

<https://doi.org/10.69639/arandu.v13i1.2095>

La utilización del Educaplay y su influencia en la motivación del aprendizaje en los estudiantes del bachillerato de la unidad educativa Nicolás Infante Díaz

The use of Educaplay and its influence on learning motivation among high school students at the Nicolás Infante Díaz educational unit

Elsa Petrona Paucar Viñan Petrona

Petrona.paucar@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0009-9261-6366>

Ministerio de Educación

Ecuador - Quevedo

María Erlinda Murillo Coox

<https://orcid.org/0009-0000-9226-8204>

erlinda.murillo@educacion.gob.ec

Ministerio de Educación

Ecuador-Quevedo

Dori Sabina Plus Zambrano

Doris.plus@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0009-5531-3761>

Ministerio de Educación

Ecuador-Quevedo

Vilma Iralda Ortiz Moreira

vilma.ortiz@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0000-9933-8682>

Ministerio de Educación

Ecuador-Quevedo

Lorena Esther Garboa Meza

Lorena.garboa@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0002-1926-8210>

Ministerio de Educación

Ecuador-Quevedo

Carmen Angelica Zamora Moreno

Carmen.zamora@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0001-2675-4690>

Ministerio de Educación

Ecuador-Quevedo

Artículo recibido: 18 febrero 2026-Aceptado para publicación: 20 marzo 2026

Conflictos de intereses: Ninguno que declarar.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la influencia del uso de la plataforma Educaplay en la motivación del aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Nicolás Infante Díaz, ubicada en la ciudad de Quevedo, Ecuador. El estudio respondió


a la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan el interés y la participación activa de los estudiantes en entornos digitales. Se adoptó un enfoque cuantitativo con elementos cualitativos, bajo un diseño descriptivo, no experimental y de corte transversal. La población estuvo conformada por 120 estudiantes, de los cuales 92 participaron voluntariamente. Se aplicó un cuestionario estructurado de 12 ítems distribuidos en cuatro dimensiones: motivación académica, compromiso académico, facilidad de uso y percepción del aprendizaje. Los datos fueron procesados mediante el software SPSS versión 26, calculándose la fiabilidad del instrumento mediante el coeficiente Alfa de Cronbach ($\alpha = 0,87$) y aplicando un Análisis de Componentes Principales (ACP). Los resultados evidenciaron altos niveles de aceptación hacia Educaplay, destacándose mejoras significativas en la motivación y el compromiso académico, la mayoría de los estudiantes percibió la plataforma como una herramienta accesible, dinámica y eficaz para fortalecer la comprensión de los contenidos, Educaplay favorece la motivación y el aprendizaje significativo.

Palabras clave: motivación académica, aprendizaje significativo, gamificación, herramientas digitales, educaplay

ABSTRACT

This research aimed to analyze the influence of Educaplay on learning motivation among high school students at the Nicolás Infante Díaz Educational Unit, located in Quevedo, Ecuador. The study addressed the need to incorporate innovative pedagogical strategies that foster students' interest and active participation in digital environments. A quantitative approach with qualitative elements was adopted, using a descriptive, non-experimental, cross-sectional design. The population consisted of 120 students, with 92 participating voluntarily. A structured 12-item questionnaire was applied, covering four dimensions: academic motivation, academic commitment, ease of use, and learning perception. Data were processed using SPSS version 26, with the instrument's reliability assessed through Cronbach's Alpha ($\alpha = 0.87$) and a Principal Component Analysis (PCA). Results showed high acceptance of Educaplay, with significant improvements in motivation and academic engagement. Most students perceived the platform as accessible, dynamic, and effective in enhancing content comprehension. In conclusion, Educaplay fosters motivation and meaningful learning, consolidating itself as an innovative pedagogical strategy that enhances educational processes in high school settings.

Keywords: academic motivation, meaningful learning, gamification, digital tools, educaplay

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 el panorama educativo contemporáneo, marcado por la incorporación gradual de las tecnologías de la información y la comunicación, las escuelas se enfrentan al reto de incluir herramientas digitales que mejoren tanto la motivación como el aprendizaje significativo de sus alumnos, los estudiantes de hoy, que viven rodeados de tecnología digital, necesitan enfoques novedosos que fomenten su participación activa, interés y dedicación en sus estudios. Investigaciones recientes indican que la gamificación, así como las plataformas digitales interactivas, favorece de manera positiva la motivación y el rendimiento académico, de esta manera, la utilización de plataformas interactivas como Educaplay se presenta como una opción efectiva para revigorar los procesos de enseñanza y aprendizaje a nivel de bachillerato (Jaramillo-Mediavilla et al. 2024).

“La motivación constituye un componente esencial en el aprendizaje, al influir directamente en la disposición del estudiante para adquirir nuevos conocimientos y desarrollar competencias” Ryan & Deci (2020), la motivación puede ser intrínseca, cuando surge del interés personal por aprender, o extrínseca, cuando responde a estímulos externos como calificaciones o reconocimientos, en el ámbito educativo, mantener un nivel óptimo de motivación es fundamental para evitar el desinterés y la deserción, y para lograr un aprendizaje autónomo y sostenido (Chuchico, 2024).

