



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v11i2.4342>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica

Educational tool in Educaplay for teaching Social Studies courses in the ninth year of basic education

Ferramenta educativa no Educaplay para o ensino das disciplinas de Estudos Sociais no nono ano do ensino básico

Favio Andrés Játiva Salas^I
faviojativas@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-3478-2108>

Ángel León Coloma Carrasco^{II}
alcolomac@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-9625-595>

Mayessa Elizabeth Flores Riquero^{III}
meflores@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0006-1171-3788>

Virginia Sánchez Andrade^{IV}
vsancheza@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-9233-243X>

Correspondencia: faviojativas@ube.edu.ec

***Recibido:** 23 de febrero de 2025 ***Aceptado:** 23 de marzo de 2025 * **Publicado:** 17 de abril de 2025

- I. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
- II. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
- III. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
- IV. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de
educación básica

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo implementar la herramienta digital Educaplay en los alumnos de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Alfonso Herrera, en la asignatura de Estudios Sociales. Su importancia radica en la necesidad de modernizar la enseñanza, proporcionando un aprendizaje más atractivo e interactivo que mejore el rendimiento académico y promueva un aprendizaje significativo. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), utilizando encuestas aplicadas a docentes y estudiantes antes y después de la implementación de Educaplay, así como pruebas de medición de comprensión, participación y motivación. Los resultados indicaron que los docentes, aunque inicialmente mostraban limitaciones en el manejo de herramientas digitales, después de la capacitación se sintieron más preparados para integrarlas en sus clases. Además, se evidenció que el uso recurrente de Educaplay mejoró la comprensión y retención de información en los estudiantes, incrementó su participación y motivación y permitió diseñar actividades interactivas alineadas al currículo del Ministerio de Educación del Ecuador. En conclusión, Educaplay representa una alternativa efectiva para fortalecer la enseñanza de Estudios Sociales. No obstante, se recomienda continuar con la capacitación docente y mejorar el acceso a la tecnología para garantizar una implementación equitativa en el proceso educativo.

Palabras Claves: Tecnología; comprensión; aprendizaje; enseñanza; digital.

Abstract

The present study aimed to implement the Educaplay digital tool in ninth-grade students at the Alfonso Herrera Educational Unit, in the subject of Social Studies. Its importance lies in the need to modernize teaching, providing more engaging and interactive learning that improves academic performance and promotes meaningful learning. The research was conducted using a mixed approach (qualitative and quantitative), using surveys administered to teachers and students before and after the implementation of Educaplay, as well as tests measuring comprehension, participation, and motivation. The results indicated that teachers, although initially limited in the use of digital tools, felt more prepared to integrate them into their classes after the training. Furthermore, it was evident that the recurrent use of Educaplay improved students' comprehension and retention of information, increased their participation and motivation, and allowed for the design of interactive activities aligned with the Ecuadorian Ministry of Education curriculum. In conclusion, Educaplay represents an effective alternative to strengthen the teaching of Social Studies. However, it is recommended to

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de
educación básica

continue teacher training and improve access to technology to ensure equitable implementation in the educational process.

Keywords: Technology; understanding; learning; teaching; digital.

Resumo

O objetivo deste estudo foi implementar a ferramenta digital Educaplay nos alunos do nono ano do Ensino Básico da Unidade Educativa Alfonso Herrera, na disciplina de Estudos Sociais. A sua importância reside na necessidade de modernizar o ensino, proporcionando uma aprendizagem mais envolvente e interativa que melhore o desempenho académico e promova uma aprendizagem significativa. O inquérito foi conduzido através de uma abordagem mista (qualitativa e quantitativa), utilizando inquéritos administrados a professores e alunos antes e depois da implementação do Educaplay, bem como testes que mediram a compreensão, a participação e a motivação. Os resultados indicaram que os professores, embora inicialmente limitados na utilização de ferramentas digitais, se sentiram mais preparados para as integrar nas suas aulas após a formação. Além disso, foi demonstrado que a utilização repetida do Educaplay melhorou a compreensão e a retenção de informação por parte dos alunos, aumentou a sua participação e motivação e permitiu o desenvolvimento de atividades interativas alinhadas com o currículo do Ministério da Educação do Equador. Concluindo, o Educaplay representa uma alternativa eficaz para fortalecer o ensino dos Estudos Sociais. No entanto, recomenda-se a continuação da formação de professores e a melhoria do acesso à tecnologia para garantir uma implementação equitativa no processo educativo.

Palavras-chave: Tecnologia; compreensão; aprendizagem; ensino; digital.

Introducción

La tecnología forma parte en todos los ámbitos de la vida, por ello se debe propiciar la formación del alumnado universitario-futuros docentes de Educación Primaria- como expertos en todo el proceso de utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (Galván y Velandia, 2023).

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2020), señaló que debido al COVID-19 muchas instituciones educativas cerraron sus puertas y millones de estudiantes se vieron afectados. En consecuencia, existía la necesidad de usar las herramientas digitales como uno de los medios más idóneos para la enseñanza y el aprendizaje, con esto se dejó en evidencia que la educación virtual dejaba de ser una opción irrelevante para convertirse en un medio

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica

que transformaría y obligó a todos a direccionarse hacia la alfabetización digital de los jóvenes y docentes (Castillo et al., 2022).

La implementación de Educaplay como plataforma digital interactiva contribuirá para que los cursos de noveno año de educación básica se centren en el proyecto de innovación educativa que busca mejorar el proceso metodológico en la materia de estudios sociales, puesto que esta herramienta permite crear actividades interactivas, como crucigramas, cuestionarios, juegos y sopas de letras, que facilitan la comprensión de los contenidos y promueven la participación asertiva de los alumnos en su aprendizaje (Soledispa et al., 2023). En este sentido, la precisión del tema radica en la necesidad de utilizar recursos tecnológicos por parte de los docentes para enriquecer la enseñanza de estudios sociales y fomentar el desarrollo de habilidades digitales en los alumnos, así que se busca es mejorar la calidad de la educación en el proceso de formación integral de los alumnos.

La Unidad Educativa del Milenio Alfonso Herrera es una institución referente en la zona norte del país, cuenta con modernas instalaciones cuyo enfoque pedagógico se cumple de acuerdo a la normativa curricular y brinda educación a niños y jóvenes de la provincia. Esta institución, presenta deficiencias en la metodología de enseñanza como ocurre en algunas instituciones públicas (Herrera et al., 2022). En lo particular, la institución objeto de estudio presenta limitaciones en ciencias sociales, en los novenos años de educación general básica, en la que los estudiantes perciben a esta asignatura como muy teórica debido a la falta de utilización de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo tanto, en este trabajo se busca solucionar esta problemática, por medio de la implementación de la herramienta Educaplay como recurso de enseñanza y aprendizaje para la asignatura de Estudios Sociales.

El motivo de la investigación favorecerá el desarrollo de habilidades digitales y promoverá un desarrollo motivador e interactivo diferenciándose de los métodos tradicionales realizados en la enseñanza de Estudios Sociales, además mejorará su comprensión en los contenidos para potencializar su aprendizaje significativo (Romo et al., 2023).

La falta de comprensión en la materia de Estudios Sociales, resulta un problema académico a pesar de los esfuerzos de los docentes que imparten esa materia, puesto que las clases son tradicionales acompañado de una dosis de falta de atención de los estudiantes lo cual dificulta su aprendizaje (Aldana, 2018), además la ausencia de recursos educativos actuales e innovadores no permite fomentar la participación activa de los educandos para poder despertar esa curiosidad en el aprendizaje (Flores y Riquelme, 2022).

