

<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i2.993>

Educaplay como recurso interactivo para el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas en Lengua y Literatura

Educaplay as an interactive resource for strengthening language skills in Language and Literature

Jenny Cecilia Idrovo Ordoñez

jcidrovo@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0007-9452-4532>

Universidad Bolivariana del Ecuador

Yajaira Marilú Jiménez Bautista

ymjimenezb@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0007-3206-0832>

Universidad Bolivariana del Ecuador

María Alejandrina Nivelá Cornejo

manivela@ube.edu.ec

<http://orcid.org/0000-0002-0356-7243>

Universidad Bolivariana del Ecuador

Virginia Jacqueline Sánchez Andrade

vsancheza@ube.edu.ec

<http://orcid.org/0000-0001-9233-243X>

Universidad Bolivariana del Ecuador

Artículo recibido: 10 abril 2025 - Aceptado para publicación: 20 mayo 2025

Conflictos de intereses: Ninguno que declarar

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo proponer el uso de Educaplay como recurso interactivo para el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Salcedo”. Se adoptó un enfoque mixto, diseño preexperimental con medición pretest y posttest sin grupo de control. La población fue de 37 estudiantes del 5to año y una docente de Lengua y Literatura. Se usaron 4 instrumentos; un pretest, un posttest, un cuestionario y una entrevista. Como resultados, a partir del diagnóstico, se identificaron dificultades en comprensión lectora, expresión escrita, ortografía y asimilación de conceptos, así como una baja motivación hacia la asignatura. Para abordar estas problemáticas, se diseñaron actividades interactivas en Educaplay para el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas de los estudiantes. Los resultados obtenidos tras la aplicación de la propuesta evidenciaron una mejora significativa en las habilidades lingüísticas, reflejada en un aumento de las calificaciones superiores a la nota mínima de 7,00 en comparación con los datos previos. Asimismo, se observó un incremento en la motivación e interés de los estudiantes, quienes manifestaron una actitud más participativa en el aprendizaje. La docente responsable destacó la efectividad de la herramienta para dinamizar las clases y fomentar un ambiente de aprendizaje más

interactivo. En conclusión, el uso de Educaplay como recurso interactivo, potencia el desarrollo de las habilidades lingüísticas y fomenta la motivación de los estudiantes.

Palabras clave: educaplay, recurso interactivo, habilidades lingüísticas, comprensión lectora, expresión escrita

ABSTRACT

The present study aims to propose the use of Educaplay as an interactive resource to strengthen the language skills of fifth-year students of Basic General Education at the "Salcedo" Educational Unit. A mixed approach was adopted, a pre-experimental design with pretest and posttest measurements without a control group. The population consisted of 37 fifth-year students and a Language and Literature teacher. Four instruments were used: a pretest, a posttest, a questionnaire, and an interview. The results of the diagnosis identified difficulties in reading comprehension, written expression, spelling, and concept assimilation, as well as low motivation for the subject. To address these problems, interactive activities were designed in Educaplay to strengthen students' language skills. The results obtained after implementing the proposal showed a significant improvement in language skills, reflected in an increase in grades above the minimum grade of 7.00 compared to previous data. Likewise, an increase in student motivation and interest was observed, as students showed a more participatory attitude in learning. The teacher in charge highlighted the tool's effectiveness in energizing classes and fostering a more interactive learning environment. In conclusion, the use of Educaplay as an interactive resource enhances the development of language skills and fosters student motivation.

Keywords: educaplay, interactive resource, language skills, reading comprehension, written expression

INTRODUCCIÓN

El perfeccionamiento de destrezas lingüísticas es fundamental dentro del proceso formativo por su posibilidad de mejorar la comunicación, criticidad y rendimiento estudiantil. En el Ecuador, el Currículo Nacional (2016) establece que la comprensión lectora, la expresión escrita y la ortografía son competencias esenciales que deben fortalecerse en el nivel de Educación General Básica. Empero, los educandos de 5to EGB de la Unidad Educativa “Salcedo” presentan dificultades en estas áreas, ellos presentan una media aritmética de grado de 8,37 en todas las asignaturas, pero, se observa dificultad específica en Lengua y Literatura donde su media es apenas la base, lo que ha afectado su desempeño general en esta asignatura.

Existen varias razones que justifican la urgencia de realizar nuevas investigaciones en torno a este fenómeno. El perfeccionamiento de destrezas lingüísticas es perentorio para el éxito académico en Lengua y Literatura, e influye de modo decisivo en el aprendizaje interdisciplinario. Las pericias de comprensión lectora y expresión escrita son fundamentales para adquirir sapiencias en disímiles disciplinas que configuran el currículo educativo. A su vez, estas habilidades son correlativas al desarrollo de la criticidad, creatividad y argumentación.

Las restricciones vinculadas a sistemáticas tradicionales demandan un examen crítico más profundo. Las investigaciones pueden develar cómo las prácticas educativas actuales afectan la motivación y rendimiento estudiantil. De hecho, las falencias en comprensión lectora, expresión escrita y asimilación de conceptos pueden estar conexas con técnicas tradicionales que no logran cautivar el interés estudiantil, ni fomentar un aprendizaje significativo (Cassany, 2021).

Los hallazgos derivados de investigaciones sólidas consiguen informar y dirigir las políticas formativas específicas y nacionales, proponiendo estrategias y recursos para el progreso educativo en la Unidad Educativa “Salcedo” y otras instituciones que enfrentan desafíos similares. La investigación en esta área genera conocimiento teórico, y suscita prácticas pedagógicas efectivas basadas en evidencia, con incidencia favorable en pericias lingüísticas. Además, la divulgación de estos hallazgos realiza una contribución tanto a la comunidad educativa local como a la comunidad académica en general, creando un diálogo continuo sobre el perfeccionamiento de la instrucción de lengua y literatura en contextos similares.

Como estudios previos, se destaca el realizado por Guaita (2024), quién establece que la aplicación de estrategias metodológicas innovadoras y empleo de herramientas digitales consiguen contribuir significativamente a la mejora de estas habilidades. Los recursos interactivos se fundamentan en principios constructivistas que sitúan al educando en la médula del proceso, fomentando autonomía, participación y aprendizaje significativo. A diferencia de los recursos tradicionales, que según Murillo (2021), se limitan a la transmisión unidireccional de contenidos, estos recursos y su metodología promueven experiencias dinámicas que incrementan la motivación y la retención de conocimientos.

