

<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1420>

## Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje: Caso de Estudio EDUCAPLAY en la asignatura de Lengua y Literatura

*Virtual environments as teaching and learning spaces in the subject of Language and Literature*

**Edwin Lenin Franco Rodriguez**

[elfrancor@ube.edu.ec](mailto:elfrancor@ube.edu.ec)

Universidad Bolivariana del Ecuador  
Quito-Ecuador

**Joffre Geovanny Hernández Mieles**

[jghernandezm@ube.edu.ec](mailto:jghernandezm@ube.edu.ec)

Universidad Bolivariana del Ecuador  
Quito-Ecuador

**Milton Rafael Maridueña Arroyave**

[milton.mariduenaa@ug.edu.ec](mailto:milton.mariduenaa@ug.edu.ec)

[mrmariduenaa@ube.edu.ec](mailto:mrmariduenaa@ube.edu.ec)

Universidad Bolivariana del Ecuador  
Universidad de Guayaquil  
Guayaquil-Ecuador

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

### RESUMEN

El propósito de este estudio fue examinar cómo afecta la utilización Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura en alumnos de educación básica media, la investigación se basó en un enfoque cuantitativo y de tipo descriptivo, empleando un cuestionario dividido en cuatro aspectos: Deseo de aprender la materia de lengua y literatura, involucramiento en el estudio en la materia de lengua y literatura, comodidad y disponibilidad de entornos digitales, y evaluación del avance en el aprendizaje en la materia de lengua y literatura, Participaron 80 alumnos, con edades entre 8 y 12 años, provenientes de entornos tanto urbanos como rurales. Los hallazgos muestran una opinión favorable en general hacia el uso de entornos digitales, Se resalta que Educaplay impulsa la motivación y el compromiso académico, facilita el acceso a materiales y fomenta la autonomía en el aprendizaje, el coeficiente Alfa de Cronbach ( $\alpha = 0,87$ ) demostró una elevada confiabilidad del instrumento, mientras que el análisis de componentes principales explicó el 74,6 % de la varianza total, lo que valida su estructura interna, los promedios obtenidos en las dimensiones analizadas fueron elevados ( $\geq 4,0$ ), lo que refuerza la importancia pedagógica de las tecnologías interactivas en el salón de clases, en conclusión, la utilización de Educaplay se presenta como una estrategia didáctica eficaz para mejorar el aprendizaje significativo, fortalecer habilidades académicas y atender las necesidades educativas

de estudiantes de la básica media, se sugiere seguir indagando sobre la integración de entornos virtuales en prácticas docentes innovadoras y en contextos educativos variados.

*Palabras clave:* espacios virtuales, educaplay, motivación académica, lengua y literatura, educación básica media

### ABSTRACT

The purpose of this study was to examine how the use of virtual environments as spaces for teaching and learning language and literature affects middle basic education students. The research was based on a quantitative and descriptive approach, using a questionnaire divided into four dimensions: desire to learn language and literature, involvement in studying the subject, comfort and availability of digital environments, and evaluation of learning progress. A total of 80 students, aged between 8 and 12 years, from both urban and rural contexts participated. The findings reveal a generally favorable opinion regarding the use of digital environments. It is highlighted that Educaplay enhances motivation and academic engagement, facilitates access to educational materials, and fosters autonomous learning. The Cronbach's alpha coefficient ( $\alpha = 0.87$ ) demonstrated high instrument reliability, while the principal component analysis explained 74.6% of the total variance, validating its internal structure. The average scores obtained across the assessed dimensions were high ( $\geq 4.0$ ), reinforcing the pedagogical value of interactive technologies in the classroom. In conclusion, the use of Educaplay emerges as an effective didactic strategy to promote meaningful learning, strengthen academic skills, and address the educational needs of middle basic education students. Further exploration is recommended regarding the integration of virtual environments into innovative teaching practices and diverse educational contexts.

*Keywords:* virtual environments, Educaplay, academic motivation, language and literature, middle basic education

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

En la actualidad, los espacios en línea han surgido como una opción útil y necesaria para la educación, sobre todo en materias clave como Lengua y Literatura, las plataformas digitales brindan nuevas maneras de interactuar, acceder a la información y vivir experiencias educativas significativas que abordan los retos actuales de la enseñanza, la adopción de la virtualidad no solo responde a necesidades tecnológicas, sino que también implica un cambio profundo en las estrategias de enseñanza, los materiales utilizados y las relaciones educativas que forman parte del aprendizaje.

La enseñanza de Lengua y Literatura se enfrenta a desafíos específicos, como la disminución del interés por la lectura, las dificultades en la comprensión de textos y la escasa producción escrita relevante entre los alumnos, según Paredes y Guzmán (2023), estos problemas se ven intensificados por la aplicación de metodologías convencionales que se enfocan en la memorización y la repetición mecánica de información, que no logran cultivar competencias comunicativas sólidas, en este contexto, los entornos virtuales brindan una oportunidad para reinventar la práctica docente desde un enfoque constructivista, donde el alumno asume un rol activo en su aprendizaje mediante experiencias interactivas, colaborativas y dinámicas.

Varios estudios, como el de Martínez López y Herrera Cedeño (2022), subrayan que los entornos digitales permiten la inclusión de recursos multimedia, enlaces, foros de debate, juegos educativos, materiales audiovisuales y actividades gamificadas que contribuyen a la mejora de la comprensión lectora, el análisis crítico y la creatividad en el uso del lenguaje, en este sentido, herramientas como Educaplay, Kahoot, Genially o Padlet han demostrado ser efectivas para facilitar aprendizajes significativos en la área de Lengua y Literatura, integrando elementos lúdicos que incentivan a los estudiantes y convierten el aula convencional en un entorno digital enriquecido.

Sin embargo, la implementación de estos espacios requiere más que simplemente utilizar tecnología, es vital una planificación educativa que se enfoque en los intereses, necesidades y contextos de los alumnos, según Molina y Salazar (2024), el éxito en la adopción de entornos digitales radica en la creación de estrategias didácticas que prioricen la interacción, la autoeficacia y la evaluación continua, lo que implica redefinir el papel del docente como facilitador y guía en el proceso de aprendizaje.

