

Use of Educaplay for the evaluation of students with unfinished schooling in Social Studies

Uso de Educaplay para la evaluación de estudiantes con escolaridad inconclusa en Estudios Sociales

Autores:

Cortez-Cabrera, Marilyn Estefanía
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestrante de la Universidad Bolivariana del Ecuador, de la Maestría en Pedagogía y Entornos
Digitales
Durán – Ecuador



marilyncortez1989@hotmail.com



<https://orcid.org/0009-0003-1875-752X>

Cando-Arguello, Leidi Margarita
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestrante de la Universidad Bolivariana del Ecuador, de la Maestría en Pedagogía y Entornos
Digitales
Durán – Ecuador



leidiarguello@hotmail.com



<https://orcid.org/0009-0009-7843-9244>

Figuroa-Corrales, Eufemia
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Dr.C. Docente de la Universidad Bolivariana del Ecuador, de la Maestría en Pedagogía y Entornos
Digitales
Durán – Ecuador



efigueroac@ube.edu.ec

eufemiafigueroacorrales@gmail.com



<https://orcid.org/0000-0002-8306-7854>

Tapia-Bastidas, Tatiana
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
PhD. Docente de la Universidad Bolivariana del Ecuador, de la Maestría en Pedagogía y Entornos
Digitales
Durán – Ecuador



ttapia@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0001-9030-5517>

Fechas de recepción: 01-MAR-2024 aceptación: 01-ABR-2024 publicación: 15-JUN-2024



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

Educaplay es una plataforma de educación virtual que brinda un gran aporte al proceso educativo y que permite crear actividades educativas para darle mayor oportunidad a los estudiantes que presentan escolaridad inconclusa, siendo de vital importancia en los actuales momentos lo cual ha cobrado interés y dedicación para enriquecer y desarrollar el proceso de aprendizaje. En el presente estudio se planteó como objetivo Implementar un plan de actividades para el uso de la herramienta Educaplay en el proceso de evaluación de la asignatura de Estudios Sociales para los estudiantes con escolaridad inconclusa de 8vo EGB en la Unidad Educativa “Yachana Inti” en la Región Amazónica. Se realizó una investigación bajo un enfoque mixto cuali-cuantitativo de tipo descriptiva, además se trabajó con los métodos teóricos como el inductivo – deductivo, el análisis-síntesis, y dentro de los empíricos la encuesta a docentes. Se determinó entre los resultados principales que los docentes conocen la plataforma web, pero no se la aplica de manera constante para mejorar esta problemática y hacer de la educación un proceso más dinámico, activo y lúdico, al mismo tiempo se denota el interés que tienen los estudiantes por indagar más en esta herramienta y aplicar actividades que se desarrollarán desde esta plataforma favoreciendo el desarrollo del aprendizaje y mejorando sus destrezas y habilidades. Se concluye que es necesario usar este tipo de plataforma educativa para aportar al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes que presentan escolaridad inconclusa.

Palabras clave: Aprendizaje; Educaplay; Escolaridad inconclusa; Evaluación; Estudios Sociales



Abstract

Educaplay is a virtual education platform that provides a great contribution to the educational process and allows the creation of educational activities to give greater opportunities to students who have unfinished schooling, being of vital importance at the current time which has gained interest and dedication for enrich and develop the learning process. The objective of this study was to implement an activity plan for the use of the Educaplay tool in the evaluation process of the subject of Social Studies for students with unfinished schooling of 8th EGB in the “Yachana Inti” Educational Unit in the Amazon region. A research was carried out under a mixed qualitative-quantitative approach of a descriptive type, in addition, we worked with theoretical methods such as inductive - deductive, analysis-synthesis, and within the empirical methods, the survey of teachers and the consultation of specialists. It was determined among the main results that teachers know the web platform but it is not applied constantly to improve this problem and make education a more dynamic, active and playful process, at the same time it denotes the interest that students have. for investigating more about this tool and applying activities that will be developed from this platform, promoting the development of learning and improving their skills and abilities. It then follows the need to use this type of educational platform to directly contribute to the teaching-learning process of students who have unfinished schooling.

Keywords: Learning; Educaplay; Unfinished schooling; Assessment; Social studies



Introducción

El desarrollo actual de la educación es un escenario por el cual transitan diversos sistemas educacionales a nivel mundial, pero han sido muchas las limitaciones por las que el proceso educativo de los seres humanos ha tenido que pasar, se han establecido cambios en la filosofía de trabajo, en los modelos de aprendizaje. El empleo de plataformas como alternativa de formación ofrece al profesorado una amplia gama de recursos que contribuyen al desarrollo de una estrategia educativa mucho más activa y participativa (Jurado, 2022).