En particular, la incorporación de entornos digitales potencia estas ventajas al brindar actividades más atractivas y participativas (Jurado, 2022). Así, este trabajo plantea la aplicación de Educaplay como recurso interactivo para fortalecer las competencias lingüísticas de los estudiantes de 5to EGB, promoviendo una enseñanza más interactiva y participativa.

Educaplay, es una plataforma que admite crear actividades digitales como sopas de letras, juegos de preguntas y respuestas, trivias y organizadores gráficos, entre otras. Su combinación educativa ofrece un enfoque dinámico que favorece el aprendizaje activo y fomenta la motivación estudiantil. Estudios recientes como el de Sani (2024) han demostrado que la gamificación y empleo de herramientas digitales alcanzan perfeccionar la comprensión lectora y la expresión escrita, permitiendo a los estudiantes desarrollar una lucubración independiente y demostrativa.

La aplicación de herramientas digitales, según establecen (Silva & Oliveira (2022) ha revolucionado el modo de instruir y educarse, impulsando un aprendizaje teórico- práctico con un enfoque reflexivo. Para áreas como Lengua y Literatura, el estudio de Morales (2021) develó que la tecnología facilita la exposición a diferentes recursos (textos, videos, cuestionarios interactivos), estimula la motivación y mejora habilidades críticas como la comprensión lectora y la expresión escrita. Además, emplear plataformas en línea abre oportunidades para la realimentación contigua y la autorregulación, incrementando la emancipación estudiantil Soledispa et al. (2023).

En el estudio de Murillo (2021) se establece que aplicar maniobras y recursos más dinámicos y activos dentro del proceso educativo tiende a mejorar significativamente el rendimiento y habilidades críticas de los aprendices, ya que estas metodologías promueven un aprendizaje que busca atender a los diversos estilos de aprendizaje existentes dentro del aula. Usar los entornos digitales como parte de sistemáticas activas en educación ha transmutado el modo de instruir actualmente, ya que permite una vincular un aprendizaje teórico con uno práctico y reflexivo mediante el uso de herramientas o juegos digitales que permiten obtener un aprendizaje más dinámico y lúdico.

Educaplay al integrarse con metodologías activas, convierte el proceso de lucubración en una experiencia lúdica y motivadora, permitiendo a los estudiantes trabajar y fortificar conceptos de modo autónomo, como postulan Calderón et al. (2022). Su carácter gamificado promueve la motivación intrínseca y facilita la retención de contenidos, aportando beneficios como optimizar la ortografía, ampliación del vocabulario e incremento de la comprensión lectora (Morales, 2021).

El estudio de Barriga y Guagchinga (2025), develan que usar Educaplay como recurso interactivo se sustenta en principios pedagógicos contemporáneos que promueven un aprendizaje activo, significativo y equidistante del escolar. Esta plataforma se apoya en la teoría constructivista, que considera que el conocimiento no se transmite de forma pasiva, sino que se construye activamente con la práctica, interrelación social y empleo de recursos contextualizados.

De acuerdo con Chuquitarco (2024), la gamificación aplicada mediante plataformas como

Educaplay mejora el compromiso, motivación y rendimiento estudiantil, ya que integra mecánicas de juego que hacen del aprendizaje un proceso más atractivo y participativo. Estas estrategias permiten desarrollar habilidades de comprensión lectora, organización de ideas y uso apropiado del lenguaje, especialmente en áreas como Lengua y Literatura.

El empleo de recursos digitales aviva la autonomía, criticidad y aprendizaje colaborativo, elementos clave para afrontar los retos existentes. Además, la combinación de Educaplay en educación promueve el aprendizaje significativo, facilitando la conexión entre los nuevos contenidos y las sapiencias previas del alumno. Así lo respaldan Vargas y Espinoza (2024), quienes expresan que la plataforma Educaplay, al brindar una multiplicidad de formatos interactivos, favorece la intervención y aprendizaje autónomo, consintiendo que los estudiantes refuercen sus habilidades lingüísticas de manera práctica y dinámica.

Con relación a las pericias lingüísticas en Lengua y Literatura, el estudio de Amores (2020) develó que aplicar Educaplay refuerza especialmente la comprensión lectora y la expresión escrita, sus actividades interactivas permiten identificar ideas principales y secundarias, corregir errores ortográficos y ampliar el léxico. Otro estudio previo como el de Jurado (2022) indica que, tras la aplicación de estos recursos, se devela incremento en la motivación, mejorando también su rendimiento. Y la investigación de Soledispa et al. (2023), determinó que utilizar Educaplay como recurso interactivo dentro de la asignatura Lengua y Literatura ayuda a desarrollar competencias lingüísticas básicas en los estudiantes.

En atención a estos planteamientos, se formula la interrogante de la investigación; ¿cómo fortalecer las habilidades lingüísticas de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Salcedo”? y los objetivos de la misma. objetivo general: proponer el uso de Educaplay como recurso interactivo para el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Salcedo”. Objetivos específicos: 1. Diagnosticar las habilidades lingüísticas de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Salcedo”; 2. Diseñar actividades interactivas en Educaplay que promuevan el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica; y, 3. Validar la propuesta de uso de Educaplay como recurso interactivo para el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Salcedo”, evaluando su efectividad en el proceso formativo.

MATERIALES Y MÉTODOS

Este estudio se llevó a cabo en la Unidad Educativa “Salcedo”, ubicada en la provincia de Cotopaxi, Ecuador. Se adoptó un enfoque mixto, el cual permitió combinar elementos cuantitativos y cualitativos para conseguir un juicio más integral del fenómeno educativo investigado (Creswell & Clark, 2018).

El diseño de investigación adoptado fue preexperimental con medición pretest y postest sin grupo control, esto permitió comparar los resultados obtenidos antes y después de la intervención con Educaplay dentro del mismo grupo de estudiantes. Esta comparación es válida en estudios donde se evalúa una innovación educativa en un entorno real sin control total de las variables externas. Según Sampieri et al. (2020), este tipo de enfoque permite obtener evidencia clara sobre la garantía de las maniobras aplicadas cuando se analiza rigurosamente la evolución del grupo intervenido.

Población, muestreo y muestra

La población estuvo compuesta por 37 estudiantes del 5to año de EGB (paralelo "A"), pertenecientes al subnivel medio. La muestra fue seleccionada bajo un criterio no probabilístico por conveniencia, debido a las características y disponibilidad del grupo intervenido, lo que permitió un seguimiento constante durante la investigación. Al trabajar con la totalidad del grupo se aseguró la representatividad del estudio (Hernandez & Mendoza, 2018).

