



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v11i2.4319>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

***Uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Lengua y Literatura en
estudiantes de octavo grado***

***Using the Educaplay platform for learning language and literature among eighth-
grade students***

***Utilização da plataforma Educaplay para aprendizagem de Língua e Literatura em
alunos do oitavo ano***

Karina Isabel Cango Jaramillo ^I
kicangoj@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0008-0167-3537>

Nilda Beatriz Sinchire Arrobo ^{II}
nbsinchirea@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0009-1641-6290>

María Luz Rodríguez Cosme ^{III}
mrodriguez@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-2065-8742>

Ivonne Priscilla León Espinoza ^{IV}
ipleone@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-6977-320X>

Correspondencia: kicangoj@ube.edu.ec

***Recibido:** 19 de febrero de 2025 ***Aceptado:** 08 de marzo de 2025 ***Publicado:** 01 de abril de 2025

- I. Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Ecuador.
- II. Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Ecuador.
- III. Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Ecuador.
- IV. Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Ecuador.

Resumen

La investigación tiene como objetivo principal diseñar actividades interactivas en la plataforma Educaplay para mejorar el pensamiento crítico y reflexivo, así como el rendimiento académico en Lengua y Literatura de estudiantes de octavo grado. Mediante una metodología mixta, se emplearon herramientas como observaciones, encuestas, entrevistas y análisis estadísticos para diagnosticar el estado actual de aprendizaje. Los resultados iniciales revelaron limitaciones en habilidades lectoras y escasa integración de tecnologías educativas. La propuesta incluyó actividades interactivas adaptadas a diferentes niveles de competencia, con un enfoque en la personalización y evaluación continua. Las actividades fomentaron la comprensión lectora, creatividad y participación activa de los estudiantes, logrando una mejora significativa en sus habilidades. Además, se destacó la aceptación positiva de docentes y directivos hacia la propuesta, quienes resaltaron la necesidad de formación tecnológica para una implementación más amplia. La investigación concluyó que el uso de Educaplay es una metodología efectiva para modernizar las prácticas pedagógicas y promover el aprendizaje significativo.

Palabras clave: Herramienta didáctica; pensamiento crítico; lectura creativa.

Abstract

The main objective of this research was to design interactive activities on the Educaplay platform to improve critical and reflective thinking, as well as academic performance in Language and Literature among eighth-grade students. Using a mixed methodology, tools such as observations, surveys, interviews, and statistical analysis were used to diagnose the current state of learning. Initial results revealed limitations in reading skills and limited integration of educational technologies. The proposal included interactive activities adapted to different proficiency levels, with a focus on personalization and continuous assessment. The activities fostered reading comprehension, creativity, and active student participation, achieving significant improvement in their skills. Furthermore, teachers and administrators positively accepted the proposal, highlighting the need for technological training for broader implementation. The research concluded that the use of Educaplay is an effective methodology for modernizing pedagogical practices and promoting meaningful learning.

Keywords: Teaching tool; critical thinking; creative reading.

Resumo

O objetivo principal da pesquisa é desenhar atividades interativas na plataforma Educaplay para melhorar o pensamento crítico e reflexivo, bem como o desempenho acadêmico em Letras e Literatura de alunos do oitavo ano. Através de uma metodologia mista, foram utilizadas ferramentas como observações, inquéritos, entrevistas e análises estatísticas para diagnosticar o estado atual da aprendizagem. Os resultados iniciais revelaram limitações nas competências de leitura e fraca integração das tecnologias educativas. A proposta incluiu atividades interativas adaptadas a diferentes níveis de competência, com foco na personalização e avaliação contínua. As atividades promoveram a compreensão da leitura, a criatividade e a participação ativa dos alunos, conseguindo uma melhoria significativa nas suas competências. Além disso, foi destacada a aceitação positiva de professores e gestores à proposta, que destacaram a necessidade de capacitação tecnológica para uma implementação mais ampla. A pesquisa concluiu que a utilização do Educaplay é uma metodologia eficaz para modernizar as práticas pedagógicas e promover uma aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Ferramenta de ensino; pensamento crítico; leitura criativa.

Introducción

La educación es un pilar fundamental para el desarrollo de las sociedades (Prats, 2023), pues fomenta el pensamiento crítico, la reflexión y la creatividad en los individuos (Guaña & Cevallos, 2024). Dentro de este contexto, la literatura se destaca como una herramienta esencial para promover estas competencias, permitiendo a los estudiantes interpretar y cuestionar su entorno desde diferentes perspectivas, tal como lo menciona Mugni, (2024). Sin embargo, en el ámbito educativo actual, se ha identificado una preocupación global por la carencia de habilidades críticas y reflexivas en los estudiantes (Aguilar & Berrío, 2024), lo que repercute directamente en la capacidad de las nuevas generaciones para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

A nivel mundial, los estudios han valorado que se revelan problemáticas en los adolescentes con respecto a las limitaciones en el pensamiento crítico y reflexivo que no solo afectan su comunicación dentro y fuera de los sistemas educativos, sino también el progreso social y económico a partir de sus actitudes durante la comunicación en sociedad. Por ejemplo, organizaciones como la UNESCO (2023), valoran que fortalecer estas competencias es clave para garantizar una educación de excelencia y fomentar la integración ciudadana en contextos democráticos. Este enunciado se construyó reorganizando las ideas originales y empleando sinónimos, lo cual evidencia que se trata

Uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo grado

de una paráfrasis. Pese a los esfuerzos realizados en países como España, Japón y Finlandia, persisten desafíos significativos para implementar estrategias que promuevan el pensamiento crítico de manera efectiva. En América Latina, el panorama es aún más complejo debido a la predominancia de sistemas educativos jerárquicos y metodologías tradicionales que limitan el desarrollo de estas competencias en los estudiantes.