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica

¿Cuál sería el efecto en la educación de los alumnos de noveno año de educación básica, ante la utilización de Educaplay como herramienta digital para la adquisición de conocimientos?

Los alumnos de noveno año mostrarán una preferencia significativa por la utilización de estas nuevas metodologías de aprendizaje que incluyan recursos digitales como Educaplay, y se identificarán temas en la materia de estudios sociales que requieren refuerzo, los cuales pueden abordarse de manera más efectiva mediante actividades interactivas.

Luego de la capacitación los docentes se espera desarrollar las habilidades, la técnica y la pedagogía necesaria, lo cual les facilitará el diseño, la aplicación e implementación de la herramienta Educaplay en sus clases, lo que mejorará la integración y la participación de los alumnos en la enseñanza de estudios sociales, esto repercutirá positivamente y acrecentará el interés y la motivación en los estudiantes.

El objetivo de la investigación es implementar la herramienta digital Educaplay en los alumnos de noveno año de educación básica, de la Unidad Educativa Alfonso Herrera, en la asignatura de estudios sociales, la misma que mejorará el rendimiento académico, al proporcionar una enseñanza más atractiva e interactiva que potencialice su aprendizaje significativo, contribuyendo la investigación en el diagnóstico del nivel de competencias digitales de los alumnos en el uso de herramienta Educaplay, analizar las necesidades y preferencias de aprendizaje de los estudiantes, identificar las habilidades pedagógicas y tecnológicas necesarias por parte de los docentes del uso de la herramienta Educaplay en las clases de estudios sociales y por último diseñar actividades interactivas y adaptadas al currículo de estudios sociales por parte del Ministerio de Educación del Ecuador, de noveno año utilizando la herramienta digital Educaplay.

Si bien las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son vitales en la educación, demandan ajustes significativos en la formación docente, roles y actitudes (Espinel, 2020). Esto implica adaptar modelos, estrategias y metodologías en el aula para crear un entorno enriquecido y dinámico, impulsando la interacción activa de los participantes (Cruz et al., 2019). Por ello se requiere: Involucrar a los estudiantes en actividades entretenidas y didácticas en línea, debemos mejorar efectivamente su experiencia en el aprendizaje todo esto con el objetivo de perfeccionar el uso de la plataforma en el proceso de enseñanza.

Materiales y método

El intervalo de búsqueda abarcó desde 2019 hasta 2024, dado que a partir de 2019 se ha observado un notable aumento en las contribuciones relacionadas con el uso de herramientas digitales en la

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica

educación. Asimismo, la búsqueda se realizó en diversos repositorios universitarios y en revistas científicas y académicas. Se establecieron los siguientes criterios de búsqueda: artículos en español o inglés que estuvieran directamente relacionados con el objeto de estudio e incluyeran términos como educación, herramientas digitales, Educaplay, Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), requisitos e implementación de herramientas digitales como recurso tecno-pedagógico y didáctico. Se aplicó una investigación descriptiva ya que se analiza se caracteriza el impacto del uso de Educaplay en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta metodología permite recopilar información detallada sobre cómo los estudiantes y docentes utilizan la plataforma, qué tipo de actividades son más efectivas y cuál es la percepción general sobre su implementación en el aula (Guevara et al., 2020).

La investigación descriptiva se ha usado en las siguientes fases del estudio:

1. *Fase de Diagnóstico:* para describir el contexto educativo, las necesidades y limitaciones de los estudiantes y docentes y su familiaridad con las herramientas digitales en la enseñanza de estudios sociales, en particular del uso de Educaplay.
2. *Implementación de Educaplay:* Durante la aplicación de la herramienta, se pueden describir las actividades utilizadas, el nivel de comprensión, participación y motivación estudiantil y las dificultades encontradas.
3. *Evaluación de Resultados:* se analizaron los efectos de Educaplay en la comprensión de los contenidos, el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes.

Por otra parte, el uso de métodos teóricos, empíricos y matemáticos en la investigación permite analizar, describir y cuantificar fenómenos de manera integral. Mientras los métodos teóricos fundamentan el estudio, los empíricos validan la información con la experiencia, y los matemáticos garantizan precisión en los resultados (López y Ramos, 2021).

- *Método Teórico.* – En este método se centra de forma exhaustiva la revisión de la literatura, buscando analizar y establecer un enfoque crítico y un enfoque sistémico para lograr relacionar el fenómeno estudiado. También se lo aplicó al inicio, para recopilar y analizar teorías, conceptos y antecedentes relacionados con el tema, la formulación del problema, el análisis de datos y para expresar las conclusiones y discusión. Estos aspectos permiten contrastar los resultados con el marco teórico y proponer nuevas perspectivas o aplicaciones.

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica

- *Método Empírico.* – Este método se llevó a cabo mediante la recolección de datos, el análisis de resultados y la validación o respuesta al planteamiento del problema. Para este caso, se usó el método de la encuesta, cuyo instrumento fue el cuestionario.
- *Métodos estadísticos. Matemáticos.* – se emplea este método en los resultados de las encuestas aplicadas para medir las frecuencias y porcentajes y conocer la distribución de respuestas de los estudiantes frente al uso de metodologías con herramientas digitales y Educaplay.
- Se usó la correlación de Pearson para medir la relación entre el uso de Educaplay y mejoras en la comprensión, participación y motivación. Además, se usó el alfa de Cronbach para medir la fiabilidad o consistencia interna de los cuestionarios.

Tanto el método teórico como el matemático necesitan conocer el número de individuos que realizarán la encuesta. La población de docentes es de 18, a los mismos que se les realizará una pre-encuesta para conocer sus habilidades digitales y una post-encuesta después de recibir una capacitación en el manejo adecuado de la herramienta digital Educaplay, ya que ellos son los que imparten clases en los cursos de noveno año de educación.

En la Unidad Educativa en el noveno grado existen dos paralelos cada uno de 35 estudiantes (población de estudiantes) a quienes se considerará como la nuestra no probabilística, a criterio de los investigadores que basaron sus criterios de selección en; (1) estudiantes que cursen el noveno grado de básica, (2) bajo rendimiento en la asignatura de Estudios Sociales, y (3) el poco conocimiento del uso de herramientas digitales para el aprendizaje. A los estudiantes se les aplicará una encuesta y un test Educaplay para encontrar diferencias significativas en el desarrollo de la comprensión, participación y motivación que son aspectos claves para la enseñanza de Estudios Sociales.

Los resultados de esta investigación se utilizarán para aplicar e incorporar la herramienta digital Educaplay al currículo de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica. Por ello, se determinan como variables el uso de la herramienta Educaplay (independiente) y la variable dependiente la cual mira y observa el impacto del desempeño académico de los alumnos.

La entrada de Educaplay como herramienta digital en Estudios Sociales tiene una importancia decisiva, teniendo en cuenta la necesidad de adaptar las clases a las nuevas tecnologías y a los métodos de aprendizaje de los alumnos (Díaz, 2016). Los jóvenes de hoy son nativos digitales que están constantemente conectados a través de dispositivos tecnológicos, por lo que es fundamental incluir herramientas digitales en el aula para captar su atención y motivarlos en el proceso de aprendizaje.

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica

Además, Educaplay permite crear actividades interactivas y personalizadas que se adaptan a las necesidades y ritmo de aprendizaje de cada alumno, fomentando un aprendizaje colaborativo más significativo (Martínez y Pallares, 2022), lo que representa una herramienta que anima a los estudiantes a desarrollar habilidades digitales, pensamiento crítico, resolución de problemas y creatividad de formas nuevas y activas para la ciencia. Estas habilidades son importantes en la sociedad actual (Barberán, 2022).