La enseñanza de Lengua y Literatura se beneficia al incluir entornos virtuales que permiten desarrollar habilidades lingüísticas de manera creativa y transversal, la posibilidad de compartir producciones escritas, debatir conceptos en línea, elaborar mapas conceptuales en equipo o producir contenido digital como pódcast o booktubers fomenta el desarrollo integral de competencias comunicativas, de igual manera se impulsa la alfabetización digital, esencial en el entorno educativo actual.

La razón de ser de esta investigación radica en la imperante necesidad de optimizar los métodos de enseñanza y aprendizaje en Lengua y Literatura mediante la aplicación de tecnologías digitales, la integración de espacios virtuales no solo atiende a la evolución de las dinámicas escolares tras la pandemia, sino que también constituye una estrategia innovadora para conectar la materia con los intereses de los alumnos, potenciar su involucramiento activo y fomentar una educación más inclusiva, relevante y adaptada a los retos del siglo XXI.

En la educación actual, los espacios de aprendizaje virtuales se han convertido en recursos fundamentales para afrontar los desafíos pedagógicos, sobre todo en la enseñanza de Lengua y Literatura, los entornos virtuales no solo permiten la difusión de contenidos, sino que también facilitan la creación de experiencias interactivas, creativas y personalizadas, como señala Area Moreira (2020), la integración educativa de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) impulsa un cambio desde el modelo tradicional de enseñanza hacia uno enfocado en el estudiante, priorizando la colaboración, la participación activa y el desarrollo de habilidades digitales.

Herramientas como Educaplay, Kahoot y Genially han fomentado la innovación dentro del aula, transformando el proceso de aprendizaje mediante la gamificación, esta metodología, que incorpora elementos de juego en el ámbito educativo, ha demostrado efectividad para aumentar la motivación, el compromiso y el desempeño de los alumnos, para Marín Díaz y Reche Urbano (2021) afirman que la gamificación promueve la participación y mejora la experiencia de aprendizaje, particularmente en áreas de lenguaje, al añadir un componente emocional que acrecienta la curiosidad y la independencia.

Educaplay, creado por ADR Formación (2010), se distingue por su diversa gama de recursos como crucigramas, sopas de letras, dictados, adivinanzas, videoquizzes y mapas interactivos, su diseño fácil de usar y su integración con plataformas como Moodle o Google Classroom facilitan su uso en contextos educativos formales e informales, Jurado Enríquez (2022) indica que esta plataforma permite desarrollar experiencias educativas adaptadas a diferentes niveles y estilos de aprendizaje, convirtiendo el proceso de enseñanza en algo participativo y significativo.

La adopción de estas herramientas digitales no solo busca actualizar los métodos de enseñanza, sino que también ofrece la oportunidad de ajustar el currículo a los ritmos y contextos de los alumnos, especialmente aquellos que no han completado su formación escolar, según Coll y Monereo (2021), el aprendizaje significativo demanda estrategias que conecten el conocimiento académico con la realidad de los estudiantes, las actividades ofrecidas por Educaplay cumplen con esta necesidad, al integrar elementos visuales, auditivos y kinestésicos que facilitan la comprensión lectora, la producción escrita y la expresión oral.

Desde un enfoque cognitivo, Mayer (2021) resalta que el uso de recursos multimedia en el aprendizaje favorece la construcción del conocimiento cuando se combinan adecuadamente

texto e imágenes, esta idea refuerza la importancia pedagógica de herramientas como Educaplay, que utilizan la Teoría de la Cognición Multimedia para crear actividades que estimulan procesos mentales complejos, como el análisis, la síntesis y la evaluación, que son cruciales en la enseñanza de Lengua y Literatura.

Para Deci y Ryan (2020), mediante su Teoría de la Autodeterminación, detallan que la motivación intrínseca surge cuando se cumplen las necesidades de competencia, autonomía y conexión social, las plataformas digitales que incorporan elementos de juego ayudan a satisfacer estas necesidades, proporcionando desafíos apropiados, retroalimentación inmediata y espacios de colaboración.

Ante esta situación, la implementación de Educaplay se considera una opción efectiva para revitalizar la enseñanza de Lengua y Literatura, Mendoza y Cedeño (2023) sostienen que los entornos digitales incrementan el sentido de logro en los estudiantes y refuerzan su autoestima académica, al permitir que avancen a su propio ritmo y puedan observar su progreso, al mismo tiempo, Chuchico (2024) diferencia entre la motivación intrínseca, que proviene del interés y el disfrute del aprendizaje, y la motivación extrínseca, que surge de recompensas externas o reconocimiento, indicando que ambas pueden ser potenciadas a través de estrategias gamificadas que el docente implemente.

Por otro lado, Sigüenza (2019) destacan que los recursos didácticos digitales, cuando se diseñan de manera adecuada y se contextualizan, generan un impacto positivo en el rendimiento académico, especialmente cuando se combinan con el apoyo del docente y de la familia, la labor del maestro se transforma de ser meramente informativa a convertirse en una guía, facilitando experiencias de aprendizaje significativas que responden a las necesidades individuales de cada alumno.

El desarrollo de competencias lingüísticas en ambientes virtuales necesita un enfoque pedagógico integrado, donde la tecnología funcione como un mediador del aprendizaje en lugar de ser un fin en sí misma, Sánchez Lozada (2023), menciona que la gamificación en plataformas digitales promueve no solo el aprendizaje académico, sino también habilidades blandas como la perseverancia, la resiliencia y el trabajo en equipo, por lo cual, Educaplay se muestra como una herramienta con un gran potencial para mejorar el aprendizaje en Lengua y Literatura entre estudiantes, elevando la calidad educativa y fomentando la equidad y la inclusión.