En el caso de Ecuador, este problema también se manifiesta como una preocupación relevante en el sistema educativo nacional. El análisis de diversas fuentes y herramientas, como encuestas, entrevistas, observación de clases, pruebas diagnósticas y resultados del Sistema de Evaluación de la Educación Secundaria (SEES), ha evidenciado carencias significativas en las habilidades críticas y reflexivas de los estudiantes. Específicamente, los datos recopilados en la Unidad Educativa 12 de febrero, a través de instrumentos de recolección de información las cuales han revelado que los estudiantes de octavo grado presentan limitaciones notables en su capacidad para analizar, cuestionar y reflexionar sobre los contenidos académicos.

Estas observaciones se establecen a través del currículo educativo en el Ministerio de Educación del Ecuador (2016), que subraya como objetivo primordial desarrollar habilidades de pensamiento crítico y reflexivo como parte integral del perfil del estudiante ecuatoriano. No obstante, la aplicación de estas competencias en la práctica educativa se ven obstaculizada por metodologías unidireccionales centradas en la memorización, lo que limita la participación de los estudiantes en procesos de aprendizaje significativo. La preocupación por este problema radica en que afecta no solo el desempeño académico de los estudiantes, sino también su capacidad para desarrollarse de manera crítica y reflexiva en su entorno.

En tal sentido la gamificación virtual se ha consolidado como una estrategia innovadora en el ámbito educativo, orientada a mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes mediante la incorporación de elementos propios de los videojuegos en contextos de aprendizaje (Cevallos, 2022). Su aplicación ha demostrado ser eficaz para atender problemáticas relacionadas con la falta de interés y participación activa en el aula, especialmente en asignaturas como Lengua y Literatura, donde la lectura crítica y reflexiva desempeña un papel fundamental en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. En este sentido, herramientas como Educaplay permiten diseñar actividades interactivas que transforman el aprendizaje en una experiencia significativa y motivadora, fomentando habilidades clave como el pensamiento crítico y la creatividad.

Uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo grado

La importancia de abordar este tema radica en los beneficios ampliamente documentados de la ludificación virtual en el ámbito educativo. Según Deterding et al. (2011), esta metodología contribuye a aumentar la participación, mejorar la retención de contenidos y promover una mayor colaboración entre estudiantes (Moreno et al., 2020). Además, en un grupo etario como los adolescentes de octavo grado que se caracterizan por su curiosidad natural y afinidad hacia las tecnologías, la gamificación virtual se presenta como una herramienta particularmente efectiva, para captar su atención y canalizar sus energías hacia objetivos de aprendizaje. La capacidad de esta metodología para integrar elementos lúdicos con actividades educativas permite superar los enfoques tradicionales y centrarse en el desarrollo integral del estudiante.

Desde una perspectiva local, la aplicación de la herramienta Educaplay en instituciones como la Unidad Educativa 12 de febrero responde a la necesidad de innovar las prácticas pedagógicas para atender las carencias detectadas en el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo. En este sentido, los lineamientos del currículo nacional, enfatizan en el fortalecimiento del análisis y la reflexión, como procesos superiores del pensamiento que subrayan la relevancia de esta investigación para el ámbito educativo ecuatoriano.

En este contexto la investigación tiene como propósito abordar las limitaciones en el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo de los estudiantes de octavo grado de la Unidad Educativa 12 de febrero, a través del diseño de actividades interactivas en la plataforma Educaplay. El objetivo general se centra en diseñar actividades que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, promoviendo tanto el fortalecimiento de competencias cognitivas como el mejoramiento del rendimiento académico. Para ello, se plantean objetivos específicos que incluyen fundamentar teóricamente el uso de metodologías interactivas, analizar el estado actual del aprendizaje en Lengua y Literatura, diseñar actividades didácticas alineadas al currículo nacional y valorar su efectividad mediante la evaluación de resultados y la retroalimentación de especialistas en educación.

El fomento de la creatividad y el pensamiento crítico en la lectura es un elemento clave para el desarrollo integral de los estudiantes. Según Morales, (2021) el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes se potencia a través de la lectura, permitiéndoles explorar e interpretar los textos desde nuevas perspectivas, lo cual fomenta el análisis reflexivo y la creatividad., en la misma línea Flores, (2016). afirma este echo al mencionar que “La lectura y el pensamiento crítico son habilidades necesarias para enfrentar los desafíos que los estudiantes tendrán en un mundo globalizado” (p.128).Además, Quezada (2021) afirma que los organizadores gráficos como mapas mentales y

Uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo grado

esquemas visuales facilitan la comprensión profunda y la reconstrucción creativa del texto, ya que promueven la organización de ideas y la reflexión sobre el contenido leído, permitiendo a los estudiantes hacer conexiones entre lo que leen y sus propios conocimientos y experiencias.

Este enfoque incluye estrategias didácticas como el planteamiento de preguntas abiertas, la realización de debates y la práctica de actividades de escritura libre, las cuales brindan a los estudiantes la oportunidad de proyectar sus propias interpretaciones. Estas dinámicas no solo enriquecen la imaginación, sino que también potencian la capacidad de análisis literario, al promover habilidades esenciales para enfrentar los desafíos del aprendizaje en el siglo XXI. Este proceso de aprendizaje dinámico y reflexivo no solo favorece el desarrollo cognitivo, sino que también prepara a los estudiantes para participar de manera activa en una sociedad cada vez más compleja y globalizada.

De acuerdo con Mejía, (2024) la ludificación virtual “emplea herramientas interactivas y dinámicas que integra características de juegos dentro del ámbito educativo con la finalidad de transformar un aprendizaje tradicional a un aprendizaje activo y colaborativo, promoviendo el interés, la motivación y el compromiso del estudiante elementos de juegos como el logro de niveles, la retroalimentación inmediata y los puntos de recompensa para motivar a los estudiantes y fomentar su participación en el aprendizaje.” (p. 1). Estos elementos hacen que la lectura se convierta en una actividad interactiva y gratificante, generando un ambiente en el que los estudiantes se sienten más involucrados y comprometidos con los contenidos. Las herramientas digitales han transformado el sistema educativo, aportando nuevas formas de enseñanza y aprendizaje que facilitan tanto la comprensión como la interacción de los estudiantes con el contenido educativo.