Por ello es indispensable, realizar el cambio de una educación tradicional a la cual están adaptados y lo miran como normal o eficiente y generar en esta promoción un cambio radical hacia el desarrollo de una educación tecnológica, virtual sin perder el humanismo entre educadores y educandos. (Galván y Siado, 2021). Para concluir, la implementación de Educaplay en la enseñanza de Estudios Sociales no solo representa una respuesta a las exigencias contemporáneas de un entorno educativo en constante evolución, sino que también abre la puerta a un enfoque más dinámico y atractivo del aprendizaje.

En este sentido, la investigación propuesta permitirá no solo implementar la efectividad de esta herramienta en el rendimiento académico de los alumnos, sino también entender cómo su uso puede motivar el interés y la participación en temas que son fundamentales para su formación integral. La enseñanza de Estudios Sociales no solo representa una respuesta a las exigencias contemporáneas de un entorno educativo en constante evolución, sino que también abre la puerta a un enfoque más dinámico y atractivo del aprendizaje.

Las tecnologías son recursos de aprendizaje y como tales, deben insertarse de manera natural en los planes y actividades didácticas, lo que le permita al proceso de enseñanza y aprendizaje para encaminarse hacia las nuevas metodologías (Molinero y Chávez, 2019). Se pudo conocer que, entre las plataformas educativas empleadas por los docentes, Educaplay es la más empleada con un porcentaje del 95 %, debido a las diferentes y prácticas actividades que ofrece para interactuar de manera más activa ayudando en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Esta plataforma está reconocida por ser una herramienta efectiva pues brinda resultados llamativos que, de acuerdo con Rosero (2021) ayuda en el fortalecimiento y mejora de la enseñanza y el aprendizaje, debido a que es una herramienta intuitiva y divertida, de fácil uso, sin costo para el estudiante y no necesita instalación o descarga.

Adicionalmente, Educaplay es un recurso de gamificación completa en que se desarrollan actividades educativas mostrando contenidos e interactuando con ellos mediante juegos de memoria,

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica

razonamiento, y otras funciones cognitivas que promueven el aprendizaje de manera más dinámica (Jurado, 2022).

Por ello, en la doble encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa del Milenio Alfonso Herrera resultó bastante práctico y confiable, ya que los resultados alcanzados evidencian la importancia de la aplicabilidad de la herramienta educativa didáctica Educaplay.

Pre encuesta a docentes

El objetivo de esta encuesta es conocer la percepción de los docentes sobre el impacto de Educaplay en la participación estudiantil, su capacitación digital, y cómo las herramientas digitales enriquecen la enseñanza de Estudios Sociales. También se busca identificar su disposición para recibir formación adicional en estas tecnologías.

Análisis e interpretación: Pre - Encuesta a los docentes – Pregunta 1

Un 39 % de los docentes dice estar totalmente de acuerdo y otro 28 % de encuestados también consideran que las herramientas digitales en especial Educaplay mejoran la participación de los estudiantes en el aprendizaje, lo cual representa la predisposición del docente para usar esta herramienta desde lo pedagógico. Sin embargo, un 22 % piensa que no.

Análisis e interpretación: Pre - Encuesta a los docentes – Pregunta 2

Un gran número de encuestados 39 % y un 22 % cree no tener suficiente capacitación para utilizar herramientas digitales en la enseñanza de Estudios Sociales. Esto evidencia que a pesar de saber que las herramientas digitales ayudan en la enseñanza, ellos no tienen los conocimientos necesarios para aplicarlas.

Análisis e interpretación: Pre - Encuesta a los docentes – Pregunta 3

El 51 % de los docentes manifiesta que el acceso a las herramientas digitales como es Educaplay es fundamental para que los estudiantes comprendan mejor los conceptos de Estudios Sociales, seguido de un 33 % que piensa igual. Este resultado indica la oportunidad de involucrar esta herramienta en desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Análisis e interpretación: Pre - Encuesta a los docentes – Pregunta 4

Un 33 % de los docentes encuestados expresa que las plataformas digitales como Educaplay fomentan el desarrollo de habilidades críticas y analíticas en los alumnos, seguido de un 39 %. Este resultado mantiene una visión positiva del empleo de esta herramienta.

Análisis e interpretación: Pre - Encuesta a los docentes – Pregunta 5

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica

Un 50 % de los encuestados expresa que están dispuestos a recibir formación adicional sobre el uso de herramientas digitales en especial Educaplay para poner en práctica en la enseñanza de Estudios Sociales, seguido de un 44 %. Este resultado indica el deseo autentico de tener un aprendizaje continuo y actualizado con las nuevas tendencias educativas.

Análisis e interpretación: Pre - Encuesta a los docentes – Pregunta 6

El 61 % de los docentes menciona que los entornos digitales han enriquecido su comprensión de los contenidos en Estudios Sociales, seguido de un 33 % que piensa igual. Este resultado denota la utilidad que la herramienta Educaplay brinda no solo al estudiante sino al docente en mejorar sus conocimientos y planificar mejor sus clases.

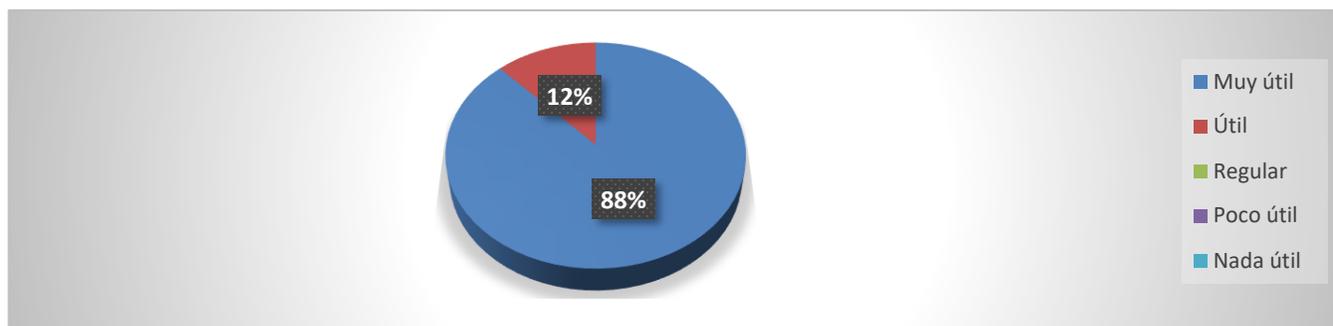
Post - Encuesta a los Docentes:

Objetivo: Evaluar la calidad y utilidad de la capacitación sobre la herramienta digital Educaplay

Análisis e interpretación de la Satisfacción – Pregunta 1

Figura 1

Utilidad de la capacitación



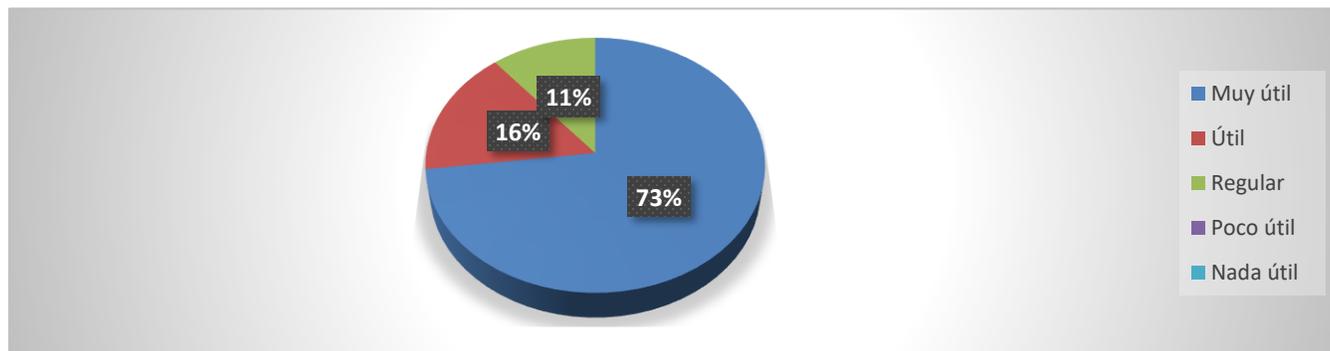
Nota: La figura muestra de manera estadística el grado de satisfacción de la utilidad de la capacitación docente.