Según Cabero Almenara y Llorente Cejudo (2020), los espacios virtuales son esenciales para la creación de nuevas metodologías educativas, ya que brindan la oportunidad de ajustar los contenidos a las necesidades e intereses de los alumnos, promoviendo la interacción, la autonomía y el aprendizaje en conjunto, la materia de Lengua y Literatura se beneficia de estas plataformas al ofrecer experiencias de lectura, escritura y comunicación en medios digitales, lo que mejora las habilidades lingüísticas y cognitivas fundamentales.

Educaplay, como herramienta digital para el aprendizaje, ha logrado reconocimiento por su enfoque divertido e interactivo, como señala Jurado Enríquez (2022), esta plataforma permite crear actividades como crucigramas, sopas de letras, pruebas, dictados y otras dinámicas que ayudan en el desarrollo de habilidades comunicativas y en la motivación de los estudiantes, su diseño fácil de usar y su capacidad para integrarse con plataformas como Moodle o Google Classroom la hacen una opción flexible para los docentes que buscan incentivar la participación activa de sus alumnos.

La motivación juega un papel esencial en la educación, sobre todo en estudiantes que están formándose en su educación en la básica media, Según Deci y Ryan (2020), la motivación intrínseca que proviene del interés personal y el anhelo de superación puede incrementarse con el uso de tecnologías educativas bien diseñadas, estas herramientas deben fomentar la autonomía, el sentido de competencia y el vínculo con el entorno, en este sentido, la gamificación, entendida como la incorporación de elementos lúdicos en el aprendizaje, se ha mostrado como una estrategia eficaz para aumentar el compromiso y la retención escolar (Deterding et al. , 2011; Domínguez et al. , 2013).

Investigaciones recientes de Heredia Sánchez et al. (2020) indican que plataformas digitales interactivas como Educaplay ayudan a mejorar la calidad educativa al promover entornos de aprendizaje dinámicos, personalizados y centrados en el estudiante, estas herramientas permiten ajustar las actividades a distintas formas de aprendizaje y niveles de habilidad, lo cual es especialmente importante en situaciones de vulnerabilidad social, donde los alumnos enfrentan obstáculos económicos, familiares y emocionales que impactan su rendimiento académico.

## MATERIALES Y MÉTODOS

### Contexto

El estudio se llevó a cabo en el contexto del análisis del uso de entornos virtuales como lugares de enseñanza y aprendizaje en la materia de Lengua y Literatura, dirigido a niños de educación media que acceden a plataformas digitales como la plataforma de Educaplay que se eligió para la investigación ya que cuenta con una gran variedad de actividades interactivas y se enlazan de manera directa a otras plataformas, la investigación se focalizó en explorar de qué manera estas herramientas tecnológicas afectan la motivación, la implicación y el desarrollo de habilidades lingüísticas, el uso y independencia en los entornos virtuales, la carencia de recursos pedagógicos tradicionales y la urgencia de contar con una educación adaptable y accesible, en los últimos años, las herramientas digitales han modificado el panorama educativo, facilitando que materias como Lengua y Literatura se beneficien de espacios virtuales interactivos, estos espacios brindan recursos como tests, juegos educativos, foros de debate, videoconferencias, narrativas digitales, entre otros, que contribuyen a mejorar la comprensión de lectura, la comunicación oral y escrita, así como el pensamiento crítico.

## Enfoque de la investigación

La investigación utilizó un método cuantitativo complementado con uno cualitativo, siguiendo un diseño que no es experimental, con un carácter descriptivo y de tipo transversal, este método facilitó la identificación y el análisis de las opiniones, grados de motivación y participación de los alumnos al interactuar con espacios virtuales durante su aprendizaje de Lengua y Literatura, sin realizar modificaciones en las condiciones educativas actuales.

La selección del diseño transversal fue motivada por la necesidad de obtener una perspectiva general en un instante determinado sobre el uso de plataformas digitales como Educaplay, Moodle o Google Classroom en la enseñanza de esta área, se incorporaron métodos cualitativos, tales como la observación y entrevistas semiestructuradas, para capturar aspectos subjetivos del aprendizaje, como la autopercepción del avance, el interés en los contenidos y la facilidad para interactuar con los recursos en línea, tal como menciona Solís (2020), quien resalta la importancia del enfoque mixto para investigar fenómenos complejos en el ámbito de la educación digital.

## Técnicas e instrumentos

La metodología principal empleada fue una encuesta estructurada, creada para obtener datos sobre cómo los estudiantes interactúan con el uso de la plataforma Educaplay, el instrumento utilizado fue un cuestionario que contenía 12 preguntas, organizadas en cuatro áreas: Deseo de aprender la materia de lengua y literatura, involucramiento en el estudio en la materia de lengua y literatura, comodidad y disponibilidad de entornos digitales, y percepción de mejora en el proceso educativo. Cada pregunta utilizó una escala tipo Likert de cinco puntos, donde 1 significaba "Totalmente en desacuerdo" y 5 "Totalmente de acuerdo".

## Población y Muestra

La población del estudio estuvo conformada por 100 estudiantes pertenecientes a la básica media de la unidad educativa Héctor Burbano Martínez, 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 mediante una estrategia mixta, combinando modalidades presencial y virtual, con el fin de garantizar una alta participación estudiantil y adaptarse a las distintas realidades de acceso a la tecnología, de forma presencial, se aplicaron encuestas impresas a los estudiantes, paralelamente, para aquellos con dificultades de asistencia o conectividad, se habilitó un formulario digital mediante Google Forms, el cual fue difundido a través de canales institucionales como correos electrónicos y grupos de mensajería educativa, esta combinación metodológica permitió maximizar la cobertura de la muestra y facilitar la participación activa de los estudiantes en el proceso investigativo, especialmente en un contexto donde el acceso a recursos digitales puede ser limitado.

La implementación de las actividades pedagógicas con herramientas virtuales se realizó durante un período de cuatro semanas consecutivas, con una frecuencia de dos sesiones semanales por grupo, las sesiones combinaron trabajo autónomo guiado mediante plataformas digitales y encuentros orientados por el docente, ya sea de manera presencial en laboratorios de computación, las actividades fueron diseñadas en función de los contenidos curriculares de la asignatura de Lengua y Literatura y adaptadas a las características de los estudiantes.