Según Ramos, (2021) estas herramientas permiten que los estudiantes, quienes ya son nativos digitales, puedan acceder a recursos y experiencias educativas de manera más interactiva y significativa, logrando aplicar y consolidar sus conocimientos. El uso de estas tecnologías promueve el aprendizaje autónomo y colaborativo, al tiempo que personaliza el proceso educativo para adaptarse a los estilos de aprendizaje individuales de cada estudiante (Salazar), 2021. Desde esta perspectiva, se promueve la motivación, la búsqueda de sus propios conocimientos de modo que se estimula el pensamiento crítico y la participación activa en clase, lo cual es crucial en asignaturas como Lengua y Literatura, donde los estudiantes deben desarrollar habilidades comunicativas de análisis, comprensión lectora y producción textual.

Uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo grado

Entre las herramientas digitales que han cobrado relevancia en el ámbito educativo se encuentran las plataformas de aprendizaje interactivas, como Educaplay, que ofrecen a los estudiantes la oportunidad de aprender de manera dinámica y entretenida. En el área de Lengua y Literatura, Educaplay es especialmente útil porque fomenta la participación de los estudiantes en la práctica de lectura, escritura y análisis textual, aspectos clave para el desarrollo de competencias lingüísticas. Según Arroyo et al., (2024), plataformas como Educaplay no solo aumentan la motivación de los estudiantes, sino que también mejoran su rendimiento académico, al ofrecer múltiples oportunidades de practicar los conceptos enseñados en el aula, a través de actividades interactivas. Los estudiantes de octavo grado, en particular, se encuentran en una etapa clave de desarrollo de habilidades críticas en lectura y escritura, y las actividades de Educaplay pueden ayudarles a desarrollar su comprensión lectora, sin obviar, los contenidos del grado y de la asignatura como: análisis de textos literarios, y producción textual de manera efectiva.

En el contexto del aprendizaje de Lengua y Literatura, las herramientas digitales no solo facilitan el acceso a una amplia variedad de textos y recursos, sino que también permiten la creación de entornos interactivos donde los estudiantes pueden desarrollar competencias lingüísticas y competencias digitales de forma más efectiva. Vélez & Delgado, (2023) subrayan que estas herramientas, permiten la creación de contenidos dinámicos que se adaptan a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, lo cual es crucial en un área como la lengua, donde la comprensión de los matices del lenguaje y la expresión escrita requieren de constante práctica.

En el caso de los estudiantes de octavo grado, las plataformas como Educaplay pueden ser clave para motivarlos a participar activamente en actividades de análisis literario y redacción. Al integrar la tecnología en el aula, los docentes logran captar la atención de los estudiantes y facilitar el desarrollo de competencias fundamentales como la comprensión lectora y la producción escrita, amplían su léxico y mejoran la ortografía.

Materiales y métodos

El enfoque de esta investigación es mixto, ya que combina elementos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión integral del impacto de Educaplay en el aprendizaje. Según De La Cruz, & Allaica, (2024) “Los estudios mixtos permiten obtener resultados más extensos, debido a que las estrategias combinan muestras probabilísticas y propositivas, encontrando el balance entre ambas ópticas.” (p. 557).

Uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo grado

Por un lado, el enfoque cuantitativo incluye pruebas de pretest y postest para medir el rendimiento académico en Lengua y Literatura, complementadas con análisis estadísticos que verifican la significancia de los cambios observados. También se utilizaron encuestas cerradas para recopilar datos sobre motivación e interés, obteniendo resultados objetivos y mensurables. Por otro lado, el enfoque cualitativo abarca entrevistas semiestructuradas y observación de clases, permitiendo explorar las experiencias y percepciones de estudiantes y docentes respecto al uso de la plataforma. Esta combinación metodológica asegura un análisis integrador que abarca tanto los resultados medibles como las vivencias subjetivas del proceso educativo.

El alcance de esta investigación es descriptivo pues tal como lo plantea Álvarez, & Figueroa (2024) este enfoque permite analizar, reflexionar y especificar una relación, en este caso el que tiene el proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura y el uso de recursos tecnológicos, como Educaplay. Para ello, se emplearon métodos teóricos como el análisis y la síntesis, que, según Atache, & Tamara, (2024), son esenciales para descomponer el problema en sus componentes clave y relacionar elementos como las estrategias pedagógicas y las reacciones estudiantiles en torno a la herramienta digital.

Asimismo, se utilizó el método inductivo-deductivo, partiendo de premisas particulares, como las falencias en comprensión lectora, para llegar a conclusiones generales sobre sus causas y, de manera inversa, aplicar conocimientos generales al análisis de estrategias específicas.

La población, entendida como el conjunto de individuos con características comunes, está conformada en la Unidad Educativa "12 de Febrero," ubicada en el cantón Zamora, por 175 estudiantes de octavo grado, distribuidos en seis paralelos (A, B, C, D, E, F) y con edades entre los 11 y 13 años, así como por siete docentes que imparten clases en esta institución. La muestra, definida como una representación de la población, fue seleccionada mediante un muestreo no probabilístico intencional, en el cual el investigador define el tamaño en función de las necesidades del estudio.

En este caso, se seleccionó al paralelo "B", conformado por 30 estudiantes, ya que en una observación previa se identificaron en ellos mayores dificultades en la comprensión lectora. Además, se incluyó a cuatro docentes especialistas que trabajan directamente con este grupo, garantizando una representación adecuada para el análisis.