Análisis e interpretación: El 88 % de los docentes considera la capacitación muy útil, mientras que el 12 % la percibe como útil, lo que indica una alta satisfacción y relevancia del contenido impartido. No hubo valoraciones negativas, lo que sugiere que la formación fue efectiva y bien recibida.

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica

Figura 2

Claridad y organización de los contenidos

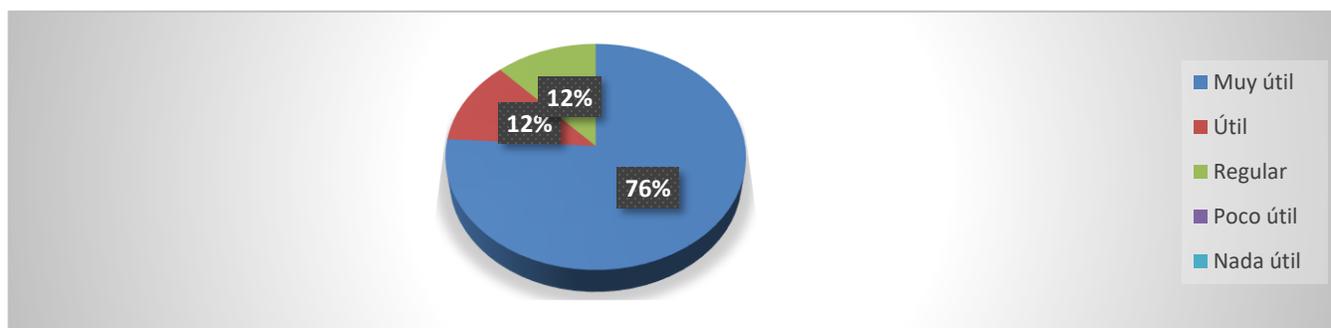


Nota: La figura muestra de manera estadística el grado de satisfacción de la claridad y organización de los contenidos

Análisis e interpretación: El 73 % de los docentes calificó la claridad y organización de los contenidos como muy útil, y un 16 % como útil, lo que refleja una buena estructuración de la capacitación. Sin embargo, el 11 % la consideró regular, lo que sugiere oportunidades de mejora en la presentación o secuencia de los temas.

Figura 3

Comodidad al usar Educaplay



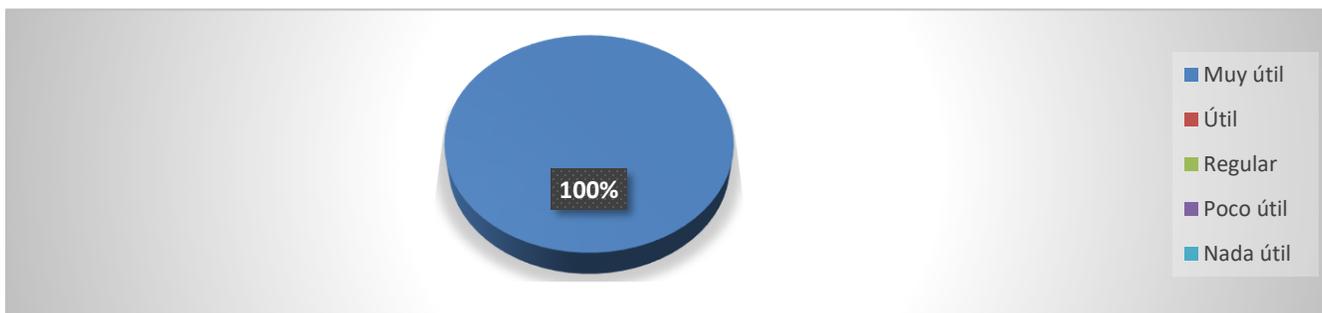
Nota: La figura muestra de manera estadística el grado de comodidad al usar Educaplay

Análisis e interpretación: El 76 % de los docentes se sintió muy cómodo usando Educaplay después de la capacitación, y un 12 % adicional lo consideró útil, lo que indica una buena aceptación de la herramienta. Sin embargo, otro 12 % tuvo una experiencia regular, lo que sugiere que algunos docentes podrían necesitar más práctica o apoyo adicional.

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica

Figura 4

Recomendación de la capacitación

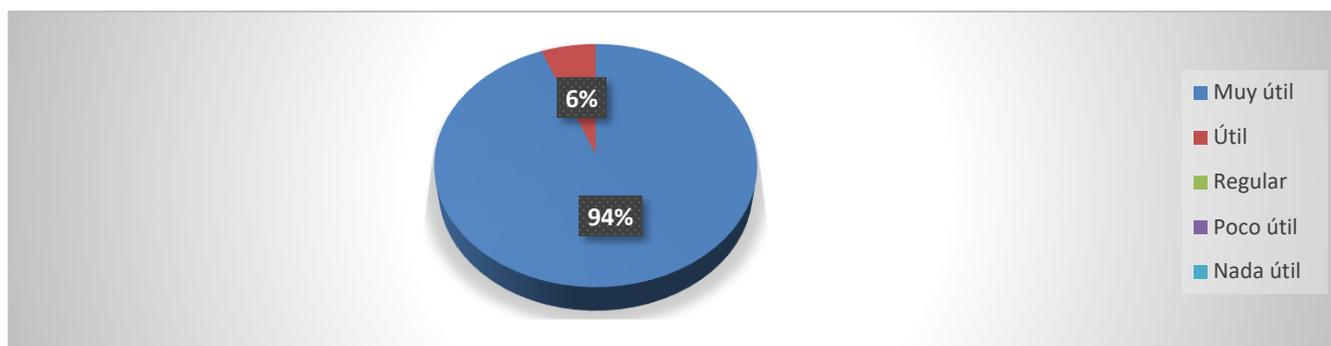


Nota: La figura muestra de manera estadística el grado de intención para la recomendación de la capacitación.

Análisis e interpretación: El 100 % de los docentes recomendaría esta capacitación a otros, lo que refleja una satisfacción total con la formación recibida. No hubo opiniones negativas, lo que indica que los participantes consideran que la capacitación fue efectiva y valiosa para su labor docente.

Figura 5

Aplicación de Educaplay



Nota: La figura muestra de manera estadística el grado de aplicación de la herramienta Educaplay.

Análisis e interpretación: El 94 % de los docentes considera que podrá aplicar Educaplay de manera muy efectiva en sus clases, mientras que el 6 % lo ve como útil. Esto indica una alta confianza en la herramienta y su potencial para mejorar la enseñanza, con muy pocos docentes que no la ven tan aplicable.