**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 en Educaplay de lengua y literatura*

Asignatura	Tipo de Actividad Educaplay	Tema Trabajado	Enlace de Acceso
Lengua y Literatura	Video-cuento	Comprensión lectora	<a href="#">Ver actividad</a>
Lengua y Literatura	Video- cuento	La historieta, aprendo a traves de ella.	<a href="#">Ver actividad</a>
Lengua y Literatura	Test	Diviértete y aprende	<a href="#">Ver actividad</a>
Lengua y Literatura	Test	Que son los “Mitos”	<a href="#">Ver actividad</a>
Lengua y Literatura	Crucigrama	Encuentras las palabras como noticias, fabula, cuento.	<a href="#">Ver actividad</a>
Lengua y Literatura	Sopa de letras	Encuentra las palabras	<a href="#">Ver actividad</a>
Lengua y Literatura	Video- Quizz	La Anécdota	<a href="#">Ver actividad</a>
Lengua y Literatura	Completar	Completa las palabras que coincidan con el texto	<a href="#">Ver actividad</a>

Esta propuesta tuvo como objetivo fomentar una experiencia educativa dinámica, significativa y atractiva, orientada a favorecer la permanencia escolar y el fortalecimiento de habilidades clave en estudiantes de la básica media, la implementación continua de actividades basadas en la gamificación permitió analizar cómo los alumnos interpretan el uso de entornos digitales dentro de su proceso formativo y de qué manera la motivación incide en su desempeño y aprendizaje significativo.

### **Procesamiento de la información**

Una vez obtenidos los datos, estos fueron organizados y analizados a través del software estadístico SPSS, se realizaron análisis descriptivos mediante frecuencias y porcentajes para caracterizar las variables demográficas y las respuestas de los ítems del cuestionario, la consistencia interna del instrumento se verificó con el coeficiente Alfa de Cronbach, y se aplicó un Análisis de Componentes Principales (ACP) para identificar la estructura latente del cuestionario, utilizando como criterio de retención los autovalores superiores a uno, los resultados se presentaron en tablas que detallan los indicadores de fiabilidad, la estructura factorial y los niveles de percepción en cada una de las dimensiones evaluadas.

## **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

### **Resultados Cuantitativos**

Los hallazgos del estudio, la evaluación de datos se estructuró en cuatro áreas: Deseo de aprender la materia de lengua y literatura, involucramiento en el estudio en la materia de lengua y literatura, comodidad y disponibilidad de entornos digitales, y evaluación del avance en el aprendizaje en la materia de lengua y literatura, cada área reúne elementos concretos que posibilitan medir diferentes facetas vinculadas al efecto del uso de entornos virtuales en los estudiantes de la básica media.

### **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*

<b>Variable</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia (n=80)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Sexo	Masculino	36	45,0%
	Femenino	44	55,0%
Edad	8-9 años	30	37,5%
	10-11 años	25	31,25%
	12 años o más	25	31,25%
Zonas	Urbana	56	70,0%
	Rural	24	30,0%

Variable	Categoría	Frecuencia (n=80)	Porcentaje (%)
Grados	Quinto	30	37,5%
	Sexto	25	31,25%
	Séptimo	25	31,25%

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 cuanto a la edad, el 37,5% de los estudiantes se encontraba en el rango de 8 a 9 años, seguido por un 31,25% en el grupo de 10 a 11 años, y otro 31,25% con 12 años o más, evidenciando una población infantil en etapa de educación básica media, con respecto a las zonas donde viven los estudiantes se ve reflejado que el 70% de los estudiantes viven en zona urbanas y que solo el 30% viven en zonas rurales, respecto al grado de instrucción, el 37,5% cursaba quinto grado, mientras que el 31,25% se encontraba en sexto y el mismo porcentaje en séptimo grado. Estos datos permiten contextualizar la situación académica de los estudiantes y comprender las condiciones en las cuales se desarrolla su proceso de aprendizaje.

**Tabla 3**  
*Fiabilidad del instrumento (Alfa de Cronbach)*

Dimensión evaluada	Número de ítems	Alfa de Cronbach
Deseo de aprender la materia de lengua y literatura	3	0,84
Involucramiento en el estudio en la materia de lengua y literatura	3	0,86
Comodidad y disponibilidad de entornos digitales	3	0,82
Evaluación del avance en el aprendizaje en la materia de lengua y literatura	3	0,85
Total del instrumento	12	0,87

La tabla 3 presenta la valoración de la confiabilidad a través del coeficiente Alfa de Cronbach, el cual obtuvo resultados positivos en todas las áreas del instrumento, el índice de confiabilidad total fue de 0,87, lo que se considera excelente conforme a los estándares indicados, cada una de las dimensiones particulares logró cifras superiores a 0,80, lo que sugiere una notable consistencia interna de los elementos 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.*