Además, se incluyó como parte de la población a la docente encargada de la asignatura Lengua y Literatura, quien brindó información cualitativa relevante a través de entrevistas. Su participación fue fundamental para comprender el contexto metodológico aplicado previamente, así como para valorar los cambios percibidos durante la intervención.

Instrumentos de recolección de información

Se diseñaron, validaron y aplicaron 4 instrumentos; un pretest y un postest (Tipo prueba de conocimiento); un cuestionario de satisfacción estudiantil y una entrevista a la docente. Las dimensiones evaluadas en estos instrumentos fueron: comprensión lectora, expresión escrita, ortografía, asimilación de conceptos, y motivación e interés hacia la asignatura. El cuestionario de satisfacción tuvo 10 preguntas, con escala Likert de cinco puntos, donde 1 representa "Totalmente en desacuerdo" y 5 "Totalmente de acuerdo". Las dimensiones evaluadas fueron: satisfacción general y disposición futura al uso de la herramienta, facilidad de uso y adecuación de la plataforma, motivación e interés hacia la asignatura, y percepción sobre el perfeccionamiento en cuanto a comprensión de contenidos y rendimiento estudiantil.

Proceso metodológico

Este proceso se desarrolló en cuatro fases principales:

1. **Diagnóstico inicial:** Esta etapa incluyó la aplicación del pretest (prueba diagnóstica escrita para evaluar objetivamente el nivel de desempeño inicial en las dimensiones estudiadas).
2. **Diseño y aplicación de la propuesta:** Según el diagnóstico, se diseñaron cuatro actividades interactivas en Educaplay, cada una orientada al desarrollo de una habilidad lingüística específica: comprensión lectora, expresión escrita y ortografía, asimilación de conceptos y motivación estudiantil. Las actividades integraron dinámicas de juego, uso de trivias, sopa de letras y emparejamiento de conceptos. Esta intervención tuvo una duración de cuatro semanas y se desarrolló en horario regular de clases, sustituyendo parcialmente a

las metodologías tradicionales.

3. **Evaluación final:** Posterior a aplicar la propuesta, se empleó el postest con instrumentos similares a los del diagnóstico, para comparar los resultados y determinar si hubo avances significativos. Asimismo, se aplicó el cuestionario de satisfacción estudiantil; y la entrevista a la educadora para conocer su percepción sobre la eficacia de la propuesta aplicada y los cambios observados en el rendimiento e intervención de sus estudiantes.
4. **Análisis e interpretación de resultados:** Los datos cuantitativos fueron constituidos en tablas de frecuencias y gráficos, analizados mediante estadística descriptiva, considerando porcentajes y promedios para comparar los resultados pre y post intervención. Este análisis permitió determinar el impacto de la propuesta de Educaplay en el perfeccionamiento de las pericias lingüísticas y en la motivación hacia la asignatura.

El análisis cualitativo de los datos obtenidos a partir de la entrevista realizada a la docente responsable del curso, fue un proceso sistemático que permitió interpretar y extraer significados de las respuestas dadas en un contexto educativo. El procedimiento seguido para este análisis fue el siguiente:

1. Transcripción de la Entrevista de modo preciso, capturando tanto las palabras de la docente como las pausas, entonaciones y cualquier otro elemento pertinente.
2. Lectura inicial de la transcripción varias veces para tener una comprensión general del contenido. Se tomó notas sobre impresiones iniciales, patrones y posibles temas emergentes.
3. Desarrollo de un sistema de códigos, categorías o temas que se desprenden de las respuestas de la docente. Se utilizaron códigos inductivos (emergentes de los datos).
4. A partir de los códigos aplicados, se agruparon aquellos que compartían significados o que estuviesen relacionados con temas comunes, formando así categorías más amplias.
5. Interpretación de los datos mediante análisis crítico; esto se consiguió reflexionando sobre cómo los temas identificados se relacionan con la teoría, los objetivos y el contexto educativo.
6. Validación de Resultados mediante la triangulación, se contrastaron los hallazgos con datos de otras fuentes como resultados de otros estudios para validar los resultados.

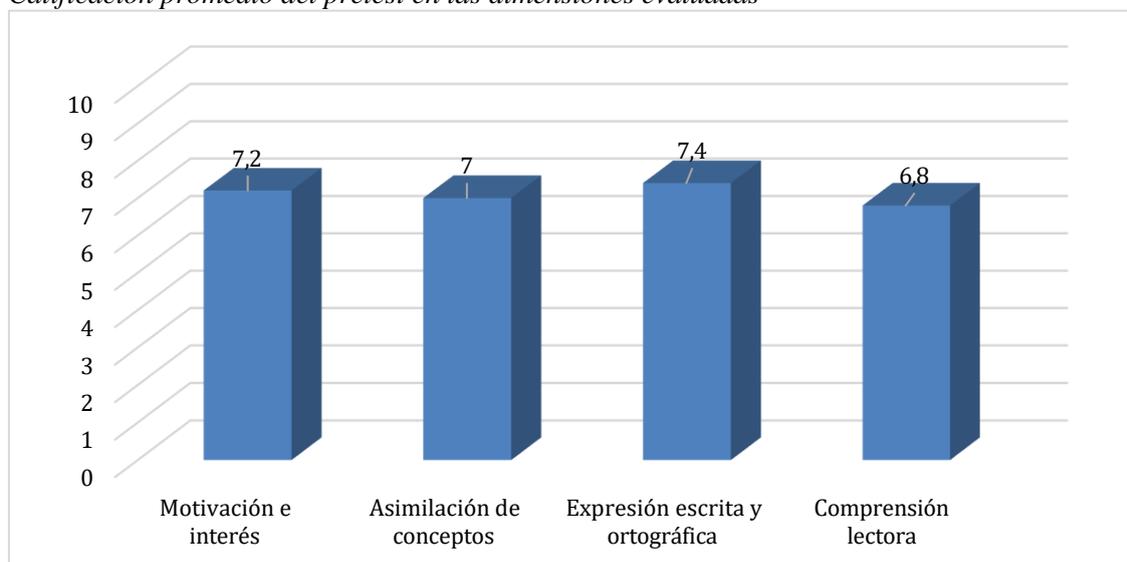
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Se presentan en tres apartados, los resultados de acuerdo con los objetivos específicos propuestos en este estudio, expresados en gráficos y sus respectivos análisis descriptivos, que permiten comprender la incidencia de la intervención y fundamentar las conclusiones.