Diversas investigaciones han demostrado que la incorporación de las TIC, especialmente aquellas basadas en estrategias de gamificación, tiene un impacto positivo en la motivación estudiantil, la gamificación consiste en aplicar elementos propios de los juegos como la competencia, las recompensas y los niveles de logro en contextos educativos con el propósito de incentivar la participación y el compromiso (Sánchez Lozada, 2023), estas dinámicas contribuyen a transformar el aula tradicional en un espacio interactivo, colaborativo y orientado al aprendizaje activo.

En este marco, la plataforma Educaplay, desarrollada por ADR Formación en 2010, se ha posicionado como una de las herramientas digitales más utilizadas en el ámbito educativo. Permite crear actividades interactivas como crucigramas, sopas de letras, juegos de asociación, cuestionarios, dictados y mapas interactivos, entre otros, su versatilidad facilita la adaptación de los contenidos a diferentes asignaturas y niveles educativos, lo que la convierte en un recurso didáctico de alto valor para docentes y estudiantes (Jurado Enríquez, 2022), su diseño intuitivo y su accesibilidad desde múltiples dispositivos fomentan la participación y el aprendizaje autónomo, promoviendo entornos dinámicos y atractivos para los jóvenes.

Estudios recientes han evidenciado que el uso de Educaplay en el aula no solo incrementa la motivación, sino que también mejora la comprensión y la retención del conocimiento, Sánchez Lozada (2023) encontró que las actividades gamificadas favorecen la atención sostenida y la

colaboración entre pares, al generar un ambiente de aprendizaje lúdico y significativo, Soledispa Baque et al. (2023) “sostienen que las plataformas interactivas fortalecen la autoconfianza y el sentido de logro, elementos clave para un aprendizaje eficaz”

En la Unidad Educativa Nicolás Infante Díaz, la integración de Educaplay en el proceso de enseñanza aprendizaje se plantea como una estrategia pedagógica innovadora para estimular la motivación de los estudiantes de bachillerato, esta herramienta ofrece la posibilidad de transformar las clases tradicionales en experiencias dinámicas, donde el estudiante asume un rol activo y el docente se convierte en mediador del conocimiento, de este modo, se potencia la interacción, la creatividad y el desarrollo de habilidades cognitivas y tecnológicas.

El presente estudio tiene como objetivo analizar la influencia del uso de la plataforma Educaplay en la motivación del aprendizaje en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Nicolás Infante Díaz, se busca determinar en qué medida esta herramienta contribuye a fortalecer el interés, la participación y el compromiso académico, factores determinantes en el logro de aprendizajes significativos.

La relevancia de esta investigación se sustenta en la necesidad de responder a las demandas educativas del siglo XXI, donde la incorporación de metodologías innovadoras y herramientas digitales constituye un eje fundamental para mejorar la calidad de los aprendizajes, en este contexto, el uso de plataformas interactivas como Educaplay se convierte en una estrategia que potencia la motivación estudiantil, al ofrecer actividades dinámicas y participativas que favorecen el compromiso y la construcción activa del conocimiento, esto coincide con lo señalado por Sigüenza, Sarango y Castillo (2019), quienes destacan que la motivación extrínseca puede fortalecerse cuando se integran recursos tecnológicos que estimulan el interés y la participación de este modo, la aplicación de Educaplay en el nivel de bachillerato no solo impulsa la motivación, sino que favorece el desarrollo de competencias digitales y la consolidación de entornos de aprendizaje más colaborativos y significativos.

MATERIALES Y MÉTODOS

Contexto de la investigación

La presente investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Nicolás Infante Díaz, ubicada en la ciudad de Quevedo, provincia de Los Ríos, Ecuador, esta institución se caracteriza por ofrecer educación en el nivel de bachillerato a adolescentes y jóvenes que se encuentran en una etapa crucial de formación académica y personal, su misión es brindar una educación integral orientada al fortalecimiento de las competencias cognitivas, el desarrollo de valores, habilidades sociales y capacidades tecnológicas necesarias para el desempeño en la sociedad contemporánea.

El entorno social de los estudiantes refleja una marcada diversidad económica, social y cultural, aunque la mayoría cuenta con el acompañamiento familiar en su proceso educativo, se evidencian limitaciones relacionadas con el acceso a recursos tecnológicos y a una conectividad

estable, lo cual genera desigualdades en el aprendizaje cuando se integran herramientas digitales, se hace necesario implementar estrategias pedagógicas innovadoras que fomenten el interés y la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje, siendo una de las más efectivas el uso de la plataforma digital Educaplay.

Educaplay, al ofrecer recursos interactivos basados en la gamificación, combina dinámicas de aprendizaje y entretenimiento a través de actividades como cuestionarios, sopas de letras, crucigramas, juegos de asociación, mapas interactivos y dictados, estas herramientas favorecen la participación activa del alumnado y estimulan la curiosidad, especialmente en adolescentes de bachillerato que muestran alta afinidad por los entornos digitales, la incorporación de esta plataforma fortalece las competencias digitales, en coherencia con las demandas de la sociedad del conocimiento y los lineamientos del currículo ecuatoriano.