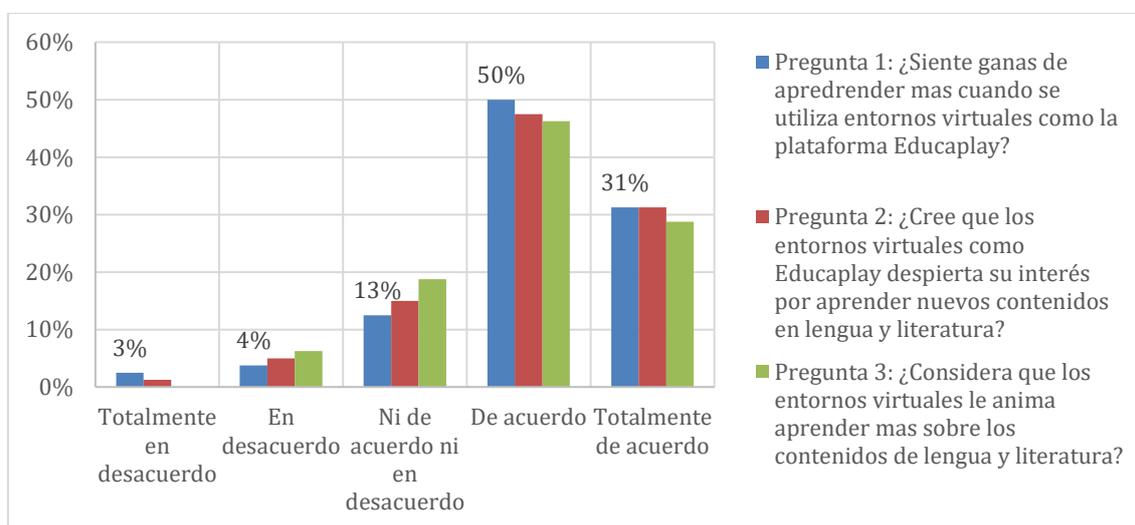
La tabla 4 presenta el análisis de componentes principales que permitió identificar cuatro factores con autovalores mayores a 1, de acuerdo con el criterio de Kaiser, estos cuatro factores en conjunto representan el 74,60% de la varianza total del instrumento, lo que indica una estructura factorial sólida y consistente. El primer componente abarca el 30,42% de la varianza, lo que implica una fuerte influencia en la evaluación general del constructo, la distribución equilibrada de la varianza entre los diferentes componentes respalda la multidimensionalidad del instrumento y la correcta agrupación de los ítems de acuerdo con las dimensiones inicialmente planteadas.

#### 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: Deseo de aprender la materia de lengua y literatura*



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

Respecto a si Siente ganas de aprender más cuando se utiliza entornos virtuales como la plataforma Educaplay, los resultados muestran que el 50% está de acuerdo y el 31% totalmente de acuerdo, evidenciando que la plataforma estimula positivamente su interés por el estudio, solo un 3% expresó estar totalmente en desacuerdo y un 4% en desacuerdo, mientras que un 13% se

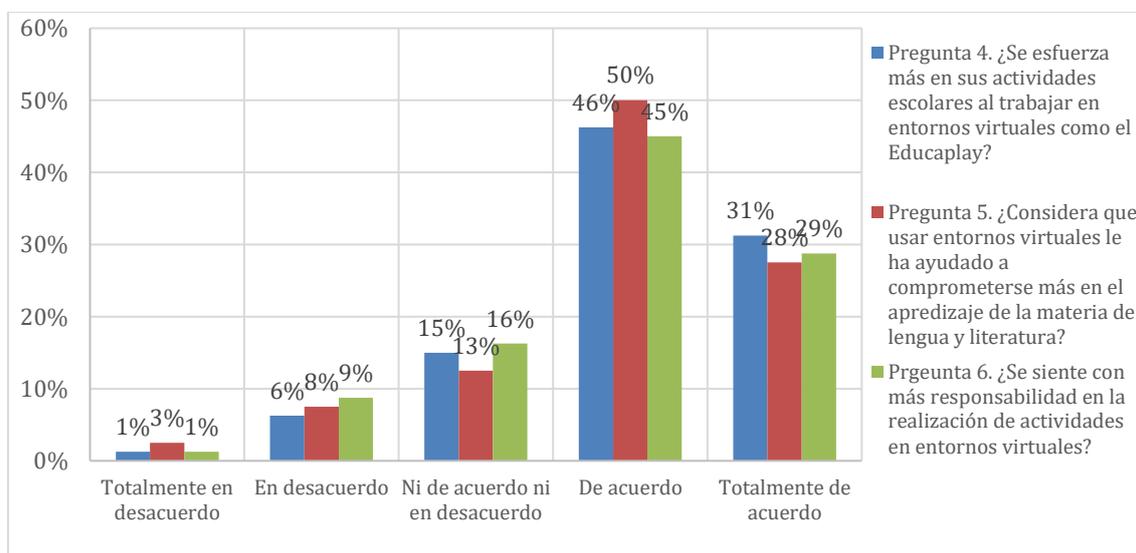
mantuvo neutral, estos resultados refuerzan la percepción de que Educaplay actúa como un motor de motivación académica.

En relación con si Educaplay despierta el interés por aprender nuevos contenidos de lengua y literatura, el 48% manifestó estar de acuerdo y el 31% totalmente de acuerdo, un 2% expresó total desacuerdo y un 3% desacuerdo, mientras que un 16% adoptó una posición neutral, esto sugiere que la plataforma no solo motiva, sino que también incentiva la curiosidad por adquirir nuevos conocimientos.

Sobre si los entornos virtuales anima a los estudiantes a continuar con sus estudios, el 46% indicó estar de acuerdo y el 29% totalmente de acuerdo, aunque un 5% señaló estar totalmente en desacuerdo y un 6% en desacuerdo, y un 19% se mantuvo neutral, la mayoría confirma que esta herramienta contribuye a fortalecer el compromiso académico.

**Figura 2**

*Dimensión 2: Involucramiento en el estudio en la materia de lengua y literatura*



Los resultados sobre si los estudiantes se esfuerzan más en sus actividades escolares al trabajar con Educaplay muestran que el 46% está de acuerdo y el 31% totalmente de acuerdo, solo un 1% manifestó estar totalmente en desacuerdo, un 6% en desacuerdo y un 15% se mantuvo neutral, estos datos reflejan que la plataforma logra incrementar el nivel de dedicación de los estudiantes en sus tareas escolares.