Encuesta a estudiantes

Análisis e interpretación - Pregunta 1

La mayoría de los estudiantes se sienten cómodos utilizando herramientas digitales para elaborar temas de Estudios Sociales, con un 82 % que expresa estar de acuerdo o totalmente de acuerdo. Sin embargo, un 18 % se mostró en desacuerdo, lo que indica que algunos estudiantes podrían tener dificultades o resistencia en el uso de estas herramientas.

Análisis e interpretación - Pregunta 2

La mayoría de los estudiantes considera que las plataformas digitales como blogs, redes sociales y foros son útiles para la discusión de temas sociales, con un 90 % de estudiantes que están de acuerdo o totalmente de acuerdo. Solo un 10 % se mostró en desacuerdo, lo que sugiere una alta aceptación y reconocimiento del valor de estas herramientas para fomentar el debate y aprendizaje en temas sociales.

Análisis e interpretación - Pregunta 3

Una proporción significativa de estudiantes no utiliza los recursos digitales para el aprendizaje y la comprensión de temas de Estudios Sociales, con un 70 % expresando estar en desacuerdo o totalmente en desacuerdo. Solo el 30 % considera que los recursos digitales son útiles para estos fines, lo que indica una posible falta de integración o interés en el uso de herramientas digitales en este contexto específico.

Análisis e interpretación – Pregunta 4

La mayoría de los estudiantes considera que la información disponible en línea sobre Estudios Sociales es confiable, con un 86 % estando de acuerdo o totalmente de acuerdo. Solo un 14 % expresó desacuerdo, lo que sugiere que, aunque existe confianza en las fuentes en línea, algunos estudiantes podrían tener dudas sobre la veracidad de la información disponible.

Análisis e interpretación – Pregunta 5

Una gran parte de los estudiantes encuentra difícil colaborar con sus compañeros en proyectos de Estudios Sociales utilizando herramientas digitales, con un 70 % expresando estar en desacuerdo o totalmente en desacuerdo. Solo el 30 % considera que la colaboración digital es fácil, lo que sugiere que existen barreras o dificultades en el uso de estas herramientas para el trabajo en equipo.

Análisis e interpretación – Pregunta 6

Aunque un 61 % de los estudiantes considera que las competencias digitales son esenciales para el estudio efectivo de los temas sociales, un 39 % expresa desacuerdo o indiferencia al respecto. Esto

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica

sugiere que, sí bien muchos estudiantes reconocen la importancia de las habilidades digitales, otros aún no perciben su relevancia para el aprendizaje de Estudios Sociales.

Análisis e interpretación – Pregunta 7

La mayoría de los estudiantes no participa activamente en comunidades virtuales relacionadas con Estudios Sociales, con un 72 % expresando desacuerdo o totalmente en desacuerdo. Solo el 28 % participa de alguna manera, lo que indica que, a pesar de la accesibilidad de las plataformas digitales, la participación en espacios virtuales para el aprendizaje de Estudios Sociales es aún limitada.

Análisis e interpretación – Pregunta 8

Un 49 % de los estudiantes no tiene acceso adecuado a dispositivos y conexiones a la internet para realizar investigaciones en Estudios Sociales, ya que expresaron estar en desacuerdo o totalmente en desacuerdo. Solo el 53 % considera que tiene los recursos necesarios, lo que sugiere que hay barreras tecnológicas que dificultan acceso a la información y el aprendizaje digital en este contexto.

Test Educaplay

El objetivo del test es evaluar el nivel de conocimiento, comprensión, participación y motivación de los estudiantes de noveno grado en la asignatura de Estudios Sociales, a través de preguntas interactivas que abordan temas y contenidos claves con el fin de identificar fortalezas y áreas de mejora en su aprendizaje.

a. Medición de la comprensión

A continuación, se muestran en tablas 1, 2 y 3 los intentos que se les dio progresivamente a los estudiantes para que resuelvan diferentes actividades en Educaplay. Se trata de relacionar cómo el número de intentos mejora la comprensión y la retención de los contenidos.

Tabla 1

Primer momento con un solo intento

	Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3	Actividad 4
Estudiante	Resultado	Resultado	Resultado	Resultado
70 estudiantes	643,12	740,56	680,73	792,14

Nota: La tabla muestra el primer intento de realización del test con un sola oportunidad de resolver.

Tabla 2

Segundo momento con dos intentos

	Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3	Actividad 4
Estudiante	Resultado	Resultado	Resultado	Resultado

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica

70 estudiantes	817,14	873,95	940,08	896,51
----------------	--------	--------	--------	--------

Nota: La tabla muestra el segundo intento de realización del test con dos oportunidades para resolver.

Tabla 3

Tercer momento con tres intentos

	Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3	Actividad 4
Estudiante	Resultado	Resultado	Resultado	Resultado
70 estudiantes	980,88	909,34	997,14	999, 38

Nota: La tabla muestra el tercer intento de realización del test con tres oportunidades para resolver.

b. *Medición de la participación*

El objetivo del test también estuvo relacionado a la medición de la participación y motivación de los estudiantes ante actividad en Educaplay aquí los siguientes datos recogidos en tabla 4.

Tabla 4

Participación y motivación

Días que trascurrieron desde la publicación y la realización de la tarea en promedio (con un plazo de 5 días)

Participantes	Actividad	Tiempo transcurrido en días
70	1	4
70	2	2
70	3	1
70	4	1

Nota: La tabla muestra el grado de participación y motivación que tuvieron los alumnos durante el test observado desde un plazo de cinco días.

Resultados

Alfa de Cronbach

- El coeficiente alfa de Cronbach para la pre-encuesta a docentes fue de 0.83, lo que refleja una buena consistencia interna entre los ítems de la encuesta.
- El valor de Alfa de Cronbach obtenido para la post-encuesta a docentes fue de 0.70, lo que indica una consistencia interna adecuada para los ítems evaluados.

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de
educación básica

- El coeficiente alfa de Cronbach para la encuesta a estudiantes fue de 0.87, lo que refleja una buena consistencia interna entre los ítems de la encuesta.

Resultados de la Pre - encuesta a los docentes

- Los resultados de la pre-encuesta a los docentes revelan una actitud generalmente positiva hacia el uso de Educaplay en la enseñanza de Estudios Sociales.
- Los docentes creen que esta herramienta digital mejora la participación de los estudiantes, lo que refleja una predisposición para su uso pedagógico. Sin embargo, algunos docentes expresan dudas sobre su eficacia.
- Se observa que una parte importante de los encuestados considera no tener suficiente capacitación para utilizar herramientas digitales, lo que indica una brecha en el conocimiento y la formación requerida para aplicar estas tecnologías de manera efectiva.
- A pesar de esta falta de capacitación, muchos docentes reconocen la importancia de herramientas como Educaplay para mejorar la comprensión de conceptos y fomentar habilidades críticas y analíticas en los estudiantes.
- Un gran número de docentes está dispuesto a recibir formación adicional, lo que demuestra un interés genuino por mejorar sus competencias digitales.
- La mayoría de los encuestados considera que el uso de entornos digitales ha enriquecido su comprensión de los contenidos de Estudios Sociales, destacando la relevancia de estas herramientas tanto para el desarrollo del docente como del estudiante.