Diagnóstico de habilidades lingüísticas de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Salcedo”

Figura 1

Calificación promedio del pretest en las dimensiones evaluadas



Fuente: propia según datos del pretest

Como se observa en la figura 1, las puntuaciones promedio del pretest en cuatro categorías clave relacionadas con las habilidades lingüísticas: motivación e interés, asimilación de conceptos, expresión escrita y ortografía, y comprensión lectora. La motivación e interés obtuvo un puntaje promedio de 7.2 lo cual sugiere que los escolares mostraron un nivel moderado de motivación e interés. La asimilación de conceptos obtuvo un promedio de 7.0 que indica que los alumnos tienen una comprensión básica de los conceptos presentados, pero también resalta la necesidad de enfoques pedagógicos que faciliten una asimilación más profunda.

La expresión escrita y ortografía obtuvo un puntaje de 7.4, este puntaje es relativamente alto. Sin embargo, el enfoque debe mantenerse en el fortalecimiento de las pericias de escritura para garantizar que produzcan textos correctos, y desarrollen un estilo propio con voz crítica. La comprensión lectora alcanzó 6.8, este es el puntaje más bajo entre las dimensiones, indicando que los aprendices pueden tener dificultades con la comprensión de textos. Esta área es fundamental, ya que afecta todas las demás habilidades lingüísticas y el aprendizaje en general.

En general, los escolares presentan un desempeño aceptable en la mayoría de las áreas, con la expresión escrita y ortografía siendo la más fuerte y la comprensión lectora la más débil; pero poseen un dominio básico de las competencias y habilidades evaluadas; es decir, no alcanzaron el nivel óptimo o de excelencia. Generalmente, la escala de evaluación en Ecuador va de 1 a 10, donde 7 es suficiente para aprobar, pero una nota mayor a 8 suele considerarse un indicador de un buen o excelente desempeño. Por tanto, es esencial desarrollar y aplicar recursos que fomenten la motivación ya comprensión lectora.

Diseño de actividades interactivas en Educaplay para el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica

A continuación, se detallan las cuatro actividades interactivas en Educaplay propuestas, cada una con orientaciones al desarrollo de una habilidad lingüística específica: comprensión lectora, expresión escrita y ortografía, asimilación de conceptos y motivación estudiantil. Las actividades integraron dinámicas de juego, uso de trivias, sopa de letras y emparejamiento de conceptos.

1. **Comprensión Lectora:** "Aventura en la Lectura" Actividad 1: Trivia de comprensión lectora

Descripción: Se presenta un texto corto adaptado a la edad de los escolares, seguido de una serie de interrogantes de opción múltiple.

Objetivos:

- Fomentar la comprensión del texto leído.
- Evaluar la capacidad de identificar ideas principales y detalles.

Dinámica: Los estudiantes compiten en grupos para responder las preguntas lo más rápido posible. Se les asignan puntos por respuestas correctas y velocidad.

2. Expresión escrita y ortografía: "Crea tu historia"

Actividad 2: emparejamiento de conceptos y palabras correctas

Descripción: Los estudiantes deben elegir las palabras correctamente escritas y las emparejar con imágenes o conceptos relacionados. Luego, deben escribir pequeñas oraciones o historias utilizando esas palabras.

Objetivos

- Mejorar la ortografía y el vocabulario.
- Fomentar la creatividad mediante la escritura.

Dinámica: Los estudiantes forman equipos y deben completar el emparejamiento en el menor tiempo. Las historias se comparten al final para crear una narración colectiva.

3. **Asimilación de Conceptos:** "Sopa de Letras Temática" Actividad 3: sopa de letras de términos clave

Descripción: Se presenta una sopa de letras con términos clave relacionados con el currículum (como los géneros literarios, partes de una narración, etc.). Los estudiantes tienen que encontrar y definir cada término.

Objetivos:

- Fomentar la asimilación de términos importantes.
- Mejorar la habilidad de búsqueda y identificación.

Dinámica: Los estudiantes trabajan individualmente o en parejas. Al completar la sopa, deben discutir cada término encontrado y su significado antes de presentarlo al grupo.

4. **Motivación Estudiantil:** "Trivia de cultura general" Actividad 4: trivia interactiva

Descripción: Se organiza una trivia que combina preguntas sobre literatura, cultura general y eventos históricos relevantes para los estudiantes. Las preguntas son de opción múltiple y algunas son verdaderas o falsas.

Objetivos:

- Aumentar la motivación e interés por el aprendizaje.
- Promover la interrelación.

Dinámica: Los alumnos se fraccionan en equipos. Cada equipo responde a las preguntas en el menor tiempo. El equipo con más respuestas correctas gana puntos y puede recibir un reconocimiento o premio simbólico.

Forma de aplicación

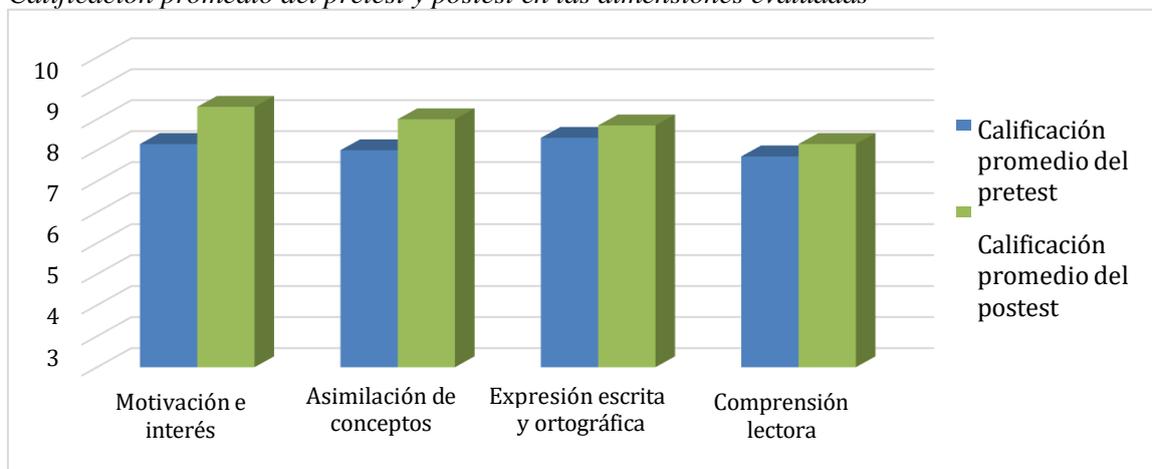
Estas actividades se desarrollaron empleando la plataforma Educaplay, permitiendo que los escolares interactuaran de modo dinámico y divertido. Además, los resultados pueden ser utilizados para hacer un rastreo del adelanto estudiantil en las disímiles áreas lingüísticas, contribuyendo al mejoramiento continuo del aprendizaje en la Unidad Educativa "Salcedo".