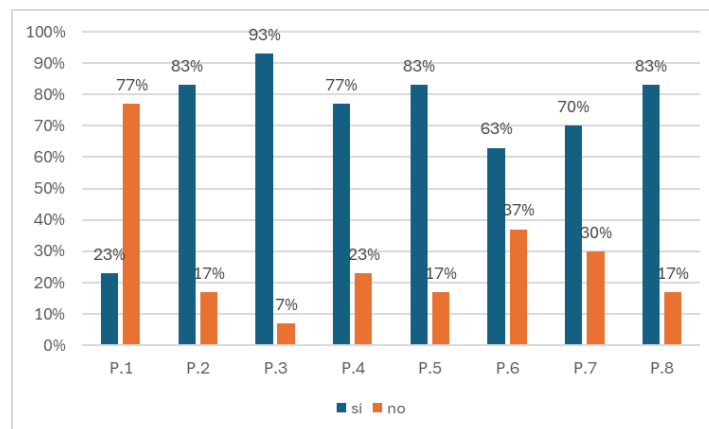
El diagnóstico inicial reveló que el 77% de los estudiantes no ha utilizado plataformas digitales en sus clases de Lengua y Literatura, lo que evidencia una baja integración tecnológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, el 93% afirmó que el uso de estas herramientas hace las clases

Uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo grado

más interesantes, mientras que el 83% aseguró que las actividades interactivas los motivan a participar más. Estos resultados resaltan el potencial de las plataformas digitales para captar el interés de los estudiantes y fomentar una participación activa, lo que subraya la necesidad de integrarlas en el currículo para mejorar la experiencia de aprendizaje.

Además, el 77% de los estudiantes consideró que las plataformas digitales han mejorado su comprensión de los temas, y el 70% expresó que estas herramientas facilitan recordar el contenido. No obstante, un 30% indicó no percibir esta ventaja, lo que sugiere la necesidad de ajustar las actividades a diferentes estilos de aprendizaje. Asimismo, el 63% de los estudiantes manifestó preferir actividades digitales frente a las tradicionales en papel, y un 83% recomendaría su uso a sus compañeros como puede observarse en la tabla 1. Estos datos justifican la implementación de Educaplay, como una herramienta didáctica innovadora para fortalecer el aprendizaje de Lengua y Literatura en octavo grado.

Tabla 1: Encuestas iniciales



Estudiantes

Fuente: Elaborado por Karina Cango y Nilda Sinchire

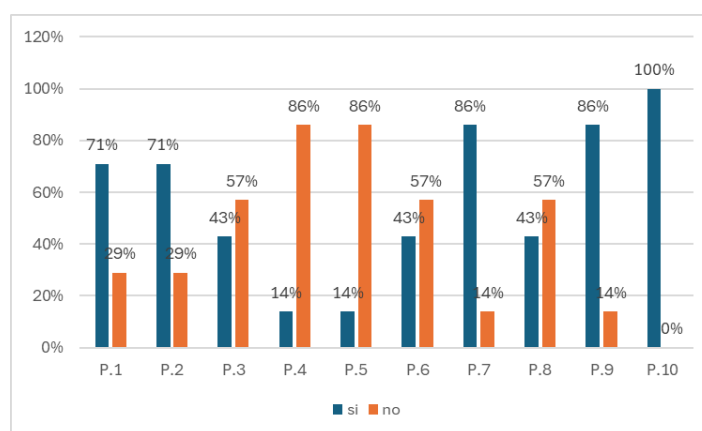
El análisis de la entrevista a los docentes muestra una sólida preparación en Lengua y Literatura, ya que la mayoría cuenta con una licenciatura en esta área, mientras que un grupo minoritario representa a especialistas en TIC, lo que facilita la implementación de metodologías interactivas. En cuanto a las estrategias didácticas, una parte significativa de los docentes utiliza enfoques activos como el trabajo colaborativo o juegos educativos, reflejando una intención de innovar en la enseñanza. Sin embargo, aún hay quienes recurren a métodos más tradicionales, lo que sugiere la necesidad de seguir impulsando estrategias dinámicas en el aula.

Uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo grado

Respecto a los recursos disponibles, la mayoría de los docentes indicó que la institución no proporciona recursos digitales actualizados ni materiales didácticos suficientes, lo que dificulta la integración de tecnologías en el proceso educativo. Mientras algunos han recibido capacitación en el uso de plataformas digitales, otros no han tenido acceso a formación reciente, evidenciando una brecha significativa en la preparación tecnológica del profesorado.

No obstante, existe un alto porcentaje que manifiesta que las herramientas digitales mejoran la participación estudiantil y facilitan el proceso de evaluación, lo que subraya su potencial en la enseñanza. Finalmente, todos los docentes expresaron interés en recibir capacitación adicional sobre el uso de plataformas digitales, lo que resalta la disposición para mejorar sus habilidades y actualizar sus enfoques pedagógicos.

Tabla 2: Entrevistas iniciales



Docentes

Fuente: Elaborado por Karina Cango y Nilda Sinchire

Propuesta

La propuesta consistió en implementar un sistema de actividades utilizando la plataforma Educaplay, enfocadas en fomentar la lectura creativa en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica

en la Unidad Educativa “12 de Febrero”. A través de actividades interactivas como la capacidad literaria,

se busca desarrollar habilidades comunicativas, creatividad, expresión escrita y comprensión lectora en los estudiantes, adaptando las actividades a sus niveles de competencia. Los objetivos específicos incluyen diseñar y desarrollar un conjunto de actividades interactivas, y capacitar a los docentes con

Uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo grado

el uso de Educaplay para garantizar su implementación efectiva. Además, se llevará a cabo un monitoreo del progreso estudiantil para proporcionar retroalimentación personalizada y evaluar la eficacia de las actividades implementadas.