Resultados de la Post - Encuesta a docentes

- Los resultados muestran una alta satisfacción con la capacitación sobre el uso de Educaplay. La mayoría de los docentes consideró la capacitación como muy útil para aplicar la herramienta en sus clases, mientras que algunos la vieron como útil.
- En cuanto a la claridad y organización de los contenidos, la mayoría calificó la presentación como muy útil, con pocos docentes que la consideraron regular.
- En cuanto a la comodidad para usar Educaplay, la mayoría de los docentes se sintió muy cómodo, mientras que otros expresaron que fue regular.
- Todos los docentes recomendarían la capacitación a otros colegas, lo que refleja una satisfacción total.
- La gran mayoría considera que podrá aplicar Educaplay de manera muy efectiva en sus clases.

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica

- Esta herramienta puede ser particularmente útil con los estudiantes de noveno grado de educación básica, ya que fomenta el aprendizaje interactivo, mejora la motivación y permite la creación de actividades didácticas que pueden adaptarse a las necesidades y ritmo de los estudiantes, facilitando la comprensión de temas complejos de Estudios Sociales.

En resumen, los resultados indican una recepción positiva y la disposición de los docentes para integrar Educaplay en su enseñanza.

Resultados encuesta a estudiantes

- La mayoría de los estudiantes se sienten cómodos utilizando herramientas digitales para elaborar temas de Estudios Sociales, aunque un pequeño porcentaje enfrenta dificultades o resistencia.
- En cuanto a las plataformas digitales como blogs y redes sociales, la mayoría considera que son útiles para la discusión de temas sociales, lo que refleja una alta aceptación de estas herramientas. Sin embargo, muchos estudiantes no usan recursos digitales para aprender sobre Estudios Sociales, lo que indica una falta de integración o interés en su uso.
- Aunque la mayoría considera confiable la información disponible en línea, algunos estudiantes aún tienen dudas sobre su veracidad.
- La colaboración digital en proyectos de Estudios Sociales se presenta como una dificultad para la mayoría, lo que sugiere barreras en el trabajo en equipo.
- Aunque muchos reconocen la importancia de las competencias digitales para el estudio efectivo, algunos no perciben su relevancia.
- La participación en comunidades virtuales (trabajo cooperativo) relacionadas con Estudios Sociales es baja o no es aprovechada, lo que limita el uso de estas plataformas para el aprendizaje.
- Un porcentaje significativo de estudiantes no tiene acceso adecuado a dispositivos y conexiones a la internet, lo que representa una barrera tecnológica para el estudio digital.

Resultado del Test – Educaplay – Medición de la comprensión

Coefficiente de correlación Pearson

El coeficiente de correlación de Pearson como se muestra en tabla 4 indica que existe una relación directamente proporcional al número de intentos de la prueba y la comprensión y retención de la información.

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica

Tabla 5

Relación según Pearson

Correlación 1	Correlación 2	Correlación 3	Correlación 4
Actividad 1	Actividad 1	Actividad 1	Actividad 1
0.9998	0.9481	0.9381,	1

Nota: La tabla muestra el grado de relación entre las actividades en Educaplay y el desarrollo de la comprensión y el rendimiento.

En el análisis de resultados se puede decir que, las variables presentan una correlación fuerte en todas las actividades propuestas. Dado que el valor de r es positivo, indica una relación positiva entre las variables.

El coeficiente de correlación de Pearson corrobora la teoría del efecto de la prueba que indica que la práctica frecuente de las pruebas está asociada a un mejor rendimiento en la recuperación de la memoria (Kochhann et al., 2020). Por tanto, el número de intentos en una prueba influye significativamente en la comprensión y retención de la información, incremento de la confianza por medio de la identificación y corrección de errores, mejora el rendimiento académico y ayuda a los estudiantes a retroalimentar sus conocimientos previo a una prueba final convirtiéndose en una estrategia de enseñanza apropiada para aprendizajes significativos y nuevas comprensiones (Zavala y Nieto, 2019).

Resultado del Test – Educaplay – Medición de la participación y la motivación

Los resultados de la tabla 5 indican que la primera actividad estuvo marcada por la dificultad, tal vez producto de la falta de accesibilidad, problemas con la familiarización de la herramienta y la desmotivación. A partir de la segunda actividad se observó que los estudiantes la completaron en dos días de plazo y en las posteriores actividades solo les tomó un día de plazo en hacerlo.

Se evidencia, por tanto, que la participación y motivación en Educaplay son clave para el aprendizaje activo, ya que fomentan el interés y la retención de conocimientos a través de actividades interactivas. Al involucrar a los estudiantes en juegos y desafíos, se mejora su compromiso y comprensión de los temas (Arturo et al., 2024).

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica

Propuesta

La propuesta fue planificada y realizada en cinco módulos que se detallan en la Tabla 6. La propuesta está dirigida hacia la capacitación docente el diseño de actividades interactivas en Educaplay. La capacitación duró 15 días en un promedio de 2 horas semanales, en los cuales los componentes se dividen en Trabajo Práctico y Trabajo Autónomo.

El objetivo general de la propuesta es capacitar a los docentes en el uso de la herramienta digital Educaplay y en el diseño de actividades interactivas alineadas al currículo de Estudios Sociales, con el propósito de fortalecer sus competencias tecnológicas y pedagógicas. Esto permitirá optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando una metodología innovadora que motive la participación activa de los estudiantes y mejore su comprensión de los contenidos.

a. Capacitación

A continuación de describen los módulos y los temas que se impartirán durante la capacitación.

Tabla 6

Módulos de capacitación

Módulos	Temas	
Modulo 1	Tema 1	Tema 2
	Introducción a la Alfabetización Digital https://gamma.app/docs/Introduccion-a-la-Alfabetizacion-Digital-8alj9cuaj5cmu4d	Ventajas y desventajas del recurso digital Educaplay https://gamma.app/docs/Ventajas-y-desventajas-del-recurso-digital-Educaplay-y1s85m355g95k82
Modulo 2	Tema 1	Tema 2
	Introducción a Educaplay https://gamma.app/docs/Introduccion-a-Educaplay-sjb3j3wk5v9uuld	Introducción a Educa Play https://gamma.app/docs/Introduccion-a-Educaplay-7ie7lghv6a75jcd
Modulo 3	Tema 1	Tema 2
	Herramienta digital Magic School - I https://app.magicschool.ai/tools/academic-content-generator?share=d59eae91-4bce-a99b-5544d759e68f	Herramienta digital Magic School - II https://app.magicschool.ai/tools/presentation-generator?share=e9a8420c-60e9-4b64-a3e7-1832-4670d88d4da3

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica

Modulo 4	Tema 1	Tema 2
	Herramienta digital Magic School - IV https://app.magicschool.ai/tools/academic-content-generator?share=0a3916ca-41bd-9f80-669d1918ba89	Herramienta digital - CANVA https://www.canva.com/design/DAGQmQVVKDc/hwaay1x0awzQ7-oIOxtuSw/edit?utm_content=DAGQmQVVKc764-Dc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
Modulo 5	Tema 1	Tema 2
	Herramienta digital - Educaplay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/20326350-quiz_sobre_los_primeros_pobladores.html	Herramienta digital – Genially https://view.genially.com/66e5e486210207c31e9c8258/presentation-presentacion-formas-basica

Nota: La tabla muestra los contenidos que se impartieron durante la capacitación a los docentes.

b. Actividades en Educaplay

Se describen las siguientes actividades para el estudio de los contenidos en Estudios Sociales con la utilización de la herramienta Educaplay.