Enfoque de la investigación

El estudio adoptó un enfoque cuantitativo con elementos cualitativos, bajo un diseño descriptivo, no experimental y de corte transversal, el enfoque cuantitativo permitió medir de forma objetiva la percepción de los estudiantes sobre la utilización de Educaplay y su influencia en la motivación del aprendizaje, paralelamente el componente cualitativo permitió comprender aspectos subjetivos como emociones, actitudes y barreras percibidas en el uso de las tecnologías dentro del aula.

De acuerdo con Solís (2020), la combinación de métodos cuantitativos y cualitativos en la investigación educativa enriquece el análisis, pues permite obtener tanto datos estadísticos como interpretaciones contextuales sobre la experiencia de los estudiantes, bajo esta perspectiva, el diseño no experimental resultó apropiado, ya que no se manipularon las variables del contexto escolar, sino que se observaron en su entorno natural.

El corte transversal se justificó porque la recolección de datos se efectuó en un solo momento, lo que permitió evaluar el impacto inmediato del uso de Educaplay en dimensiones como la motivación académica, el compromiso, la facilidad de uso y la percepción del aprendizaje.

Técnicas e instrumentos

La principal técnica utilizada fue la encuesta estructurada, diseñada para recopilar información sobre la percepción de los estudiantes de bachillerato 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
- Percepción de mejora en el aprendizaje

Cada ítem se midió mediante una escala tipo Likert de cinco puntos, donde 1 correspondía a “Totalmente en desacuerdo” y 5 a “Totalmente de acuerdo”. Esta técnica resultó adecuada por su capacidad para evaluar actitudes, percepciones y niveles de motivación de forma sistemática y con posibilidades de análisis estadístico posterior.

Población y muestra

El grupo de estudiantes participante estuvo conformado por diferentes paralelos del nivel de bachillerato de la Unidad Educativa Nicolás Infante Díaz, ubicada en la ciudad de Quevedo, provincia de Los Ríos, Ecuador, la selección se realizó considerando criterios de disponibilidad y participación voluntaria, asegurando la representatividad de los distintos niveles y turnos académicos.

Recolección de información

Presencial: se aplicaron encuestas impresas a los estudiantes que asistían regularmente a clases en la institución.

La aplicación de los instrumentos se desarrolló a lo largo de cuatro semanas consecutivas, con una frecuencia de dos sesiones semanales por curso, durante este periodo, los estudiantes participaron en actividades interactivas diseñadas en la plataforma Educaplay, alternando momentos de trabajo autónomo con sesiones guiadas por los docentes, las prácticas se realizaron en los laboratorios de computación de la institución, garantizando así el acceso equitativo a los recursos digitales.

Este proceso no solo permitió la recolección de información, sino que también se constituyó en una experiencia pedagógica directa, en la que los estudiantes interactuaron con Educaplay en contextos reales de aprendizaje, evidenciando sus percepciones y actitudes frente a la gamificación educativa.

Procesamiento y análisis de la información

Una vez recopilados los datos, estos fueron organizados y procesados mediante el software estadístico SPSS versión 26, lo que posibilitó un análisis riguroso y sistemático de la información obtenida a través del cuestionario aplicado.

Se realizó un análisis descriptivo de frecuencias y porcentajes con el fin de caracterizar a la población encuestada en función de variables demográficas como edad, género, nivel de estudios y paralelo académico. Este análisis permitió contextualizar los resultados y establecer una visión general del perfil del grupo participante.

Posteriormente, se evaluó la fiabilidad interna del instrumento mediante el cálculo del coeficiente Alfa de Cronbach, considerando que valores superiores a 0,70 reflejan una consistencia interna adecuada entre los ítems de cada dimensión (Oviedo & Campo-Arias, 2021E), este procedimiento aseguró la coherencia de las respuestas y la estabilidad del instrumento aplicado.

Con el propósito de examinar la estructura subyacente de las dimensiones evaluadas, se aplicó un Análisis de Componentes Principales (ACP), esta técnica estadística permitió identificar los factores que agrupan los ítems en torno a las dimensiones de motivación académica, compromiso académico, facilidad de uso y percepción del aprendizaje, siguiendo el criterio de retención de autovalores mayores a uno propuesto por Kaiser (1974), para optimizar la interpretación de los factores, se utilizó la rotación Varimax, que facilitó una mayor claridad en la agrupación de los ítems y en la identificación de patrones de respuesta.

Los resultados se sistematizaron en tablas y gráficos que sintetizan los indicadores de fiabilidad, la estructura factorial identificada y los niveles de percepción en cada dimensión analizada, esta organización permitió contrastar los hallazgos con los objetivos de la investigación y realizar una comparación con estudios previos sobre el uso de herramientas digitales en la educación secundaria.