Validación de la propuesta de uso de Educaplay como recurso interactivo para el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Salcedo", evaluando su efectividad en el proceso formativo

Posterior a la aplicación de la propuesta de uso de Educaplay como recurso interactivo para el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Salcedo", se han obtenido resultados que reflejan cambios significativos en las dimensiones evaluadas: comprensión lectora, expresión escrita y ortografía, asimilación de conceptos, así como motivación e interés hacia la asignatura. Estos hallazgos se presentan a continuación.

Figura 2

Calificación promedio del pretest y postest en las dimensiones evaluadas



Fuente: propia según datos del pretest y postest

La figura 2, presenta una comparación entre los promedios de dos métodos educativos: postest luego de la clase con la propuesta de Educaplay y pretest con la clase tradicional, en cuatro las categorías clave estudiadas, relacionadas con el desarrollo de habilidades lingüísticas de estudiantes de quinto año de Educación General Básica.

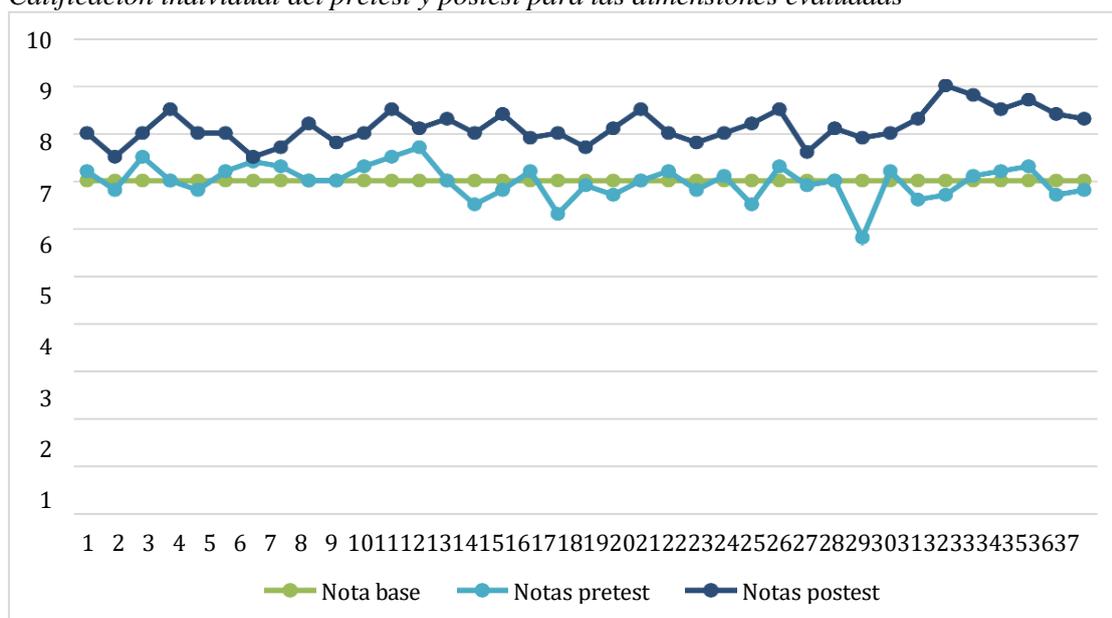
Para la motivación e interés, el promedio con Educaplay es de 8.4, mientras que el promedio de la clase tradicional es de 7.2; es decir, los estudiantes en la propuesta de uso de Educaplay muestran un mayor interés en comparación con la clase tradicional. De modo similar, en asimilación de conceptos, se obtuvo un promedio de 8.0 en el postest y de 7.0 en el pretest; por lo que emplear Educaplay también favorece una mejor asimilación de conceptos en estos estudiantes en comparación con la enseñanza tradicional.

La expresión escrita y ortografía logró un promedio en el postest de 7.8 y para el pretest de 7.4; develando que, aunque ambas metodologías son efectivas, la clase Educaplay ligeramente supera a la tradicional en términos de expresión escrita y ortografía. El promedio del postest de 7.2 para el uso de Educaplay frente a un promedio de 6.8 del pretest indica que existe una diferencia notable en la comprensión lectora, donde la intervención con Educaplay proporciona mejores resultados en comparación con la clase tradicional.

Así, en todas las dimensiones estudiadas, los promedios del postest para la propuesta de uso de Educaplay son consistentemente más altos que los del pretest obtenido de la clase tradicional, sugiriendo que los enfoques más interactivos y tecnológicos poseen una incidencia positiva en la lucubración. La clase tradicional muestra un desempeño aceptable, pero hay oportunidades para mejorar, especialmente en motivación e interés, así como en comprensión lectora.

Figura 3

Calificación individual del pretest y postest para las dimensiones evaluadas



Fuente: propia según datos del pretest y postest

La figura 3, muestra una comparación de las Notas Pretest y las Notas Postest con respecto a la Nota base del desarrollo de habilidades lingüísticas de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica participantes del estudio.