Tratar el tema de la escolaridad inconclusa implica que se considere una transformación de la sociedad excluyente para que, en la construcción permanente de la democracia y la participación ciudadana, se dé la inclusión de todos los sectores de la sociedad, sin distinción de condición económica, sociocultural, étnica, de género o de posición política. Según los autores Mirando y Cedeño (2021) las ofertas de educación para personas en situación de escolaridad inconclusa brindan la oportunidad de concluir los estudios en los diferentes niveles y sub niveles educativos a los jóvenes y adultos que son parte de los grupos vulnerables y excluidos del sistema educativo y del modelo económico, social y político, proponente.

La educación para estudiantes con escolaridad inclusiva es un tema que se aborda a nivel mundial debido a la necesidad de evitar el analfabetismo en el mundo y de esta manera transformar las sociedades ya que se puede transformar al ser humano y las sociedades con el fin de poder erradicar el analfabetismo.

En este marco se torna primordial el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes de una manera más directa ya que la preparación educativa es un elemento que siempre debe estar presente en la vida de los seres humanos, varios de los países desarrollándose han esforzado por crear políticas que les permitan afianzar la investigación y un desarrollo auténtico de su país, generando nuevas políticas y prestando mucha atención a la población adulta como lo menciona la escuela se ha caracterizado por ser el lugar del aprendizaje formal de la lectura y la escritura como medio para acceder al conocimiento (Cobo, 2021).

El Ecuador ha venido impulsando diversos programas que buscan combatir el analfabetismo, la deserción escolar y el mejoramiento de la calidad de la educación pública, donde por decreto presidencial se propuso un incremento en la tasa de asistencia a bachillerato en todo el país para el año 2021 El Universo (2021), con base en la creación de programas enfocados en ampliar la oferta educativa a nivel de educación ordinaria y



extraordinaria, estos últimos con el objetivo de reducir el analfabetismo y lograr el retorno a las aulas de personas con escolaridad inconclusa. (Correa, 2022, p. 12)

Existe un sinnúmero de factores que intervienen para que los estudiantes lleguen a tener un proceso de escolaridad inconclusa, entre los más renombrados está la pobreza que es uno de los factores más importantes que contribuyen a la educación incompleta en el país, siendo esta una problemática muy relevante ante los resultados que se evidencian. Las familias pobres a menudo no pueden costear los gastos de la educación, como la matrícula, los uniformes y los materiales escolares. La falta de acceso a la educación es otro factor que contribuye a la problemática, lo cual hace que sea difícil para los niños y jóvenes de estas zonas acceder a la educación.

Los estudiantes con escolaridad inconclusa tienen mayores dificultades para aprender y alcanzar su máximo potencial. Esto se debe a que han perdido oportunidades de aprendizaje, tienen deficiencias en sus conocimientos y habilidades básicas, y suelen tener un bajo rendimiento académico, esto se debe a que han perdido oportunidades de aprendizaje, como asistir a clases, realizar tareas y participar en actividades extracurriculares. Como resultado, tienen deficiencias en sus conocimientos y habilidades básicas, como la lectura, la escritura y las matemáticas.

Soledispa, et al. (2023) indican que los recursos educativos digitales y tecnológicos tienen una gran utilidad en la educación, el uso de estas herramientas y recursos tecnológicos son necesarios ya que su función es relevante en el aprendizaje de los estudiantes, y que los docentes hacen uso de estos precisamente en la búsqueda de mejorar su actividad y desempeño docente. La labor docente hoy se ha transformado, más que una guía, es un facilitador en la gestión del aprendizaje a través de todos los recursos disponibles en las redes y otros que son posible desarrollar, por lo que se generan mayores competencias y capacidades en los estudiantes.

El rol del docente, en la actualidad, es ser un guía, un mediador que acompaña y se adapta a las necesidades de los estudiantes y al panorama educativo que está en constante transformación del conocimiento de manera personal y de manera colaborativa basada en juegos. El uso de herramientas colaborativas está ligado al ámbito tecnológico, el cual contribuye a grandes cambios para transformar los entornos virtuales en espacios adecuados para los estudiantes de los diferentes niveles educativos.