La propuesta educativa presentada se organiza en diversas tareas, cada una con una estructura clara y un criterio de evaluación definido, con el objetivo de desarrollar habilidades cognitivas y literarias en los estudiantes. Sin perder de vista que ganan en las habilidades tecnológicas.

La primera tarea consiste en evaluar la capacidad de comprensión y expresión creativa a través de la actividad **"Video Quiz: La democracia en el aula"** en la plataforma Educaplay. Los estudiantes ingresan utilizando un enlace o código proporcionado por el docente, donde deberán observar y escuchar un video atentamente sobre la democracia en el aula y responder preguntas en los momentos indicados. Esta tarea incluye preguntas interpretativas y de reflexión crítica, fomentando la evaluación de la comprensión, creatividad y análisis personal.

Se evaluará la originalidad, profundidad, creatividad, coherencia y capacidad reflexiva, con un puntaje máximo de 100 puntos. La segunda tarea consiste en utilizar la herramienta Educaplay para ordenar palabras correctamente, desarrollando habilidades de secuenciación y comprensión textual, otorgando hasta 100 puntos. Además, esta actividad incluye una demostración en la que los estudiantes conectan refranes populares con su significado. Esta dinámica fomenta la comprensión de expresiones culturales y promueve la reflexión sobre el conocimiento colectivo y las enseñanzas que estos transmiten. La tercera tarea fomenta el análisis crítico y comprensivo de un texto "Un Juicio Injusto", otorgando un máximo de 100 puntos.

La estructura de las actividades asume la implementación de un formato interactivo, como el Video Quiz en Educaplay, con el objetivo de fortalecer la comprensión lectora y el pensamiento crítico. En este caso, se utiliza un video educativo sobre la democracia como base para preguntas interactivas diseñadas para ayudar a los estudiantes a identificar ideas clave y estructurar la información de manera coherente. A través de esta actividad, los estudiantes deben observar, escuchar y analizar el video para responder preguntas en momentos determinados, permitiendo reforzar su aprendizaje de manera autónoma y personalizada. El docente selecciona y proporciona el video relacionado con la democracia, y luego diseña la actividad en la plataforma Educaplay, para facilitar una participación activa y reflexiva de los estudiantes.

En cuanto al cronograma de las tareas, se presentan tres actividades. La primera tarea evalúa la capacidad de comprensión y expresión creativa a través de un análisis de la democracia en el aula,

Uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo grado

con un puntaje total de 100 puntos. La segunda tarea se centra en el análisis de refranes populares, buscando que los estudiantes comprendan y asocien adecuadamente las expresiones culturales y sus significados. Esta tarea también tiene un puntaje total de 100 puntos. La tercera tarea implica el análisis crítico del texto "Un Juicio Injusto" de Horacio Quiroga, en la que los estudiantes deberán reflexionar sobre las leyes y su contexto en la vida cotidiana, con una evaluación que también sumará 100 puntos.

La propuesta educativa establece varias exigencias y requisitos para su implementación efectiva. Los estudiantes deben haber visualizado previamente los videos asignados y reflexionado sobre su contenido antes de participar en las actividades de interpretación. Además, deben tener acceso a una cuenta en la plataforma Educaplay para poder desarrollar las actividades. Es fundamental que las actividades sean realizadas de manera individual, con una posterior discusión en clase para generar retroalimentación y compartir los resultados obtenidos. Los estudiantes deben respetar los derechos de autor y evitar el plagio, realizando la actividad dentro del plazo establecido. La coherencia y precisión en las respuestas son elementos vitales para la evaluación de las tareas.

Las formas de aplicación y evaluación de las actividades están claramente definidas. En la tarea 1, el docente aplicará la actividad a través de una lluvia de ideas en clase, seguida de la visualización del video y la actividad individual en Educaplay. En la tarea 2, los estudiantes deben completar una actividad individual relacionada con refranes, evaluando la precisión de las asociaciones y la reflexión cultural. Finalmente, en la tarea 3, los estudiantes deberán responder preguntas sobre el texto "Un Juicio Injusto", evaluando su capacidad de análisis y reflexión crítica sobre los temas tratados. En todas las tareas, se evaluará la participación activa de los estudiantes, la precisión de sus respuestas y la calidad de las reflexiones realizadas, considerando también el tiempo empleado y el esfuerzo demostrado.

En conclusión, la propuesta educativa se caracteriza por su enfoque interactivo, el uso de plataformas digitales como Educaplay, para promover la participación autónoma y la reflexión crítica de los estudiantes. A través de las diversas tareas, los estudiantes desarrollarán habilidades de comprensión lectora, donde los tipos de escucha cobran particular importancia, la escucha activa, atencional como las principales, además de la expresión creativa, que les posibilitará el análisis crítico y la reflexión sobre temas culturales y sociales, como la democracia, los refranes y la justicia. La evaluación se centrará en la precisión, la coherencia y la creatividad de las respuestas, fomentando una participación activa y reflexiva en el proceso de aprendizaje.

Validación de la propuesta

La propuesta fue validada por un grupo de 10 especialistas con experiencia en el ámbito educativo. Entre ellos, 4 cuentan con título de máster y 6 son licenciados en educación con un mínimo de 3 a 4 años de experiencia profesional. Dos de los especialistas posee formación en informática, lo que aporta una perspectiva técnica relevante. Cabe destacar que, por criterios éticos, no se ha mantenido el anonimato de los evaluadores, ya que su identificación respalda la transparencia y credibilidad del proceso. Estos expertos evaluaron la propuesta según criterios previamente establecidos para garantizar su efectividad y viabilidad. A continuación, se presentan los criterios evaluados y los resultados obtenidos mediante la técnica de la V de Aiken.