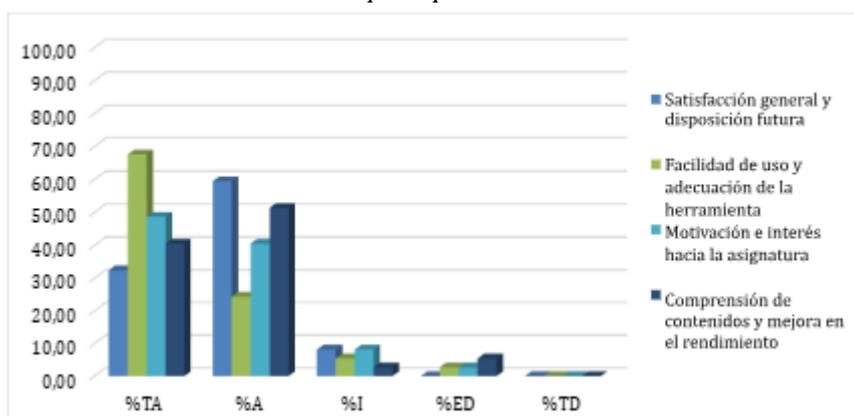
Las Notas del Pretest, fluctúan entre 6.5 y 7.5, sugiriendo que antes de utilizar la propuesta diseñada, los estudiantes mostraron un rendimiento variable. Esto podría señalar la necesidad de intervenciones específicas para mejorar sus habilidades. Las Notas del Postest, muestran un incremento notable, alcanzando valores que oscilan entre 7.5 y 8.5. Este aumento implica que la intervención educativa, con recursos interactivos como Educaplay, ha poseído una incidencia favorable en el progreso de pericias lingüísticas.

Comparando las Notas del Pretest y del Postest, se observa un progreso significativo. La diferencia entre las calificaciones en el Pretest y el Postest indica que emplear recursos interactivos ha mejorado la asimilación de contenido y las habilidades lingüísticas de manera efectiva. La estabilidad de la Nota Base indica que los estudiantes comienzan desde un nivel competitivo, pero la variabilidad en las Notas Pretest sugiere que no todos los estudiantes llegan al mismo nivel de preparación. Esto destaca la jerarquía de metodologías que puedan atender las disímiles insuficiencias de los educandos.

Los datos revelan que, aunque la clase tradicional muestra un nivel aceptable, hay oportunidades claras para mejorar, especialmente en las áreas reflejadas en las Notas Pretest, estimulando una lucubración más recóndita y reveladora. Esto sugiere la necesidad de considerar métodos innovadores que fomenten la intervención e interés de los estudiantes.

Figura 4

Resultados del cuestionario de percepción estudiantil



Fuente: propia según datos del cuestionario aplicado a estudiantes

La figura 4 muestra los resultados del cuestionario de percepción aplicada a los estudiantes sobre el uso de Educaplay. Un 91,89% (Suma de respuestas positivas: 32,43% + 59,46%) de los estudiantes expresa satisfacción y una disposición favorable hacia su futuro académico. Este alto porcentaje sugiere que la experiencia de aprendizaje es percibida como valiosa y efectiva. La ausencia de respuestas en desacuerdo resalta una percepción positiva uniforme, esto insinúa que los recursos utilizados fomentan un ambiente de aprendizaje

satisfactorio.

Un igual porcentaje del 91,89% de los estudiantes (suma de las respuestas positivas: 67,57% + 24,32%) se siente cómodo al utilizar la herramienta educativa, lo que indica que esta es percibida como accesible y adecuada para sus necesidades pedagógicas. La alta valoración en esta dimensión es perentoria, ya que la facilidad de manipulación de herramientas tecnológicas puede influir significativamente en la motivación y responsabilidad del alumno. A pesar de esto, el 2,70% de los estudiantes que expresan dificultad puede indicar áreas específicas donde se requiere apoyo adicional o capacitación.

Un 89,19% (suma de respuestas positivas: 48,65% + 40,54%) refleja niveles altos de motivación e interés, vitales para el aprendizaje. Sin embargo, la variabilidad en las respuestas, especialmente el 10% que es neutral o en desacuerdo, sugiere que no todos los alumnos quedan igualmente comprometidos. Este hallazgo destaca la importancia de incorporar enfoques diferenciados que atiendan las diversas insuficiencias e intereses de los educandos, potenciando así su motivación intrínseca hacia la materia.

Un total del 91,89% (Suma de respuestas positivas: 40,54% + 51,35%) de los estudiantes percibe que han mejorado en la comprensión de contenidos y rendimiento académico. Este resultado es alentador y sugiere que las intervenciones educativas tienen un efecto positivo. No obstante, el 5,41% que se manifiesta en desacuerdo también resalta la necesidad de evaluaciones continuas y de la utilización de maniobras de apoyo personalizadas para aquellos que aún luchan con el contenido. Los resultados del cuestionario revelan una tendencia positiva hacia la satisfacción general y la percepción del uso de herramientas educativas, con porcentajes superiores al 90% en varias dimensiones.

Tabla 1

Resultados de la entrevista aplicada a la docente

Categoría	Percepción Docente
Avances en las habilidades lingüísticas	Los estudiantes han mostrado avances en expresión escrita y ortografía, con una mayor organización de ideas y reducción de errores.
Participación y motivación estudiantil	Las actividades interactivas han incrementado la motivación y el compromiso de los estudiantes en la asignatura.
Efectividad de Educaplay	Educaplay ha sido un recurso útil para reforzar el aprendizaje, aunque algunos estudiantes requieren más apoyo en su uso.

Comparación con métodos tradicionales	Se ha observado una mejora en la estructuración de textos y un mayor interés en comparación con los métodos tradicionales.
Sugerencias para futuras implementaciones	Se recomienda integrar más actividades de escritura creativa y sesiones de retroalimentación grupal para reforzar aprendizajes.

Fuente: Entrevista realizada a docente. **Elaboración propia**

El análisis de la entrevista final con la docente refleja una percepción positiva sobre la aplicación de Educaplay en el proceso de formativo de Lengua y Literatura en estudiantes de 5to EGB. Se evidencia que la herramienta ha favorecido el desarrollo de habilidades lingüísticas, en especial en la expresión escrita y ortografía, donde los estudiantes han mostrado mayor organización de ideas y una reducción en los errores ortográficos. Estos hallazgos concuerdan con las derivaciones de las evaluaciones, reforzando la certeza de maniobras interactivas para mejorar el desempeño estudiantil.

Con respecto a la motivación y participación estudiantil, la docente destaca que las actividades interactivas han generado un mayor compromiso en los estudiantes, quienes muestran una actitud más activa. Este talante es clave, ya que la motivación es concluyente para aprender y, como lo indican diversos estudios, la incorporación de metodologías gamificadas puede incrementar significativamente el interés por la asignatura.

Respecto a la efectividad de Educaplay, la docente resalta su utilidad como herramienta pedagógica, destacando que permite reforzar los contenidos de manera más didáctica y atractiva para los educandos. No obstante, menciona que algunos alumnos requieren mayor apoyo para emplear la tecnología, lo que sugiere la necesidad de una capacitación previa o sesiones de orientación tecnológica para optimizar su implementación.

