso educativo en estudiantes con escolaridad inconclusa.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en este estudio evidencian que el uso de Educaplay contribuye significativamente al incremento de la motivación académica, el compromiso con las actividades escolares, la facilidad en el acceso a recursos interactivos y la percepción de mejora en el aprendizaje de los estudiantes con escolaridad inconclusa. Estas percepciones se reflejan en los altos promedios obtenidos en las dimensiones evaluadas, particularmente en motivación académica (4,02 sobre 5), lo que indica un nivel alto de aceptación y efectividad de la plataforma.

Estos hallazgos son consistentes con el estudio titulado "Gamificación con Educaplay para mejorar el rendimiento académico y la motivación en Lengua y Literatura en estudiantes de bachillerato con escolaridad inconclusa" de Naranjo et al. (2024), quienes reportaron mejoras significativas en el rendimiento académico y en el nivel de motivación de los estudiantes mediante el uso de actividades gamificadas con Educaplay. De manera similar, en la investigación "Uso de Educaplay para la evaluación de estudiantes con escolaridad inconclusa en Estudios Sociales" realizada por Cortez-Cabrera et al. (2023), se evidenció que la implementación de actividades interactivas con Educaplay favoreció el aumento de la motivación y la comprensión de contenidos académicos, resultados que coinciden con los obtenidos en este trabajo, especialmente en las dimensiones de motivación y percepción de aprendizaje.

Asimismo, el estudio de Galarza Córdova et al. (2023), titulado "Impacto de Educaplay en la motivación del aprendizaje de las operaciones básicas fundamentales en matemáticas en estudiantes de EGB", evidenció un incremento significativo en la motivación y en el desarrollo de habilidades académicas en matemáticas, corroborando que la herramienta Educaplay no solo favorece el interés por el aprendizaje, sino que también mejora el desempeño académico, tal como se observó en el fortalecimiento del compromiso académico en los estudiantes participantes en esta investigación.

Jurado Enríquez, Elizabeth Lizbel (2022) en su investigación "Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior", encontró que el uso de este recurso enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo al mismo tiempo el desarrollo de habilidades y destrezas, así como una mejor comprensión de los contenidos de diferentes cursos. Educaplay se presenta como una herramienta educativa accesible, atractiva y dinámica, con un gran valor para todos los usuarios. Ofrece actividades que los docentes pueden personalizar según el tema, las capacidades de sus estudiantes, así como su nivel y el año escolar que cursan. Además,

se puede utilizar en varios idiomas y está disponible tanto en línea como sin conexión, su integración con otras herramientas en línea la hace aún más fácil y práctica de utilizar.

Los estudios revisados también coinciden en señalar la facilidad de uso de la plataforma Educaplay, aspecto que fue respaldado por los resultados obtenidos en este estudio, donde los estudiantes manifestaron altos niveles de acuerdo respecto a la accesibilidad y facilidad de comprensión de las actividades, no se identificaron contradicciones sustanciales entre los resultados de esta investigación y los estudios comparados, lo que refuerza la validez externa de los hallazgos obtenidos.

Los resultados de esta investigación se encuentran en plena concordancia con los antecedentes revisados, confirmando que la incorporación de plataformas digitales como Educaplay constituye una estrategia eficaz para fortalecer la motivación, el compromiso y la permanencia educativa en poblaciones vulnerables, como los estudiantes con escolaridad inconclusa.

CONCLUSIONES

La implementación de la plataforma Educaplay demostró ser una estrategia efectiva para fortalecer la motivación académica de los estudiantes con escolaridad inconclusa, evidenciado en el alto promedio alcanzado en la dimensión de motivación (4,02 sobre 5), el uso de actividades lúdicas e interactivas permitió captar el interés de los alumnos, promoviendo una actitud más positiva hacia el aprendizaje y favoreciendo su permanencia en el sistema educativo.

Los resultados obtenidos reflejan que Educaplay no solo incrementó la motivación, sino también el compromiso académico de los estudiantes, quienes manifestaron un mayor nivel de responsabilidad y participación activa en sus procesos formativos, esta herramienta, al ser accesible y de fácil uso, se adaptó a las necesidades de una población caracterizada por condiciones de vulnerabilidad educativa y tecnológica.

Se concluye que el uso de plataformas digitales como Educaplay contribuye positivamente a la reintegración educativa de estudiantes con trayectorias escolares interrumpidas, ya que facilita el acceso a contenidos de manera dinámica y atractiva, la percepción general de los estudiantes sugiere que la gamificación y el uso de recursos interactivos representan alternativas viables para mejorar los niveles de motivación y rendimiento académico en contextos de alta deserción escolar.