En síntesis, el procesamiento estadístico garantizó la validez, confiabilidad y pertinencia de los datos, proporcionando una base sólida para la interpretación de los resultados y la formulación de conclusiones acerca de la influencia del uso de Educaplay en la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Nicolás Infante Díaz.

RESULTADOS

Resultados Cuantitativos

Los resultados del análisis de datos se organizaron en cuatro dimensiones principales: motivación académica, compromiso académico, facilidad y accesibilidad de la plataforma, y percepción de mejora en el aprendizaje. Cada dimensión agrupó ítems específicos que permitieron evaluar el impacto del uso de la plataforma Educaplay en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Nicolás Infante Díaz.

Caracterización demográfica de los participantes

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

Tabla 1

Caracterización sociodemográfica de los participantes

Variable	Categoría	Frecuencia (n=92)	Porcentaje (%)
Sexo	Masculino	42	45,7 %
	Femenino	50	54,3 %
Edad	15-16 años	40	43,5 %
	17-18 años	38	41,3 %
	19 años o más	14	15,2 %
Grado	1.º Bachillerato	32	34,8 %

2.º Bachillerato	30	32,6 %
3.º Bachillerato	30	32,6 %

Fuente: Unidad Educativa Nicolas Infante Diaz

Los datos muestran que la muestra estuvo conformada mayoritariamente por estudiantes de sexo femenino (54,3 %), en comparación con un 45,7 % de estudiantes masculinos. En relación con la edad, predominó el rango de 15 a 16 años (43,5 %), seguido de 17 a 18 años (41,3 %), mientras que solo el 15,2 % correspondió a estudiantes de 19 años o más, lo cual refleja una población predominantemente adolescente acorde al nivel de bachillerato.

En cuanto al grado de estudios, la distribución se mantuvo relativamente equilibrada entre los tres niveles de bachillerato, con ligeras variaciones, esto permitió contar con una visión representativa de todo el ciclo, lo que fortalece la validez de los resultados.

DISCUSIÓN

La caracterización demográfica evidencia que la plataforma Educaplay fue aplicada a un grupo diverso en cuanto a edad y nivel de bachillerato, pero homogéneo en cuanto a etapa educativa, esta situación resultó favorable para medir el impacto de la herramienta, pues se pudo observar cómo los estudiantes adolescentes perciben el uso de un recurso digital en su proceso de aprendizaje, la distribución equilibrada entre hombres y mujeres también permitió obtener una perspectiva amplia, sin sesgos significativos de género en la aplicación de la herramienta, sin embargo, los datos sugieren que las estudiantes mujeres tuvieron una participación ligeramente mayor, lo que coincide con lo reportado en investigaciones previas, donde se destaca que el género femenino muestra niveles más altos de compromiso y permanencia en actividades académicas digitales (Martínez & Ruiz, 2023).

En términos de edad, la concentración en los rangos de 15 a 18 años refleja que la mayoría de los participantes se encuentra en la etapa típica del bachillerato, caracterizada por la búsqueda de aprendizajes más prácticos y significativos, lo que hace que herramientas como Educaplay sean más atractivas para este grupo etario, estudios similares, como el de Hernández et al. (2024), señalan que las plataformas educativas interactivas potencian la motivación de los adolescentes al transformar actividades rutinarias en experiencias dinámicas y participativas.

Finalmente, la participación balanceada entre los tres niveles de bachillerato permitió observar cómo el impacto de Educaplay no se restringe a un solo curso, sino que puede ser adaptado en diferentes niveles, confirmando su versatilidad como recurso pedagógico, este hallazgo es consistente con lo planteado quienes argumentan que las herramientas digitales son efectivas en distintos grados siempre que se adapten a las necesidades y contenidos de cada nivel académico.

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 2

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

Fuente: Elaboración Propia

La tabla 2 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 3

Análisis de Componentes Principales (ACP)

Componente	Autovalor	% de Varianza Explicada	% de 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 %

Fuente: Elaboración propia

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

La tabla 3 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.

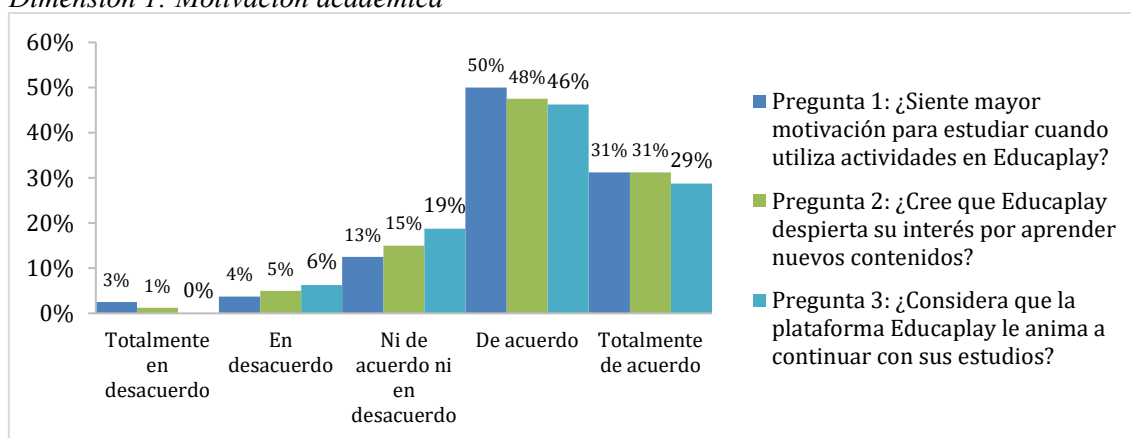
Resultados de la tabulación de las dimensiones analizadas