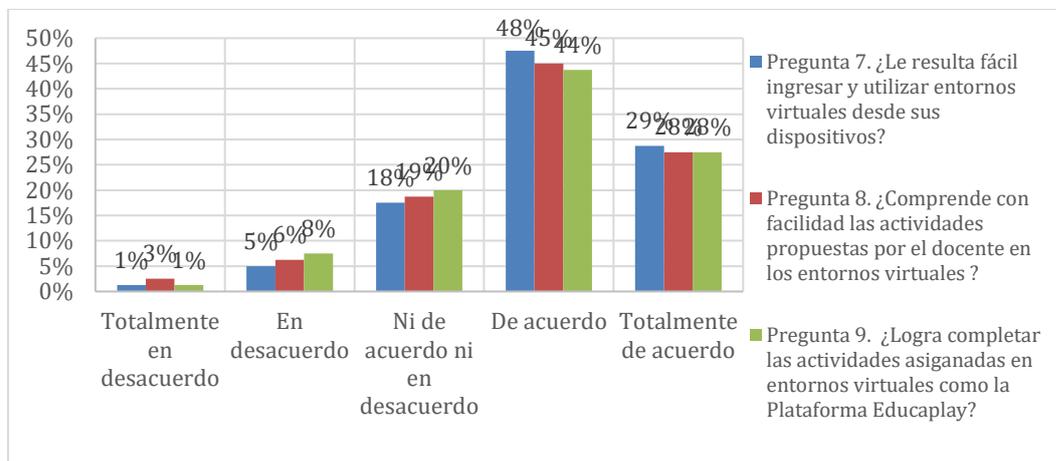
Con respecto a si consideran que usar entornos virtuales les ha ayudado a comprometerse más con sus estudios, el 50% de los estudiantes indicó estar de acuerdo y el 28% totalmente de acuerdo. En contraste, un 3% expresó total desacuerdo, un 8% en desacuerdo, mientras que el 13% adoptó una postura neutral. Estos resultados evidencian una mejora significativa en el compromiso académico.

En cuanto a si se sienten con más responsabilidad al realizar actividades escolares en entornos virtuales, el 45% manifestó estar de acuerdo y el 29% totalmente de acuerdo, solo un

1% indicó estar totalmente en desacuerdo, un 9% en desacuerdo y un 16% se mostró neutral, en general, los datos sugieren que el uso de Educaplay favorece el desarrollo del sentido de responsabilidad académica en los estudiantes.

**Figura 3**

*Dimensión 3: Comodidad y disponibilidad de entornos virtuales*



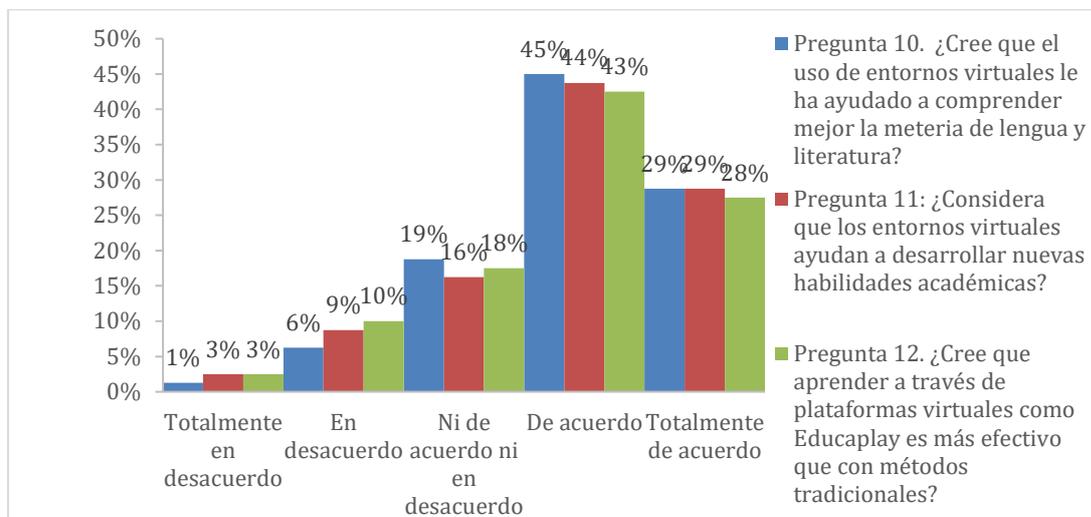
En la figura 3, la dimensión denominada Comodidad y disponibilidad de entornos virtuales, evidencia que, respecto a si les resulta fácil ingresar y utilizar Educaplay desde sus dispositivos (Pregunta 7), el 46,3% de los estudiantes manifestó estar de acuerdo y el 28,7% totalmente de acuerdo. Solo un 1,2% reportó estar totalmente en desacuerdo, un 3,7% en desacuerdo y un 20% 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 (Pregunta 8), el 45% de los encuestados afirmó estar de acuerdo y el 27,5% totalmente de acuerdo. Un 6,2% expresó desacuerdo, un 1,2% totalmente en desacuerdo, y un 20% se mantuvo neutral, lo que sugiere que la mayoría encuentra claras y comprensibles las instrucciones y contenidos de las actividades.

Respecto a si pueden completar las actividades en Educaplay sin necesidad de ayuda constante (Pregunta 9), el 43,8% de los estudiantes se mostró de acuerdo y el 27,5% totalmente de acuerdo, un 6,3% expresó desacuerdo, un 1,3% totalmente en desacuerdo, y un 21,2% se mantuvo neutral, lo que refuerza la idea de que la plataforma favorece la autonomía en el proceso de aprendizaje.

**Figura 4**

*Dimensión 4: Evaluación del avance en el aprendizaje en la materia de lengua y literatura*



La figura 4, sobre la dimensión relacionada a Evaluación del avance en el aprendizaje en la materia de lengua y literatura, presenta los siguientes resultados:

En relación con si creen que el uso de entornos virtuales les ha ayudado a comprender mejor la materia (Pregunta 10), el 45% de los estudiantes manifestó estar de acuerdo y el 29% totalmente de acuerdo. Solo un 1% indicó estar totalmente en desacuerdo, un 6% en desacuerdo, y un 19% se mantuvo neutral, reflejando una percepción mayoritariamente favorable sobre la contribución de estos entornos virtuales a la comprensión académica.

Respecto a si consideran que los entornos virtuales ayudan a desarrollar nuevas habilidades académicas (Pregunta 11), el 44% de los estudiantes respondió estar de acuerdo y el 29% totalmente de acuerdo. Un 3% expresó estar totalmente en desacuerdo, un 9% en desacuerdo y un 16% permaneció neutral, lo cual indica que la mayoría reconoce un impacto positivo de estas herramientas más allá de los contenidos curriculares.