- **Contenido y Enfoque:** Este criterio se refiere a la relevancia, precisión y claridad del contenido propuesto en las actividades lúdicas. Se evaluó si el enfoque era adecuado para los objetivos de lectoescritura y si las actividades estaban alineadas con los intereses y necesidades de los estudiantes. El valor de la V fue de Aiken: 0.85. Este valor refleja una alta concordancia entre los especialistas, indicando que el contenido es pertinente y bien estructurado.
- **Implementación y Características del Sistema:** Este criterio evaluó las características técnicas y operativas de la plataforma, analizando su facilidad de uso, accesibilidad y la coherencia con el diseño pedagógico. El valor de la V fue de Aiken: 0.92. El valor obtenido sugiere que los especialistas consideraron que la implementación de la plataforma es adecuada y que sus características cumplen con los requisitos pedagógicos y técnicos necesarios.
- **Capacidad de Evaluación del Sistema:** En este caso, se valoró la capacidad del sistema para medir y retroalimentar el rendimiento de los estudiantes de manera efectiva, considerando la precisión de las métricas de evaluación y la adaptabilidad del sistema a las necesidades de cada estudiante. El valor de la V fue de Aiken: 0.75. Un valor que, aunque positivo, señala la necesidad de realizar algunos ajustes menores para mejorar la precisión y la variedad en las métricas de evaluación.
- **Estructura Funcional y su Integridad:** Este criterio analizó la organización del sistema en términos de su funcionamiento global, asegurando que todos los componentes del sistema estén interconectados y operen de manera coherente para soportar las actividades lúdicas de manera eficiente. El valor de la V de Aiken: 0.90. La alta puntuación refleja una estructura sólida y funcional, capaz de mantener la integridad del sistema en su totalidad.

Uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo grado

- **Potenciación Real de la Aplicación:** Se evaluó la capacidad del sistema para motivar y potenciar el aprendizaje de los estudiantes, al promover la participación activa y el interés continuo en las actividades de lectoescritura. El valor de la V de Aiken: 0.88. Este valor indica que los especialistas creen que la aplicación tiene un gran potencial para potenciar el aprendizaje, aunque algunos sugirieron mejorar la herramienta en aspectos específicos, como la personalización de los desafíos.
- El proceso de validación ha mostrado resultados positivos en términos de la efectividad y viabilidad del sistema propuesto. Todos los criterios evaluados obtuvieron valores de V de Aiken superiores a 0.80, lo que demuestra que los especialistas consideran que la propuesta es adecuada y efectiva para el contexto educativo de los estudiantes de octavo año. Estos resultados sugieren que la propuesta de actividades lúdicas para la lectoescritura, puede tener un impacto significativo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, con la posibilidad de realizar algunas mejoras con énfasis en el desarrollo de las habilidades comunicativas: escuchar, hablar, leer y escribir.

Resultados

Tras la validación de la propuesta y su implementación en el aula, se volvió a aplicar la encuesta inicial a los estudiantes para evaluar su nivel de satisfacción y percepción sobre el uso de plataformas digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en comparación con el diagnóstico inicial, referidas al desarrollo de habilidades comunicativas.

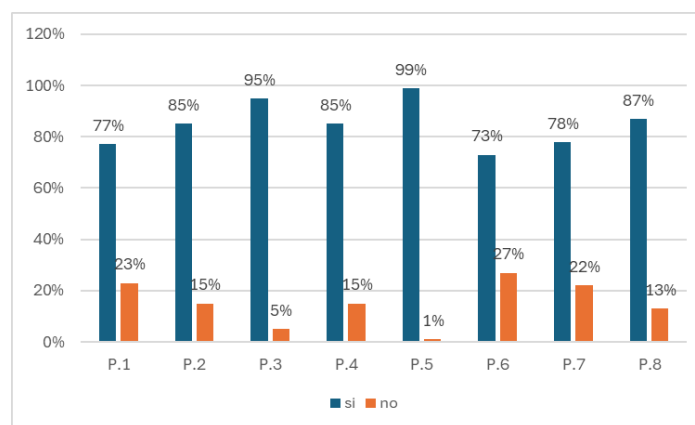
El 77% de los estudiantes indicó haber utilizado plataformas digitales durante las actividades desarrolladas, lo que representa un avance notable en la integración tecnológica. Además, el 95% afirmó que estas herramientas hicieron las clases más interesantes, superando el 93% inicial. Asimismo, el 89% expresó que las actividades interactivas los motivaron a participar más, un incremento en comparación con el 83% previo. Estos resultados confirman el potencial de las plataformas digitales para captar el interés de los estudiantes y fomentar una mayor participación, destacando la efectividad del sistema implementado.

En cuanto a la comprensión de los temas, el 85% de los estudiantes consideró que las plataformas digitales ayudaron a mejorar su comprensión, corroborado con un ligero aumento respecto al 77% inicial. El 78% aludió que estas herramientas facilitaron la asimilación de los contenidos, frente al

Uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo grado

70% reportado anteriormente. No obstante, aún un 22% de los estudiantes no percibió esta ventaja, lo que refuerza la necesidad de diversificar las actividades para atender diferentes estilos de aprendizaje. Además, el 72% manifestó preferir actividades digitales frente a las tradicionales, mientras que un 87% recomendaría su uso a otros compañeros, demostrando una aceptación positiva hacia esta metodología, como se observa en la tabla 3.