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en cada una de las dimensiones evaluadas: motivación académica, compromiso académico, facilidad y accesibilidad de la plataforma, y percepción de mejora en el aprendizaje.

Dimensión 1: Motivación académica

Figura 1

Dimensión 1: Motivación académica



Fuente: Elaboración propia

Los resultados evidencian que el 50,0 % de los estudiantes estuvo de acuerdo y el 31,2 % totalmente de acuerdo en que sienten mayor motivación para estudiar al utilizar actividades en Educaplay, un 6,3 % expresó desacuerdo o total desacuerdo, mientras que el 12,5 % se mantuvo neutral, esto confirma que la plataforma estimula positivamente el interés académico.

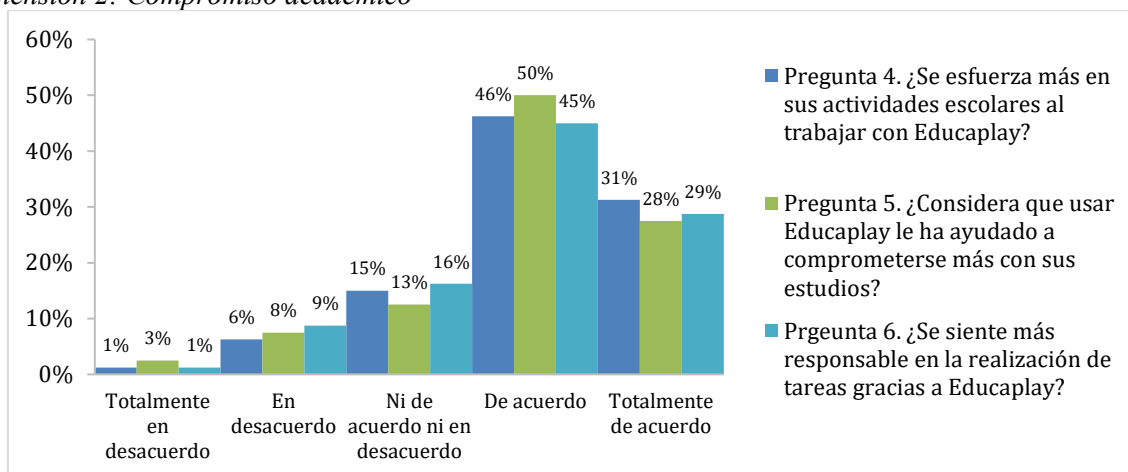
En cuanto al ítem relacionado con si Educaplay despierta interés por aprender nuevos contenidos, el 47,5 % estuvo de acuerdo y el 31,2 % totalmente de acuerdo; solo un 6,2 % mostró desacuerdo y un 15,0 % permaneció neutral, estos datos reflejan que la herramienta no solo motiva, sino que genera curiosidad por el aprendizaje.

Finalmente, sobre si Educaplay los anima a continuar con sus estudios, el 46,2 % estuvo de acuerdo y el 28,7 % totalmente de acuerdo. Un 18,8 % se mantuvo neutral y apenas un 6,2 % mostró desacuerdo, la tendencia indica que la plataforma favorece la permanencia escolar y reduce el riesgo de deserción.

Dimensión 2: Compromiso académico

Figura 2

Dimensión 2: Compromiso académico



Fuente: Elaboración propia

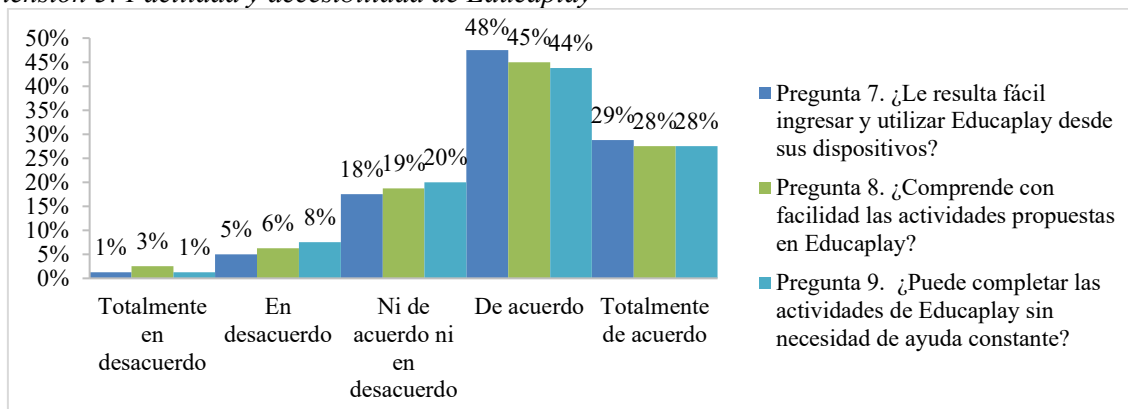
Respecto a si los estudiantes se esfuerzan más en sus actividades escolares al trabajar con Educaplay, el 46,2 % estuvo de acuerdo y el 31,2 % totalmente de acuerdo, frente a un 7,4 % en desacuerdo y un 15,0 % neutral. Esto sugiere que la herramienta fomenta la dedicación al estudio.