Tabla 7

Corte de planificación

1	<ul style="list-style-type: none"> Unidad curricular y tema Destreza con criterio desempeño 	<ul style="list-style-type: none"> La convivencia <ul style="list-style-type: none"> La democracia CS.4.3.9. Discutir la democracia como gobierno del pueblo, cuya vigencia se fundamenta en la libertad y la justicia social. I.CS.4.10.2. Discute la relación entre democracia y libertad de expresión, medios de comunicación, valores democráticos (libertad, equidad y solidaridad) y gobierno del pueblo, reconociendo el papel de la Constitución como garante de los derechos ciudadanos y la lucha por los derechos humanos. Reconocer el origen y tipos de democracia
	<ul style="list-style-type: none"> Indicador Objetivo de la clase 	

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica

	<ul style="list-style-type: none"> Actividad EDUCAPLAY https://www.educaplay.com/learning-resources/22972632-juego_de_trivia_sobre_democracia.html
2	<ul style="list-style-type: none"> Unidad curricular y tema La convivencia <ul style="list-style-type: none"> La democracia, principios y características . Destreza con criterio de desempeño CS.4.3.9. Discutir la democracia como gobierno del pueblo, cuya vigencia se fundamenta en la libertad y la justicia social. <p>I.CS.4.10.2. Discute la relación entre democracia y libertad de expresión, medios de comunicación, valores democráticos (libertad, equidad y solidaridad) y gobierno del pueblo, reconociendo el papel de la Constitución como garante de los derechos ciudadanos y la lucha por los derechos humanos.</p> Indicador Objetivo de la clase Reconocer y describir los principios de la democracia Actividad EDUCAPLAY https://www.educaplay.com/learning-resources/22972648-principios_democraticos.html
3	<ul style="list-style-type: none"> Unidad curricular y tema La convivencia <ul style="list-style-type: none"> Participación ciudadana Destreza con criterio de desempeño CS.4.3.17. Discutir el significado de participación ciudadana y los canales y formas en que se la ejerce en una sociedad democrática. <p>I.CS.4.11.1. Relaciona el ejercicio de la ciudadanía ecuatoriana con el Estado, la Constitución, la participación ciudadana (canales y formas) y los procesos de integración (regional e internacional), en un contexto de interculturalidad, unidad nacional y globalización.</p> Indicador Objetivo de la clase Explicar y describir el rol que desempeña la sociedad civil en la participación ciudadana Actividad EDUCAPLAY https://www.educaplay.com/learning-resources/22972718-juego_de_participacion_ciudadana.html

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica

	<ul style="list-style-type: none">• Unidad curricular y tema La convivencia<ul style="list-style-type: none">• Democracia en América Latina• Destreza con criterio de desempeño con CS.4.3.9. Discutir la democracia como gobierno del pueblo, cuya vigencia se fundamenta en la libertad y la justicia social.
4	<p>I.CS.4.10.2. Discute la relación entre democracia y libertad de expresión, medios de comunicación, valores democráticos (libertad, equidad y solidaridad) y gobierno del pueblo, reconociendo el papel de la Constitución como garante de los derechos ciudadanos y la lucha por los derechos humanos.</p> <p>Reconocer y explicar la relación entre democracia y libertad de expresión en América Latina, describiendo el papel de los medios de comunicación, los valores democráticos y la Constitución como garante de los derechos ciudadanos.</p> <ul style="list-style-type: none">• Indicador• Objetivo de la clase• Actividad <p>EDUCAPLAY https://www.educaplay.com/learning-resources/22972732-busqueda-de-palabras-democracia-en-america-latina.html</p>

Nota: La tabla muestra un corte de planificación de la aplicación de las actividades en Educaplay.

Discusión

Los resultados obtenidos en este estudio evidencian un impacto positivo del uso de Educaplay en la enseñanza de Estudios Sociales dirigido a estudiantes de noveno año de educación básica. A partir de la pre y post-encuesta a docentes, se observa que, sí bien al inicio existía una brecha en la capacitación digital, posterior a la formación brindada, la mayoría de los docentes manifestó una satisfacción alta con la herramienta y mostró disposición para integrarla en sus clases. Este hallazgo es relevante, ya que sugiere que la capacitación adecuada puede superar las barreras tecnológicas iniciales y facilitar la adopción de nuevas metodologías de enseñanza.

La interpretación de los resultados del test de Educaplay para medir la comprensión de los estudiantes indica una correlación fuerte entre el uso repetido de la herramienta y la mejora en la retención de información. Este hallazgo respalda la teoría del efecto de la prueba (Kochhann et al., 2020), que sugiere que la práctica frecuente de evaluaciones mejora la memoria y el rendimiento académico.

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica

Además, el aumento de la confianza y la corrección de errores a través de intentos repetidos fortalecen el aprendizaje significativo y la preparación para evaluaciones finales (Zavala y Nieto, 2019).

En cuanto a la motivación y participación estudiantil, los datos muestran una mejora progresiva en el uso de Educaplay, con una reducción en el tiempo requerido para completar las actividades. Si bien la primera actividad presentó dificultades debido a la falta de accesibilidad y familiarización con la herramienta, en actividades posteriores se observó un mayor compromiso por parte de los estudiantes, lo que concuerda con estudios previos sobre el impacto de las plataformas interactivas en la educación (Arturo et al., 2024).

No obstante, el estudio también identificó ciertas limitaciones. Una de ellas es la brecha digital, ya que algunos estudiantes carecen de acceso adecuado a dispositivos y conexión a la internet, lo que representa un obstáculo para la equidad en el aprendizaje digital. Además, si bien la mayoría de los docentes y estudiantes mostraron una actitud positiva hacia Educaplay, todavía existen estudiantes que no perciben la relevancia de las competencias digitales para el aprendizaje, lo que podría influir en su nivel de participación.

Estos resultados están en línea con estudios previos que destacan la importancia de las herramientas digitales en la enseñanza y aprendizaje de contenidos complejos (Arturo et al., 2024). Sin embargo, también reafirman la necesidad de capacitación continua para docentes y estudiantes con el fin de maximizar los beneficios de estas tecnologías.

Al analizar los resultados inesperados, destaca la falta de colaboración digital entre los estudiantes, a pesar de la aceptación general de Educaplay. Esto sugiere que la herramienta podría complementarse con estrategias que promuevan el trabajo en equipo, como foros de discusión o actividades cooperativas dentro de la plataforma.

En cuanto a la confrontación con las hipótesis planteadas, se confirma la expectativa de que Educaplay mejora la comprensión y motivación de los estudiantes, aunque se debe seguir trabajando en la superación de barreras tecnológicas y en la integración del aprendizaje colaborativo.

Para futuras investigaciones, se sugiere explorar estrategias que fomenten la colaboración digital entre estudiantes y evaluar el impacto de Educaplay a largo plazo en el rendimiento académico. También sería útil investigar el efecto de otras herramientas digitales complementarias para fortalecer las competencias digitales tanto en docentes como en estudiantes.

Conclusiones

La presente investigación tuvo como objetivo implementar la herramienta digital Educaplay en los alumnos de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Alfonso Herrera, en la asignatura de Estudios Sociales. Los resultados obtenidos evidencian que Educaplay mejora el rendimiento académico al proporcionar una enseñanza más atractiva e interactiva, lo que fortalece el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Uno de los principales aportes de este estudio fue el diagnóstico del nivel de competencias digitales de los alumnos y los docentes en el uso y aplicación de actividades en Educaplay. Se observó que la mayoría de los estudiantes se sienten cómodos utilizando herramientas digitales, aunque algunos presentan dificultades en la colaboración en entornos virtuales y en el acceso equitativo a la tecnología. A pesar de estas limitaciones, los resultados del test de comprensión revelaron una correlación positiva entre el uso recurrente de Educaplay y la retención de información, lo que valida su efectividad como estrategia de enseñanza.