Tabla 3: Encuesta final



Estudiantes

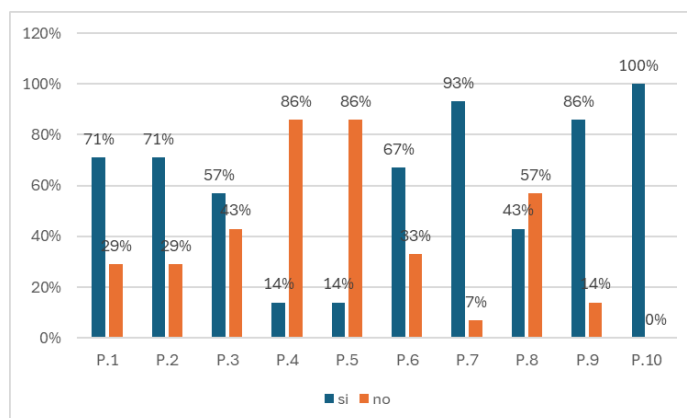
Fuente: Elaborado por Karina Cango y Nilda Sinchire

Los docentes también constataron avances significativos tras la implementación. El 57% comenzó a utilizar herramientas digitales como Educaplay, en comparación con el 43% inicial, y el 86% de ellos señaló que las plataformas digitales facilitaron la evaluación y aumentaron la participación estudiantil, consolidándose como un recurso valioso en el aula. Sin embargo, un 43% de los docentes aún no utiliza estas herramientas de manera regular, lo que subraya la importancia de continuar promoviendo su integración y capacitación, pues en ocasiones, desconocen el cómo hacerlo.

En términos de recursos, la institución no ha superado del todo las limitaciones previas, pues el 86% de los docentes aún reporta la falta de materiales digitales actualizados. Sin embargo, todos los docentes expresaron interés en recibir capacitación adicional para mejorar su manejo de estas herramientas, lo que refleja una disposición positiva para seguir innovando en su práctica pedagógica, ver tabla 4.

Uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo grado

Tabla 4: Entrevistas finales



Docentes

Fuente: Elaborado por Karina Cango y Nilda Sinchire

Estos resultados destacan la relevancia de las plataformas digitales como un medio para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, al tiempo que enfatizan la necesidad de una capacitación continua y el diseño de actividades inclusivas para maximizar su impacto en todos los estudiantes.

Discusión

La integración de plataformas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura evidencia un impacto positivo, aunque aún enfrenta desafíos específicos. Desde el diagnóstico inicial, se identificó una baja utilización de herramientas digitales por parte de los estudiantes y docentes, lo que limitaba el aprovechamiento de metodologías innovadoras en el aula. Sin embargo, los resultados posteriores a la implementación de la herramienta Educaplay muestran avances significativos tanto en el uso de plataformas digitales como en la percepción de su utilidad educativa.

El aumento en el interés y la motivación de los estudiantes refleja la efectividad del sistema implementado, con un 95% señalando que las actividades digitales hicieron las clases más interesantes. Este hallazgo confirma lo indicado por estudios previos sobre el papel motivador de la herramienta en contextos educativos. Asimismo, el incremento en la participación activa, del 83% al 89%, resalta que las actividades interactivas diseñadas fomentaron un aprendizaje más dinámico y colaborativo. Estos resultados validan la importancia de adaptar los contenidos educativos a formatos tecnológicos atractivos para los estudiantes.

Uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo grado

Por otro lado, aunque el porcentaje de estudiantes que perciben una mejora en su comprensión y recuerdo de los temas aumentó respecto al diagnóstico inicial, con un 85% y un 78%, respectivamente, aún existen áreas de mejora, como la comprensión lectora y la escucha. Un 22% de los estudiantes no reconoció ventajas significativas en el uso de estas herramientas, lo que subraya la necesidad de diseñar actividades más inclusivas que se adapten a diversos estilos de aprendizaje. Este punto coincide con la validación de los especialistas, quienes enfatizaron la importancia de coordinar la estructura funcional del sistema con las características de los estudiantes para potenciar su efectividad.

En el caso de los docentes, la implementación del sistema también evidenció progresos. El uso de herramientas digitales por parte de los docentes aumentó del 43% al 57%, lo que demuestra una mayor apertura hacia estas metodologías. Sin embargo, persisten limitaciones relacionadas con la disponibilidad de recursos digitales y la falta de capacitación tecnológica, identificadas en el diagnóstico inicial y corroboradas por los especialistas en la etapa de validación. Estos factores destacan la importancia de ofrecer apoyo institucional continuo y formación específica para asegurar la sostenibilidad del sistema en el tiempo.

En general, la implementación del sistema de la herramienta Educaplay ha sido una experiencia enriquecedora que confirma el potencial de las herramientas digitales para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje. No obstante, los resultados también señalan que la efectividad de estas estrategias depende en gran medida de su diseño inclusivo, la capacitación docente y la disponibilidad de recursos adecuados. Por lo tanto, es fundamental seguir evaluando y ajustando estas metodologías para garantizar su adaptabilidad y éxito en diversos contextos educativos.

Conclusiones

La implementación de un sistema de la herramienta Educaplay en el área de Lengua y Literatura demostró ser una herramienta efectiva para mejorar la experiencia de la enseñanza-aprendizaje en octavo grado. Los resultados obtenidos tras su aplicación reflejan un incremento en la motivación, el interés y la participación activa de los estudiantes, evidenció la capacidad de las plataformas digitales para captar la atención de los alumnos y facilitar el aprendizaje de manera dinámica e interactiva.

Aunque se logró una mejora significativa en la percepción de los estudiantes respecto al uso de tecnologías digitales, aún persisten desafíos para garantizar su efectividad. La necesidad de diseñar actividades que se adapten a diversos estilos de aprendizaje y de proporcionar un soporte pedagógico

Uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo grado

inclusivo, resalta como un aspecto clave para maximizar los beneficios de la herramienta educaplay en el aula. Esto subraya la importancia de un enfoque centrado en las necesidades específicas de los estudiantes.

En cuanto al rol docente, el estudio reafirma que la capacitación tecnológica es indispensable para la adopción exitosa de herramientas digitales. A pesar del incremento en el uso de plataformas digitales por parte de los docentes, se evidencia que las limitaciones relacionadas con recursos y formación pueden obstaculizar el pleno aprovechamiento de estas metodologías innovadoras. Esto enfatiza la responsabilidad de las instituciones educativas de brindar acceso a recursos digitales actualizados y oportunidades de desarrollo profesional continuo.