En la comparación entre Educaplay y los métodos tradicionales, la docente percibe que los estudiantes han logrado mejorar la estructuración de textos y reducir errores ortográficos, además de mostrar una mejor disposición para aprender. Esto sugiere que la enseñanza basada en herramientas digitales consigue forjar una incidencia favorable para perfeccionar competencias lingüísticas, superando las limitaciones de metodologías más convencionales.

La docente recomienda fortalecer la propuesta mediante la integración de más actividades de escritura creativa y sesiones de retroalimentación grupal, lo que permitiría consolidar aún más los aprendizajes adquiridos. Esta sugerencia es valiosa para la optimización de la propuesta, ya que la combinación de estrategias digitales con espacios de análisis y reflexión podría potenciar aún más los resultados obtenidos.

Los hallazgos de la entrevista final confirman la eficacia de Educaplay en la enseñanza de Lengua y Literatura, destacando mejoras significativas en las habilidades lingüísticas, un incremento en la motivación estudiantil y una mayor interacción en el aula. No obstante, se

identifican oportunidades de mejora que pueden ser abordadas en futuras implementaciones, garantizando una integración aún más positiva de tecnología y educación.

Discusión de los resultados

Los hallazgos del presente estudio sobre la aplicación de Educaplay para fortalecer las habilidades lingüísticas en estudiantes de quinto año de Educación General Básica presentan un panorama positivo que se alinea con diversas investigaciones previas en el ámbito educativo. Al comparar estos resultados con estudios anteriores, es posible observar continuidades en las tendencias que destacan la efectividad de las herramientas digitales interactivas y su impacto en el aprendizaje.

Relación con estudios previos

Guaita (2024) enfatiza que la aplicación de estrategias metodológicas innovadoras y el uso de herramientas digitales contribuyen significativamente a la mejora de habilidades en los estudiantes. Este principio se refleja en este estudio, donde un 91,89% de los estudiantes reportaron satisfacción y disposición favorable hacia su aprendizaje con Educaplay. Esta alta aceptación sugiere que los recursos más dinámicos y participativos pueden mejorar la experiencia educativa, en línea con el ideal del aprendizaje centrado en el educando (Barriga y Guagchinga, 2025).

Murillo (2021) y Sani (2024) corroboran que las metodologías más activas potencian el rendimiento estudiantil. En este estudio, el 91,89% de los estudiantes también indicaron mejoras en la comprensión de contenidos y rendimiento. Esto sugiere que Educaplay es eficaz para enseñar contenido específico, y promueve el aprendizaje activo, corroborando la teoría constructivista que sostiene que el saber se edifica mediante interacción y experiencia.

Jurado (2022) destaca que los entornos digitales potencian la motivación al ofrecer actividades atractivas y participativas. En el análisis presentado, aunque un 89,19% de los escolares mostró motivación e interés hacia la asignatura, existe un 10% que permanece neutral o en desacuerdo, en concordancia con Chuquitarco (2024) que sugieren que la gamificación puede mejorar el compromiso. La existencia de un 10% que no se muestra completamente motivado indica que aún quedan brechas en la garantía de la propuesta utilizada.

La investigación de Amores (2020) y Morales (2021) subraya que emplear herramientas como Educaplay refuerza la comprensión lectora y la expresión escrita. Los resultados del estudio, que indican una mejora significativa en estas habilidades, apoyan esta afirmación. Es evidente que la inclusión de actividades interactivas facilita la identificación de ideas principales y la corrección de errores ortográficos, y además fomenta una lucubración más solícita y lúdica.

Según Soledispa et al. (2023), las plataformas digitales como Educaplay permiten una retroalimentación inmediata, impulsando la autorregulación y la emancipación de los educandos. En el contexto estudiado, la capacidad de los escolares para practicar de manera independiente su

aprendizaje es un indicativo de que estas herramientas están bien integradas en su proceso educativo. Esto está en concordancia con Silva & Oliveira (2022), al afirmar que la tecnología transforma la enseñanza hacia un aprendizaje más reflexivo.

Interpretaciones y explicaciones de principios

Las regularidades identificadas en el estudio enfatizan que el aprendizaje efectivo depende de la interactividad e intervención ofrecidas por los recursos digitales. Los resultados apuntan que la mejoría observada en la comprensión de contenidos y rendimiento refleja que los alumnos, al participar en su lucubración, consolidan mejor la información. El empleo de elementos de juego en la educación se revela como una técnica poderosa para aumentar la motivación y responsabilidad. Esto se observa en los resultados, y en la bibliografía revisada, donde se destaca que las herramientas dinámicas transforman la experiencia de aprendizaje.

Novedad Científica

La principal novedad científica de este estudio radica en la aplicación y evaluación de Educaplay como una herramienta interactiva específica para fortalecer las habilidades lingüísticas en estudiantes de quinto año de Educación General Básica. Aunque la literatura existente apoya el uso de herramientas digitales, este trabajo ofrece evidencia empírica sobre cómo un recurso particular puede mejorar la motivación, la comprensión lectora y la expresión escrita, destacando la efectividad de metodologías activas y centradas en el educando.

Un aspecto controversial podría ser la dependencia creciente de herramientas digitales. Si bien los resultados son positivos, existen preocupaciones sobre la imparcialidad para acceder a la tecnología y la capacitación docente. Algunos podrían argumentar que la aplicación de tecnologías digitales puede exacerbar brechas educativas preexistentes, especialmente en contextos donde no todos los educandos poseen acceso igualitario a dispositivos y conexión a internet. Además, hay que considerar si todas las metodologías digitales son igualmente efectivas y apropiadas para todos los estilos de lucubración.

Perspectivas y prospectivas teóricas

Los resultados afianzan la teoría constructivista que sostiene que el aprendizaje es un proceso activo. Herramientas como Educaplay facilitan la construcción de conocimiento mediante la interacción y el aprendizaje colaborativo. La investigación respalda la teoría de la gamificación como un enfoque eficaz para mejorar la responsabilidad y rendimiento escolar. Se abre un camino hacia el uso más sistemático de estas estrategias en diversas áreas educativas. Los hallazgos sugieren un cambio hacia un marco teórico que integre de manera más coherente las herramientas digitales y las metodologías activas. Esto puede influir en futuras investigaciones sobre la formación docente y diseño curricular.