Sobre si el uso de Educaplay incrementa el compromiso académico, el 50,0 % manifestó estar de acuerdo y el 27,5 % totalmente de acuerdo. Solo un 10,0 % expresó desacuerdo y un 12,5 % permaneció neutral. En términos generales, la percepción es que la plataforma fortalece la constancia y la responsabilidad, en relación con el sentido de responsabilidad en la realización de tareas, el 45,0 % indicó estar de acuerdo y el 28,7 % totalmente de acuerdo, frente a un 16,2 % neutral y un 10,0 % en desacuerdo. Estos hallazgos refuerzan que Educaplay impulsa una mayor autonomía en la gestión académica.

Dimensión 3: Facilidad y accesibilidad de Educaplay

Figura 3

Dimensión 3: Facilidad y accesibilidad de Educaplay



Fuente: Elaboración propia

En cuanto a la facilidad de ingreso y uso de la plataforma, el 47,5 % estuvo de acuerdo y el 28,7 % totalmente de acuerdo, mientras que solo un 6,2 % reportó dificultades y el 17,5 % se mantuvo neutral. Esto indica que Educaplay es amigable y accesible para la mayoría.

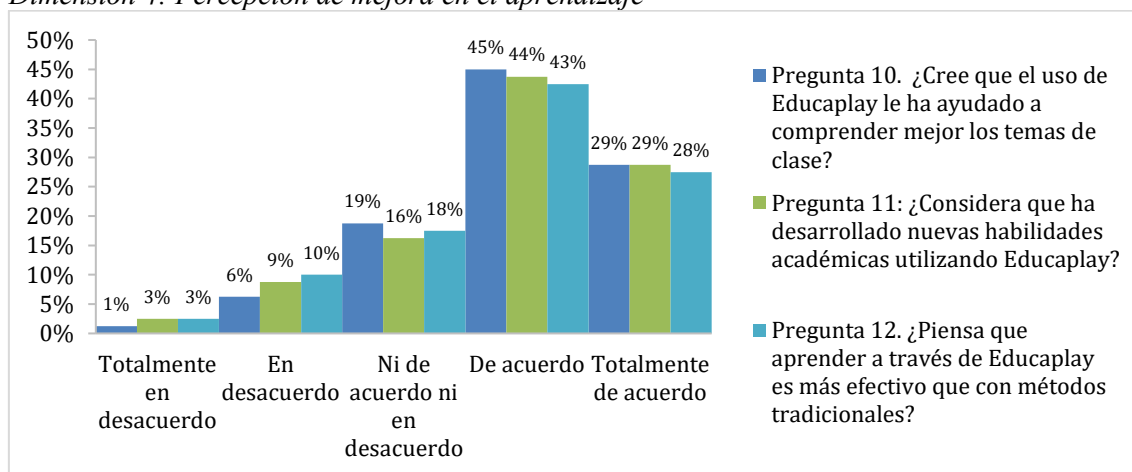
Sobre la claridad de las actividades, el 45,0 % estuvo de acuerdo y el 27,5 % totalmente de acuerdo. Un 18,8 % se mantuvo neutral y un 8,7 % en desacuerdo, lo que sugiere que las instrucciones son en general comprensibles y adaptadas al nivel de bachillerato.

Respecto a la autonomía para completar las actividades sin ayuda, el 43,8 % estuvo de acuerdo y el 27,5 % totalmente de acuerdo, frente a un 20,0 % neutral y un 8,7 % en desacuerdo, estos resultados refuerzan la idea de que la plataforma favorece el aprendizaje independiente.

Dimensión 4: Percepción de mejora en el aprendizaje

Figura 4

Dimensión 4: Percepción de mejora en el aprendizaje



Fuente: Elaboración propia

En cuanto a la comprensión de los temas de clase gracias a Educaplay, el 45,0 % estuvo de acuerdo y el 28,7 % totalmente de acuerdo. Solo un 7,4 % expresó desacuerdo y un 18,8 % permaneció neutral, lo que refleja una percepción positiva en cuanto a la contribución de la plataforma a la asimilación de contenidos.