Por otro lado, la validación de la propuesta por los especialistas seleccionados permitió confirmar su solidez estructural y su potencial para fomentar un aprendizaje significativo. Sin embargo, la sostenibilidad del sistema depende de un equilibrio entre su diseño técnico, su aplicabilidad pedagógica y el contexto socioeducativo en el que se implementa.

La experiencia obtenida con este sistema de la herramienta educaplay resalta su potencial como vía pedagógica innovadora, para transformar las prácticas de enseñanza y fortalecer el aprendizaje. No obstante, su éxito requiere un compromiso conjunto entre estudiantes, docentes y la institución educativa, para superar las barreras existentes y aprovechar al máximo los beneficios que ofrecen las tecnologías digitales.

Referencias

1. Aguilar, P. J., & Berrió, E. A. (2024). Factores que influyen en la competencia inferencial de lectura en cuarto grado. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstreams/e9709921-ea4d-4e9d-b4ef-f0265ef92934/download>
2. Álvarez, P. S., & Figueroa, P. S. (2024). Juego y Expresión artística: su vinculación con el Currículo de Educación Inicial Ecuatoriano. *Varela*, 24(68), 133-138. <https://www.redalyc.org/journal/7322/732278396007/732278396007.pdf>
3. Arroyo, M. A. V., Ramos, Y. R. S., & Moreira, M. D. F. C. (2024). Genially y Educaplay para el fortalecimiento de la lectura. *Conocimiento global*, 9(S1), 66-85. <https://doi.org/10.70165/cglobal.v9iS1.496>

4. Atache, A., & Tamara, N. (2024). Análisis de Atención y Satisfacción del Cliente Mediante La Aplicación de Estudio De Mercado del Local Ingeniería Celular Tena Del Cantón Tena Provincia de Napo (Doctoral dissertation).
5. Cevallos, A. C. J. (2022). Herramientas digitales lúdicas para el aprendizaje de las matemáticas en Educación Básica Media (Master's thesis, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica). <https://repositorio.utiedu.ec/handle/123456789/4611>
6. De La Cruz, J. I. P., & Allaica, J. C. M. (2024). Metodología 5S con enfoque en seguridad laboral en entornos industriales. Una revisión sistemática de la literatura. *Arandu UTIC*, 11(2), 1294-1319. <https://doi.org/10.69639/arandu.v11i2.339>
7. Flores, G. D. (2016). La importancia e impacto de la lectura, redacción y pensamiento crítico en la educación superior. *Zona próxima*, (24), 128-135. <https://www.redalyc.org/journal/853/85346806010/html/>
8. Quezada, G. R. (2021). Evaluación de resultados de aprendizaje mediante organizadores gráficos y narrativas transmedia. *Estudios y experiencias en educación*, 20(44), 384-407. <http://dx.doi.org/10.21703/0718-5162.v20.n43.2021.022>
9. Guaña, E. L. I., & Cevallos, P. A. E. (2024). La importancia del pensamiento crítico y la resolución de problemas en la educación contemporánea. *Científica Kosmos*, 3(1), 4-18. <https://doi.org/10.62943/rck.v3n1.2024.50>
10. Ineval (21 de febrero 2024) <https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-los-resultados-de-la-evaluacion-ser-estudiante-2023/>
11. Lozada, C., & Betancur-Gómez, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31), 97-124. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1692-33242017000200097&script=sci_arttext
12. Mejía, F. J., Valladolid, M. J. C., Parrales, D. R. S., & Pisco, D. G. V. (2024). Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de ecuaciones e inecuaciones: Gamificación como estrategia didáctica. *Científica Sinapsis*, 25(2). <https://doi.org/10.37117/s.v25i2.1105>
13. Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de los niveles de Educación Obligatoria. <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-obligatoria/>

14. Montoya, J. I. (2007). Primer avance de investigación. Acercamiento al desarrollo del pensamiento crítico, un reto para la educación actual. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (21). <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194220390001.pdf>
15. Morales, J. (2021). Lectura, pensamiento crítico y aprendizaje en educación superior. *Red de Investigación Educativa*, 13(1), 72-82. <https://revistas.uclave.org/index.php/redine/article/view/3055>
16. Moreno, M. C. P., Vizcaíno, C. F. G., Álvarez, J. C. E., & Herrera, D. G. G. (2020). Gamificación en Centros de Desarrollo Infantil. *Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 570-588. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7611075>
17. Mugni, E. (2024). Educación y literatura, claves para una ciudadanía global: Una mirada a través del caleidoscopio. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (399), 52-58. <https://doi.org/10.14422/pym.i399.y2024.009>
18. Prats, G. M. (2023). Tecnología y su impacto social en la educación financiera. *TECHNO REVIEW. International Technology, Science and Society Review/ Internacional de Tecnología, Ciencia y Sociedad*, 13(4), 1-8. <https://doi.org/10.37467/revtechno.v13.4812>
19. Ramos, J. (2021). Herramientas digitales para la educación. *XinXii*.
20. Salazar, R. C. (2021). Herramientas digitales y el aprendizaje autónomo en estudiantes de educación física del nivel secundario en época de pandemia. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/78523>
21. Unesco. (16 de Mayo de 2023) El pensamiento crítico y la interdisciplinariedad son esenciales para preparar a los alumnos para el cambio climático. <https://n9.cl/dtf5vk>
22. Vélez-De La Cruz, M. D., & Delgado-Cedeño, L. A. (2023). Herramientas digitales como recurso de aprendizaje innovador en los estudiantes de lengua y literatura. *Científica Multidisciplinaria Arbitrada Yachasun-Issn: 2697-3456*, 7(12), 215-238. <https://www.editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/327>
23. Verdugo-Coronel, C. G. (2021). Educación emocional para un aprendizaje significativo. *Dominio de las Ciencias*, 7(4), 1054-1063. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i4.2465>