Aplicaciones prácticas

- Las escuelas pueden adoptar Educaplay y plataformas similares como parte de su currículo, diseñando actividades que se alineen con los objetivos de aprendizaje en Lengua y

Literatura.

- Se pueden aplicar programas de formación continua para docentes sobre el uso de herramientas digitales, garantizando que puedan integrar estas estrategias de manera efectiva en sus aulas.
- Los educadores pueden usar Educaplay para crear recursos específicos que se adapten a las necesidades individuales de los estudiantes, permitiendo un enfoque más personalizado y centrado en el estudiante.
- Se puede impulsar la aplicación de herramientas digitales en casa, creando un puente entre la lucubración en aula y en hogar, favoreciendo la autorregulación y la práctica autónoma en los estudiantes.
- Dado el contexto en constante cambio de la educación digital, es esencial continuar investigando el impacto a largo plazo de estas herramientas y estrategias en diversas poblaciones estudiantiles, así como su efectividad en otras asignaturas.

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos a lo largo de esta investigación permiten concluir que emplear Educaplay como recurso interactivo favorece significativamente el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica. Se evidenció una mejora notable en la comprensión lectora, la expresión escrita, la ortografía y la asimilación de conceptos, dimensiones clave dentro del área de Lengua y Literatura.

Desde el diagnóstico inicial, se identificaron carencias en las competencias lingüísticas y bajos niveles de motivación hacia la asignatura. Tras la aplicación de las actividades interactivas con Educaplay, los estudiantes mostraron mayor participación y entusiasmo, lo cual apoyó crear un entorno de lucubración solícito, atractivo y más significativo.

Asimismo, el rendimiento estudiantil presentó un incremento importante al compararse los resultados de las pruebas diagnósticas (pretest) con los del posttest, superando la nota mínima esperada. Estos hallazgos confirman que emplear recursos interactivos, como Educaplay, fortalece las competencias lingüísticas, estimula el interés y responsabilidad estudiantil hacia su propio proceso formativo.

La percepción de la docente también fue positiva, destacando la facilidad de integración de la herramienta y su efectividad para dinamizar las clases. En suma, la aplicación de estrategias metodológicas activas a través de plataformas interactivas representa una alternativa innovadora y efectiva para mejorar el proceso formativo de Lengua y Literatura en educación básica.

REFERENCIAS

- Amores, A. (12 de febrero de 2020). Las Nuevas Tecnologías como factor de motivación. *Campuseducacion.com*. <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/las-nuevas-tecnologias-como-factor-de-motivacion/?srsltid=AfmBOoqyNsVBi-yEkvZDPCygV038cAp1ggmGTeqywRdjYVNj27oksmsW>
- Barriga, A. A., & Guagchinga, N. W. (2025). La gamificación como metodología innovadora en la enseñanza de lengua y literatura para estudiantes de segundo año. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 5(3), 82–98. <http://soeici.org/index.php/alcon/article/view/570>
- Calderón, M., Flores, G., Ruiz, A., & Castillo, S. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 28(5), 63-74. <https://www.redalyc.org/journal/280/28071845005/html/>
- Cassany, D. (2021). *La enseñanza de la escritura en el aula: estrategias y enfoques*. Barcelona: Graó. <https://hum.unne.edu.ar/biblioteca/apuntes/Apuntes%20Nivel%20Inicial/Lengua%20en%200la%20Educac.%20Inicial/material%20bibliografico/CASSANY%20Ense%C3%B1a%20lengua.pdf>
- Chuquitarco, E. A. (2024). La implementación de la gamificación como método para mejorar el estudio de la conservación de los recursos naturales en estudiantes de sexto año de Educación General Básica. *Imperium Académico Multidisciplinaria Journal*, 1(1), 1-14. https://estrellaediciones.com/index.php/imperium_academico/article/view/14
- Creswell, J. & Clark, V. (2018). *Diseño y evaluación de investigaciones mixtas*. (3rd ed.). SAGE Publications Inc.
- Gancino, A., Viracocha, E., & Guato, M. (2024). Impacto de las herramientas tecnológicas en la motivación y el aprendizaje de lengua y literatura en educación básica. *Revista Imaginario Social* 7(3). <https://www.revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/222/390>
- Guaita, J. (2024). *Las metodologías activas en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes* (Tesis). Universidad Andina Simón Bolívar. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/9912/1/T4351-MIE-Guaita-Las%20metodolog%C3%ADas.pdf>
- Hernandez, S. R., & Mendoza, T. C. (2018). *Metodología de la investigación las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education. <https://repositoriobibliotecas.uv.cl/items/02b0eabb-bbb2-4375-9b5b-9468ee0d8174>
- Jurado, L. (2022). 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?pid=S0257-43142022000200012&script=sci_abstract&tlng=pt

Meneses, S. P., & Medina, R. P. (2021). Estrategia metodológica basada en tecnologías de la información y comunicación en expresión oral del idioma inglés. *INNOVA Research Journal*, 6(1), 111–128.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7878905>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo Nacional de Educación General Básica*. Quito: MINEDUC. <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-general-basica/>

Morales, J. D. (2021). La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos (Tesis). Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/2d61d734-1a45-4336-b61a-317660ac4450/content>

Murillo, K. (2021). *Metodologías activas para el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de la básica media de la Escuela de Educación General Básica Charapotó* (Tesis). Universidad San Gregorio de Portoviejo.

<http://repositorio.sangregorio.edu.ec:8080/handle/123456789/1913>

Saldaña, L. (2021). *Métodos y Estrategias de Aprendizaje en la Era Digital* (Tesis). Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51002>

Sampieri, H., Collado, F., & Lucio, B. (2020). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill Interamericana Editores.

Sani, M. (2024). *Gamificación como herramienta efectiva para mejorar la lectoescritura en estudiantes de educación básica media* (Tesis de Maestría). Universidad Politécnica Salesiana. ht <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/27150>

Silva, D., & Oliveira, R. (2022). La importancia de la inclusión digital en el sistema educativo. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 1(2), 69-78.

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/importancia-de-la-inclusion>

Soledispa, C., Delgado, A., Lindao, M., & Roca, C. (2023). Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 3997-4028.. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/8007>

Vargas, A., & Espinoza, V. S. (2024). Educaplay as a tool to potentiate English vocabulary retention and learning. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1–16. <https://epsir.net/index.php/epsir/article/view/614>