Finalmente, al analizar si piensan que aprender a través de plataformas virtuales como Educaplay es más efectivo que con métodos tradicionales (Pregunta 12), el 43% manifestó estar de acuerdo y el 28% totalmente de acuerdo. No obstante, un 3% expresó estar totalmente en desacuerdo, un 10% en desacuerdo y un 18% se mostró neutral, lo que sugiere que, si bien la mayoría valora el aprendizaje virtual, aún existe un segmento que se inclina por métodos convencionales.

**Tabla 5**

*Evaluación del uso de los entornos digitales en la materia de lengua y literatura en la plataforma Educaplay*

Ítem	Formulación de la Pregunta	Valor	
		Promedio Obtenido (escala 1-5)	Nivel Interpretativo
1	¿Siente ganas de estudiar cuando utiliza actividades de lengua y literatura en Educaplay?	4,04	Alto
2	¿Cree que los entornos digitales como Educaplay despierta su interés por aprender nuevos contenidos?	4,03	Alto
3	¿Considera que los entornos virtuales favorecen significativamente al aprendizaje?	3,98	Alto
Promedio General de la Dimensión uso de entornos digitales		4,02	Alto

Los resultados reflejan que los estudiantes perciben un alto nivel de motivación académica asociado al uso de entornos digitales como la plataforma 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 los entornos digitales constituye una estrategia positiva para fomentar el interés y el compromiso educativo en estudiantes de la básica media.

### **Discusión de resultados**

Los hallazgos de esta investigación demuestran que los alumnos poseen un alto grado de motivación académica vinculada al uso de plataformas digitales como Educaplay, obteniendo puntuaciones promedio entre 3.98 y 4.04 en una escala de 1 a 5, este resultado coincide con estudios que señalan el poder de las tecnologías digitales para incrementar el interés y la participación de los estudiantes, Abou El-Seoud et al. (2014) confirmaron que el aprendizaje en línea eleva considerablemente tanto la motivación como el rendimiento académico, de manera similar, Chen, Liu, Shih y Huang (2017) descubrieron que las plataformas digitales con fines educativos fomentan un mayor nivel de compromiso entre los alumnos.

Desde la óptica de la Teoría de la Autodeterminación, Ryan y Deci (2000) sostienen que la motivación intrínseca se refuerza al atender las necesidades de autonomía, competencia y conexión, Educaplay proporciona un ambiente donde los estudiantes pueden gestionar su propio ritmo, obtener retroalimentación al instante y sentirse eficaces al llevar a cabo tareas, lo que se alinea con estos requisitos, este enfoque teórico se refleja en los resultados del estudio, en el que más del 74 % de los encuestados expresaron estar de acuerdo o completamente de acuerdo en que

la plataforma les genera interés por aprender y los motiva a seguir estudiando, no solo en lengua y literatura, sino también en otras asignaturas que cursan regularmente.

Respecto a la dimensión de comodidad y accesibilidad, los datos indican que una gran mayoría opina que Educaplay es fácil de usar y accesible, este punto es esencial al considerar el Modelo de Aceptación Tecnológica (TAM) propuesto por Davis (1989), que sugiere que la percepción de utilidad y la simplicidad de uso afectan directamente la adopción de nuevas tecnologías.

Investigaciones recientes indican que el diseño gamificado y el contenido interactivo incrementan notablemente el compromiso del alumno. En particular, Li, Chen y Deng (2024), en un estudio publicado en PLOS ONE, demuestran que la inclusión de elementos lúdicos con fines educativos aumenta la motivación y la autonomía, en esta investigación, más del 70 % de los estudiantes afirmaron completar las actividades de manera autónoma, lo que sugiere que los entornos digitales como Educaplay no solo facilitan el aprendizaje, sino que también favorecen el desarrollo de habilidades de autorregulación.

En relación con la evaluación del progreso en el aprendizaje, los datos indican que el 74 % de los alumnos perciben una mejora en su comprensión de la materia de lengua y literatura, así como en el desarrollo de sus habilidades académicas a través de Educaplay, esta percepción está alineada con investigaciones que documentan el efecto beneficioso del aprendizaje digital en los logros académicos, Bernard (2009), en un análisis exhaustivo, concluyeron que los entornos de aprendizaje en línea, cuando se diseñan adecuadamente, pueden ser igual o más efectivos que las técnicas tradicionales, sobre todo si incluyen retroalimentación rápida, elementos interactivos y recursos que no requieren estar en línea.

También se observa que un grupo de estudiantes (aproximadamente un 18 %) se siente neutral o en desacuerdo con la idea de que Educaplay es mejor que los métodos convencionales, esto respalda las advertencias de Selwyn (2016), quien afirma que no todas las tecnologías educativas aseguran una mejora automática en los resultados académicos, subrayando la importancia de tener en cuenta factores como el contexto, la calidad de la implementación y las preferencias de los alumnos.

Los hallazgos indican que Educaplay es una herramienta efectiva para aumentar la motivación, el sentido de responsabilidad y el compromiso académico en estudiantes de educación media, para potenciar su efectividad es fundamental trabajar en la alfabetización digital tanto de estudiantes como de docentes, asegurando las condiciones tecnológicas necesarias, Yu (2022) resalta la relevancia de estas competencias digitales como un factor clave para una apropiación crítica de los entornos virtuales.

Se aconseja implementar modelos educativos híbridos o de "aprendizaje combinado", que integren las mejores prácticas de la enseñanza presencial y digital. Graham (2006) y Picciano

(2017) han evidenciado que este enfoque satisface las necesidades de interacción social y flexibilidad, creando un entorno de aprendizaje más integrado.

Se propone que investigaciones futuras sigan enfoques longitudinales para examinar los efectos a largo plazo del uso de plataformas como Educaplay en el rendimiento académico y la motivación, esto permitiría detectar cambios importantes a lo largo del tiempo y ampliar la comprensión sobre el papel de estas herramientas en diferentes contextos educativos.

## CONCLUSIONES

Los hallazgos de este estudio permiten afirmar que la utilización de entornos virtuales, en particular la herramienta Educaplay, tiene un efecto beneficioso y considerable en el proceso educativo de los alumnos de educación media en la materia de lengua y literatura, a través del análisis de las dimensiones se observó una opinión mayoritariamente positiva por parte de los alumnos respecto a la incorporación de tecnologías digitales en su educación.