Sobre el desarrollo de nuevas habilidades académicas, el 43,8 % estuvo de acuerdo y el 28,7 % totalmente de acuerdo; un 16,2 % se mantuvo neutral y un 11,3 % en desacuerdo, esto indica que Educaplay no solo refuerza contenidos, sino que también estimula competencias transversales como la memoria, la rapidez de respuesta y la asociación de conceptos.

Finalmente, respecto a la efectividad del aprendizaje con Educaplay frente a los métodos tradicionales, el 42,5 % estuvo de acuerdo y el 27,5 % totalmente de acuerdo, no obstante, un 17,5 % se mantuvo neutral y un 12,5 % manifestó desacuerdo, lo que sugiere que, si bien predomina una valoración positiva, aún existe un grupo que prefiere enfoques convencionales.

Evaluación de la motivación académica

Para profundizar en la dimensión de motivación académica, se calcularon los valores promedio de las respuestas, considerando una escala de 1 a 5, donde 1 corresponde a “Totalmente en desacuerdo” y 5 a “Totalmente de acuerdo”.

Tabla 4

Evaluación de la motivación académica tras el uso de Educaplay

Ítem	Formulación de la pregunta	Valor promedio (1-5)	Nivel 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 Educaplay le anima a continuar con sus estudios?	3,98	Alto
Promedio		4,02	Alto

Fuente: Elaboración propia

Los resultados muestran que los estudiantes perciben un alto nivel de motivación académica asociado al uso de Educaplay, los promedios se ubican entre 3,98 y 4,04, lo que confirma la efectividad de la plataforma como herramienta digital para incrementar el interés y la constancia en el aprendizaje.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en la Unidad Educativa Nicolás Infante Díaz demuestran que la incorporación de la plataforma Educaplay ha generado un impacto positivo en la motivación académica, el compromiso escolar, la facilidad de acceso a actividades interactivas y la percepción de mejora en el aprendizaje de los estudiantes con escolaridad inconclusa de bachillerato, estas dimensiones, analizadas a través de cuestionarios validados y procesadas con métodos estadísticos, evidencian un alto nivel de aceptación por parte de los estudiantes hacia el uso de recursos tecnológicos en su proceso educativo, este comportamiento coincide con lo señalado por Heredia-Sánchez et al. (2020), quienes afirman que la gamificación y el uso de herramientas tecnológicas incrementan la participación y la disposición del estudiante hacia el aprendizaje.

En primer lugar, la motivación académica alcanzó un promedio general de 4,02 sobre 5, lo que refleja un nivel alto de aceptación. Este hallazgo es crucial en el contexto de la Unidad Educativa Nicolás Infante Díaz, ya que muchos de los estudiantes presentan trayectorias escolares interrumpidas y, en consecuencia, muestran bajos niveles de interés por el estudio, el uso de actividades interactivas en Educaplay actúa como un factor dinamizador que estimula el deseo de

aprender y despierta la curiosidad por adquirir nuevos conocimientos, tal como lo evidencian los porcentajes de acuerdo y total acuerdo en los ítems analizados, **coincidiendo con lo señalado por Mendoza et al. (2020)** sobre la importancia de aplicar estrategias motivacionales que favorezcan el involucramiento y la disposición hacia el aprendizaje.

La implementación de Educaplay en la Unidad Educativa Nicolás Infante Díaz ha demostrado efectos positivos en la motivación, el compromiso y la percepción del aprendizaje por parte de los estudiantes de bachillerato, la participación activa y el interés evidenciados en las actividades interactivas reflejan que las herramientas digitales contribuyen a hacer más dinámicos los procesos de enseñanza, esto coincide con lo planteado por Bernal Párraga et al. (2024), quienes señalan que la integración de tecnologías educativas fortalece la comprensión de contenidos y estimula el pensamiento creativo en los estudiantes, en este sentido, Educaplay se consolida como un recurso pedagógico eficaz para enriquecer la experiencia de aprendizaje en el nivel de bachillerato.

En la dimensión de facilidad y accesibilidad, la mayoría de los estudiantes reportó que Educaplay es intuitiva, clara y comprensible, lo que favorece la autonomía en el aprendizaje, en un contexto donde algunos alumnos pueden tener limitaciones tecnológicas o escaso acompañamiento en casa, la facilidad de uso constituye un factor determinante para garantizar la continuidad de los procesos educativos. Este hallazgo coincide con lo señalado por Jurado Enríquez (2022), quien destaca que Educaplay es una herramienta versátil y práctica que puede adaptarse a diferentes niveles educativos y necesidades particulares.

Respecto a la percepción de mejora en el aprendizaje, los estudiantes expresaron que Educaplay contribuyó a una mejor comprensión de los temas de clase y al desarrollo de nuevas habilidades académicas. Aunque un porcentaje menor manifestó neutralidad o desacuerdo, la tendencia general confirma que el aprendizaje interactivo resulta más atractivo y efectivo que las metodologías tradicionales. Esto se respalda en investigaciones previas como las de Naranjo et al. (2024) y Cortez-Cabrera et al. (2023), quienes demostraron que Educaplay favorece tanto la motivación como la adquisición de contenidos en estudiantes de bachillerato con escolaridad inconclusa.