Además, se analizaron las necesidades y preferencias de aprendizaje de los estudiantes, destacando que las actividades interactivas generan mayor motivación y participación en la asignatura. En este sentido, la herramienta Educaplay se presenta como una alternativa que contribuye en la comprensión de los contenidos de Estudios Sociales a través de metodologías dinámicas y adaptadas al ritmo de cada estudiante.

Desde la perspectiva docente, se identificaron las habilidades pedagógicas y tecnológicas necesarias para el uso de Educaplay en las clases. La pre-encuesta reveló una falta de capacitación en herramientas digitales, lo que representaba un desafío para su implementación. No obstante, tras la capacitación teórico-práctica, la mayoría de los docentes manifestaron sentirse más preparados y dispuestos a utilizar esta herramienta en su enseñanza. La post-encuesta confirmó una alta satisfacción con la formación recibida, demostrando que el acompañamiento pedagógico es clave para una integración efectiva de la tecnología en el aula.

Otro aspecto relevante fue el diseño de actividades interactivas alineadas al currículo de Estudios Sociales del Ministerio de Educación del Ecuador. Se evidenció que Educaplay permite adaptar los contenidos a las necesidades específicas de los estudiantes, fomentando un aprendizaje más significativo y participativo.

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de educación básica

Tras la capacitación, se demostró que la mayoría de los docentes estarían abiertos a una nueva forma de impartir clases. Esto evidencia una disposición del profesorado hacia la implementación de tecnologías emergentes que optimicen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, se reconoce que después de la capacitación teórico-práctica dirigida a los docentes, los alumnos adquirirán muchos beneficios académicos, obteniendo un mejor entendimiento de los temas de Estudios Sociales gracias a la variedad de recursos que proporciona esta herramienta digital.

En conclusión, la implementación de Educaplay representa una oportunidad significativa para modernizar la enseñanza de Estudios Sociales, promoviendo un aprendizaje más dinámico, accesible y adaptado a las necesidades de los estudiantes. Sin embargo, para maximizar su impacto, es fundamental continuar con la capacitación docente, mejorar el acceso a la tecnología y fomentar la integración de estrategias digitales en la educación básica.

Referencias

- Arturo, P., Zambrano, Z., Avello, R., Tapia, T., (2024). Guía metodológica gamificada con Educaplay para mejorar la motivación y rendimiento académico en la asignatura de física. *Revista Investigación, Tecnología e Innovación*, 16(22), 11-21. DOI: <https://doi.org/10.53591/iti.v16i22.1864>
- Aldana, V. (2018). Dificultad en el aprendizaje de las ciencias sociales de los estudiantes del grado sexto de la institución educativa Nuestra Señora del Carmen. [Tesis de Maestría, Universidad de Cartagena, Colombia]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/bfda09b4-bf51-459d-b55b-d1f5978d13d4>
- Barberán, C. (2022). El pensamiento creativo y las herramientas tecnológicas: Uso de Scratch en la Básica Superior. [Tesis de Maestría, Universidad de Portoviejo, Ecuador]. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/3448/1/MEDU-2024-008.pdf>
- Castillo, J., Cárdenas, F. Aquije, E., Orellana, C., y Zubiaur, M., (2022). Uso de las herramientas digitales en los centros públicos de educación secundaria. *Revista Horizontes*, 6(23), 429-438. DOI: <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.345>
- Cruz, M., Pozo, M., Aushay, H., y Arias, A. (2019). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *Revistas e-Ciencias de la Información*, 9(1), 1-15. DOI: <https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>
- Díaz, L. (2016). Recursos digitales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la competencia comunicativa del inglés en docentes de primaria en la institución educativa Manuel José Sierra del municipio de Girardota. [Tesis de Maestría, Universidad Pontificia Bolivariana, Colombia]. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/2584>
- Espinel, E. (2020). La tecnología en el aprendizaje del estudiantado de la Facultad de Ciencias Químicas, Universidad Central del Ecuador. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 20(2), 1-37. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v20n2/1409-4703-aie-20-02-308.pdf>
- Flores, Ch., y Riquelme, A. (2022). Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas. *Información, cultura y sociedad: Revista del Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas*, 46(1), 129-142. DOI: <https://doi.org/10.34096/ics.i46.11069>

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de
educación básica

- Galván, C., y Velandia, M. (2023). Alfabetización digital fundamentada en técnicas de gamificación para el desarrollo de competencias tecnológicas en docentes y estudiantes de secundaria. [Tesis de Maestría, Universidad de la Costa, Barranquilla, Colombia]. <https://repositorio.cuc.edu.co/entities/publication/799cb429-ee2f-43ec-b05a-b31a58fdc2c6>
- Galván, A., y Siado, E., (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. CIENCIAMATRIA. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología. 7(12), 92-974. DOI 10.35381/cm.v7i12.457
- Guevara, G. P., Verdesoto, A., y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). Revista RECIMUNDO, 4(3), 163–173. DOI: [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Herrera, M., Orellana, V., Espinoza, Y., y Espinosa, J. (2022). Posibilidades y limitaciones de implementación de un nuevo modelo pedagógico para la educación pública ecuatoriana. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales, 7(3), 63-80. DOI: <https://doi.org/10.33936/rehuso.v7i3.5151>
- Jurado, E. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. Revista Cubana de Educación Superior, 41(2), 1-17. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200012
- Kochhann R, Beber, B., Ferreira, P., Holz, M., Ruschel, R., De Pádua, A., Godinho, C., Izquierdo, I, & Chaves, M. (2020). The effect of intentionality on verbal memory assessment over days. Dement Neuropsychol Scientific Magazine. 14(4), 366-371. DOI: 10.1590/1980-57642020dn14-040006
- López, A., y Ramos, G. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. Revista Conrado, 17(S3), 22-31. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2133>
- Martínez, J., Pallares, L., Bahamón, W., y Echeverry, L. (2022). Fortalecimiento de los procesos de comprensión lectora a través de la aplicación de Los Red (Canva y Educaplay) como estrategia pedagógica en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Técnica Soledad Medina. [Tesis de Maestría, Universidad de Cartagena, Colombia]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/d69a5442-75a9-4df7-87c2-7635a81babe6>

Herramienta didáctica en Educaplay para cursos de enseñanza de Estudios Sociales en el noveno año de
educación básica

- Molinero, M., y Chávez, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19), 1-31. <https://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v10n19/2007-7467-ride-10-19-e005.pdf>
- Romo, G., Rubio, C., Gómez, V., y Nivel, M. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica. *Revista Polo de Conocimiento*. 8(10), pp. 313-344. DOI: 10.23857/pc.v8i10.6127
- Rosero, S., (2021). El uso de la plataforma Educaplay para la impartición de las clases en línea de educación inicial en la unidad educativa francisco flor en época de pandemia. [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Ambato Ecuador]. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a906f200-8063-4079-ace0-03dd23b17ffd/content>
- Soledispa, C., Delgado, A., Lindao, M., y Roca, O. (2023). Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 1-32. DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8007
- UNESCO (2020), Educación: del cierre de la escuela provocado por la COVID-19 a la recuperación. <https://www.unesco.org/es/covid-19/education-response>
- Zavala, C., y Nieto, M. (2019). El error como ocasión para el aprendizaje. *Revista Entrevistas*. 9(11), 1-1- 6. https://isnsc.com.ar/Revista/edicion_011/_nieto-zavala.pdf.