REFERENCIAS

- Amancha-Poveda, J. C., & Hernández-Junco, V. (2024). Factores asociados a la deserción escolar en la Unidad Educativa Vicente Anda Aguirre, Ecuador. *Episteme Koinonia*, 7(13), 4–22. <https://doi.org/10.35381/e.k.v7i13.3179>
- Cortez-Cabrera, M. E., Cando-Arguello, L. M., Figueroa-Corrales, E., & Tapia-Bastidas, T. (2023). Uso de Educaplay para la evaluación de estudiantes con escolaridad inconclusa en estudios sociales. *MQRInvestigar*, 8(2), 1174–1199. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1289>
- Chuchico, C. (2024) Motivación en entornos virtuales de aprendizaje y el rendimiento académico en los estudiantes. *Revista latinoamericana de ciencias sociales y humanidades (Redilat)* p.26 <https://doi.org/10.56712/latam.v6i1.3440>
- Galarza Córdova, M. F., Argudo Nevarez, S. I., Anzules Ballesteros, J. E., & Yáñez Cando, X. O. (2023). Impacto de Educaplay en la motivación del aprendizaje de las operaciones básicas fundamentales en matemáticas en estudiantes de EGB. *Polo del Conocimiento*, 9(4), 2830–2848. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/7093/pdf>
- García Coni, A., Saldi, L. B., Villarramos, C., Andrés, M. L., & Canet Juric, L. (2022). El papel de la mentalidad de crecimiento en el desempeño de estudiantes de escuela primaria. *Actualidades en Psicología*, 36(133), 42–57. <https://doi.org/10.15517/ap.v36i133.45774>
- Heredia-Sánchez, B. D. C., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J. F., & Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La gamificación como herramienta tecnológica para el aprendizaje en la educación superior. *Revista Docentes 2.0*, 9(2), 49–58. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>
- Jurado Enríquez, E. L. (2022a). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la educación superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0257-43142022000200012
- Jurado Enríquez, E. L. (2022b). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la educación superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0257-43142022000200012
- Jurado Enríquez, E. L. (2022c). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la educación superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0257-43142022000200012
- Mendoza, Y.A., Vásquez, D. V., Ríos, C. A., Camacho, F. M., y Gutiérrez, K. S., (2020). Estrategias motivacionales para mejorar las relaciones interpersonales en los docentes de la Escuela Profesional de Tecnología Médica de la Universidad de Chiclayo, Revista de la Universidad del Zulia, 11 (30), 415-437. DOI: <http://dx.doi.org/10.46925/rdluz.30.26>
- Naranjo León, C. del P., Andrade Ordóñez, J. P., Avello Martínez, R., & Gómez Rodríguez, V. G. (2024). Gamificación con Educaplay para mejorar el rendimiento académico y la

motivación en Lengua y Literatura en estudiantes de bachillerato con escolaridad inconclusa. *Revista Conrado*, 20(S1), 8–18.

<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/4036/3722>

Párraga, A. P. B., Rivera, I. K. S., Melena, M. V. A., Gisenia, G. A. V. S., Lamilla, L. M. Z., Cedeño, G. E. P., & Moya, V. M. M. (2024). Integración de tecnologías digitales en la enseñanza de lengua y literatura: Impacto en la comprensión lectora y la creatividad en educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), Article 4. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13117

Sánchez Lozada, N. B. (2023). *La gamificación en la motivación en las clases de educación física en la Unidad Educativa León Becerra* [Tesis de licenciatura, universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/37113>

Sigüenza, W. G., Sarango, C. G., & Castillo, M. B. (2019). Estudio sobre la motivación extrínseca en los estudiantes universitarios que cursan estudios a distancia. *Revista Espacios*, 40(44). <https://www.revistaespacios.com/a19v40n44/19404419.html>

Soledispa Baque, C. J., Delgado Palacios, A. N., & Lindao Macías, M. M. (2023). Educaplay: Una plataforma multimedia para crear actividades educativas. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 7(5), 3997–4028.

Solís, L. D. M. (2020, mayo 19). Entrevistas semiestructuradas en investigación cualitativa. *investigalia*. <https://investigaliacr.com/investigacion/entrevistas-emiestructuradas-en-investigacion-cualitativa-entrevista-focalizada-y-entrevista-semiestandarizada/>