Se confirmó que Educaplay funciona como un motivador, fomentando el interés por aprender, incentivando la continuación de sus estudios y despertando la curiosidad hacia nuevos temas. Estas impresiones se evidencian en los altos promedios alcanzados en la dimensión de motivación ( $\geq 4.0$ ), lo que reafirma la función de las herramientas digitales como impulsores del compromiso educativo.

Se notó que muchos estudiantes reconocen una mejora en su nivel de responsabilidad y dedicación al interactuar con entornos virtuales, la plataforma no solo facilita el acceso y la comprensión de las tareas, sino que también promueve la independencia en la realización de las actividades escolares, disminuyendo la necesidad de ayuda constante.

Los datos recopilados muestran que Educaplay es vista como una herramienta eficaz para desarrollar habilidades académicas y mejorar la comprensión de los contenidos, sin embargo se identificó un pequeño grupo de estudiantes que prefiere los métodos de enseñanza tradicionales, lo que indica la necesidad de implementar enfoques pedagógicos flexibles que combinen modalidades presenciales y digitales de acuerdo con las diferentes formas de aprendizaje.

El análisis de la fiabilidad del instrumento ( $\alpha = 0.87$ ) y la robustez de su estructura factorial (74.6 % de varianza explicada) refuerzan la validez de los hallazgos, proporcionando un marco confiable para futuras investigaciones en contextos educativos similares, en este sentido, se sugiere continuar investigando el uso de plataformas digitales a través de estudios longitudinales y diseños experimentales que permitan evaluar su impacto a largo plazo en el desempeño académico y en el desarrollo de competencias transversales.

## REFERENCIAS

- Abou El-Seoud, M. S., Taj-Eddin, I. A. T. F., Seddiek, N., El-Khouly, M. M., & Nosseir, A. (2014). E-learning and students' motivation: A research study on the effect of e-learning on higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 9(4), 20–26. <https://doi.org/10.3991/ijet.v9i4.3465>
- Bernard, R. M., Abrami, P. C., Borokhovski, E., Wade, A., Tamim, R. M., Surkes, M., & Bethel, E. (2009). A meta-analysis of three types of interaction treatments in distance education. *Review of Educational Research*, 79(3), 1243–1289. <https://doi.org/10.3102/0034654309333844>
- Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, M. C. (2020). La formación en TIC para el profesorado: Modelos y competencias digitales. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), 9–32. <https://doi.org/10.5944/ried.23.2.26317>
- Chen, C. M., Liu, C. H., Shih, Y. C., & Huang, S. H. (2017). Empowering personalized learning with an interactive e-book learning system for elementary school students. *Educational Technology & Society*, 20(1), 248–260.
- Chuchico, M. (2024). Motivación en ambientes digitales: Estrategias para el compromiso estudiantil. *Revista Pedagógica de Educación y Tecnología*, 12(1), 23–30.
- Coll, C., & Monereo, C. (2021). *Psicología de la educación virtual: Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación*. Editorial Graó.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs* (pp. 3–21). Pfeiffer.

- Heredia-Sánchez, C., Rivera, G., & Morales, J. (2020). Gamificación y aprendizaje significativo: Una revisión sistemática en educación básica. *Revista Internacional de Educación y Tecnología*, 8(3), 45–61.
- Heredia-Sánchez, M., Sánchez-González, J. L., & Morales-Cevallos, M. (2020). Uso de las TIC como herramientas de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Científica UISRAEL*, 7(2), 56–67. <https://doi.org/10.35290/rcui.v7n2.2020.251>
- Hernández, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325–347. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
- Jurado Enríquez, D. (2022). Educaplay: Plataforma digital para el aprendizaje significativo. *Revista Científica Educare*, 26(1), 12–20.
- Jurado Enríquez, M. J. (2022). *Las actividades digitales como herramienta de aprendizaje en el aula: El uso de Educaplay*. Editorial Académica Española.
- Li, Y., Chen, C., & Deng, C. (2024). Gamified digital environments and student motivation: Evidence from primary education. *PLOS ONE*, 19(2), e0296357. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0296357>
- Marín-Díaz, V., & Reche-Urbano, E. (2021). Gamificación y enseñanza virtual: Propuestas metodológicas en secundaria. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(3), 123–136.
- Martínez López, M., & Herrera Cedeño, V. (2022). Entornos virtuales y competencias lingüísticas en educación media. *Revista Latinoamericana de Innovación Educativa*, 17(2), 88–105.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mendoza, L., & Cedeño, R. (2023). Recursos interactivos y motivación escolar: Un estudio en bachillerato. *Revista Andina de Ciencias Sociales*, 5(1), 34–47.
- Parraga, A. (2024). La tecnología como mediadora en la enseñanza de la lengua: Estudio de caso en básica media. *Revista Educación y Futuro*, 15(2), 50–66.
- Picciano, A. G. (2017). Theories and frameworks for online education: Seeking an integrated model. *Online Learning*, 21(3), 166–190. <https://doi.org/10.24059/olj.v21i3.1225>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Sánchez Lozada, C. (2023). La gamificación como herramienta de motivación en la clase de Educación Física. *Revista Internacional de Didáctica*, 19(1), 15–22.
- Selwyn, N. (2016). *Education and technology: Key issues and debates* (2nd ed.). Bloomsbury Publishing.
- Sigüenza, L., Álvarez, J., & Torres, M. (2019). Factores motivacionales en el entorno escolar virtual: Implicaciones pedagógicas. *Revista de Psicología y Educación*, 14(3), 25–33.

UNESCO. (2022). *Educación y desigualdad: Los desafíos de la inclusión postpandemia*.  
<https://unesdoc.unesco.org>

Yu, Z. (2022). Digital competence and academic performance in the online learning environment:  
A meta-analysis. *Education Sciences*, 12(10), 681.  
<https://doi.org/10.3390/educsci12100681>