Al contrastar estos hallazgos con los antecedentes revisados, se observa una plena concordancia. Galarza Córdova et al. (2023) reportaron que Educaplay incrementa la motivación en el aprendizaje de matemáticas, mientras que Cortez-Cabrera et al. (2023) destacaron su efectividad en Estudios Sociales, y Naranjo et al. (2024) en Lengua y Literatura, en la Unidad Educativa Nicolás Infante Díaz, los resultados confirman estas evidencias, lo que fortalece la validez externa de la investigación y demuestra que la plataforma puede ser aplicada con éxito en diferentes áreas del currículo.

Finalmente, los resultados de esta investigación aportan implicaciones educativas significativas. Para los docentes de la Unidad Educativa Nicolás Infante Díaz, la integración de

Educaplay en el aula representa una oportunidad para diversificar metodologías, promover la motivación y mejorar la permanencia de estudiantes con escolaridad inconclusa. Además, este enfoque coincide con lo señalado por García Coni et al. (2022), quienes sostienen que fortalecer creencias positivas sobre la capacidad de aprender favorece el rendimiento académico y potencia la participación activa del estudiantado. Por lo cual, permite adaptar contenidos de manera personalizada y atractiva, lo que facilita un aprendizaje más significativo y sostenible en el tiempo.

La discusión de los resultados confirma que el uso de Educaplay es una estrategia pedagógica eficaz que contribuye no solo a la motivación y el compromiso académico, sino también al fortalecimiento del aprendizaje en estudiantes en situación de vulnerabilidad educativa, su aplicación en la Unidad Educativa Nicolás Infante Díaz constituye un aporte concreto para enfrentar los desafíos de la educación en contextos donde la deserción y la baja motivación suelen limitar el desarrollo académico de los jóvenes.

CONCLUSIONES

La implementación de la plataforma Educaplay en la Unidad Educativa Nicolás Infante Díaz demostró ser una estrategia efectiva para fortalecer la motivación académica de los estudiantes con escolaridad inconclusa. Esto se evidenció en el alto promedio alcanzado en la dimensión de motivación (4,02 sobre 5), lo que confirma que el uso de actividades lúdicas e interactivas logra captar el interés de los alumnos, promoviendo una actitud más positiva hacia el aprendizaje y favoreciendo su permanencia en el sistema educativo.

Los resultados también reflejaron que Educaplay no solo incrementó la motivación, sino que potenció el compromiso académico de los estudiantes, quienes manifestaron un mayor nivel de responsabilidad y participación activa en sus procesos formativos. El carácter accesible y de fácil uso de la plataforma permitió que los estudiantes, aun en condiciones de vulnerabilidad educativa y tecnológica, pudieran adaptarse sin dificultad, consolidando así su rol como herramienta pedagógica inclusiva y pertinente para el contexto institucional.

Finalmente se determina que el uso de plataformas digitales como Educaplay contribuye de manera significativa a la reintegración educativa de estudiantes con trayectorias escolares interrumpidas, pues 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 la motivación y el rendimiento académico en contextos marcados por la deserción escolar, consolidándose como una estrategia innovadora que responde a los desafíos educativos de la Unidad Educativa Nicolás Infante Díaz.

REFERENCIAS

- Bernal Parraga, A. P., Salinas Rivera, I. K., Allauca Melena, M. V., Vargas Solis Gisenia, G. A., Zambrano Lamilla, L. M., Palacios Cedeño, G. E., & Mena Moya, V. 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), 9683-9701. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13117
- Chuchico Vaca, C. J., Chuchico Vaca, L. P., Chuchico Vaca, L. N., Escobar Corrales, S. J., & Santos Pilataxi, G. L. (2025). Motivación en entornos virtuales de aprendizaje y rendimiento académico en los estudiantes: Motivation in virtual learning environments and academic performance in students. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 6(1), 1622 – 1638. <https://doi.org/10.56712/latam.v6i1.3440>
- 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://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.1174-1199>
- 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., Belén Saldi, L., Villarramos, C., Andrés, M. L., & Canet Juric, L. (2022). The Role of Growth Mindset in Elementary School Children's Performance. *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. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la educación superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2). Recuperado a partir de <https://revistas.uh.cu/rces/article/view/1184>
- Mendoza, Y. A., Vásquez, D. V., Ríos, C. A., Camacho, F. M., & 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. <http://dx.doi.org/10.46925/rdluz.30.26>
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6), 639. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>

- Naranjo León, C. del P., Andrade Ordóñez, J. P., Avello Martínez, R., y 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>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. The Guilford Press. <https://doi.org/10.1521/978.14625/28806>
- 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. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9136918>
- Solís, L. D. M. (2020, mayo 19). Entrevistas semiestructuradas en investigación cualitativa. *Investigalia*. <https://investigaliacr.com/investigacion/entrevistas-semiestructuradas-en-investigacion-cualitativa-entrevista-focalizada-y-entrevista-semiestandarizada/>