EducaPlay es una herramienta útil para los docentes que buscan una manera efectiva de mejorar la experiencia de aprendizaje de sus estudiantes a través de actividades educativas interactivas y personalizadas. La plataforma es fácil de usar y ofrece una amplia variedad de recursos para ayudar a los docentes a crear actividades que se adapten a sus necesidades y objetivos de enseñanza, con Educaplay, los docentes pueden mejorar la experiencia de



aprendizaje de sus estudiantes y ayudarlos a retener información de manera más efectiva. (Páez, 2021, p. 15)

En este caso, Educaplay es una herramienta lúdica de aprendizaje divertido que puede utilizarse de diversas maneras para fomentar el aprendizaje interactivo y personalizado. Puedes crear y compartir actividades que se adapten a tus objetivos de enseñanza y a las necesidades de tus estudiantes, los docentes están usando el aprendizaje en línea, la herramienta Educaplay como una estrategia fuera de lo tradicional para que el estudiante se sienta libre abierto al proceso pedagógico para que refuerce los conocimientos por medio de la tecnología y sus herramientas que ofrece.

Salinas y Salvati (2020) indican que el uso de herramientas colaborativas está ligado al ámbito tecnológico, el cual contribuye a grandes cambios para transformar los entornos virtuales en espacios adecuados para los estudiantes de los diferentes niveles educativos. En la actualidad, los docentes deben estar previamente capacitados para el uso adecuado de las herramientas colaborativas, dejando de lado el modelo de enseñanza tradicional, donde el alumno no adquiere conocimientos nuevos se innovadores, mientras que estas herramientas facilitarán su aprendizaje, es posible acceder a libros digitales e información rápida.

Son varios los factores por los que los estudiantes se sienten desmotivados, y a veces tienen falta de interés por una firma; por lo tanto, el uso de metodologías, estrategias, recursos y técnicas adecuadas a la educación de cierta manera minimizará estos factores relevantes en los estudiantes con escolaridad inconclusa, cabe indicar que la evaluación debe ser un proceso flexible y adaptable a sus necesidades, deben utilizarse métodos de evaluación que sean motivadores, significativos y que permitan a los estudiantes demostrar sus conocimientos y habilidades.

La Unidad Educativa “Yachana Inti” es una institución de Educación Extraordinaria para personas con escolaridad inconclusa, puesto al servicio de la comunidad Orellanense y sus zonas de influencia en el nivel Básica Superior de la Educación General Básica, Bachillerato en Ciencias y Técnico en Agronomía. Su misión es brindar una educación para personas con escolaridad inconclusa, con criterios creadores, reflexivos, críticos y principios como el honor, la lealtad, la disciplina y la dedicación, pero se ha logrado evidenciar las deficiencias y limitaciones que tienen los estudiantes con escolaridad inconclusa en Estudios Sociales, concretando la necesidad de ejecutar estudios que aporten de manera puntual en recursos didácticos y herramientas metodológicas que posibiliten a los docentes para brindar mejora en el desarrollo de las habilidades y destrezas.

Consecuentemente, al tener como referencia la problemática evidenciada en esta institución se cuenta con una estadística de 45 estudiantes de manera general que presentan escolaridad inconclusa y que muestran muchas deficiencias en el desarrollo del aprendizaje,



siendo esto un limitante para el buen desarrollo de las habilidades y destrezas en el área de Estudios Sociales, teniendo en cuenta que este estudio centró su investigación en la problemática dada en el octavo año de educación general básica, siendo este el foco principal para el desarrollo de este proceso investigativo.

Desde la perspectiva y problemática encontrada en esta investigación se formuló la siguiente interrogante debido a la situación actual que enfrenta el sistema educativo en el país: ¿Cómo contribuir al proceso de evaluación de la asignatura de Estudios Sociales para los estudiantes con escolaridad inconclusa con la implementación de la herramienta Educaplay?

Es por todo lo anteriormente expuesto que se proyectó como objetivo general de la investigación: Implementar un plan de actividades para el uso de la herramienta Educaplay en el proceso de evaluación de la asignatura de Estudios Sociales para los estudiantes con escolaridad inconclusa de 8vo EGB en la Unidad Educativa “Yachana Inti” en la Región Amazónica.

Educaplay

El aprendizaje con la herramienta Educaplay es divertido, interesante y lúdico, es una herramienta que no da lugar al aprendizaje tradicional, donde los alumnos se sienten abiertos al proceso pedagógico, logrando profundizar y solidificar sus conocimientos con capacidad de análisis y síntesis, contribuyendo al aprendizaje significativo para formar personas útiles en la sociedad.

Educaplay es una de estas herramientas colaborativas 3.0, que está al alcance de todo el mundo ya que es una herramienta web 3.0 gratuita y permite a los usuarios realizar actividades lúdicas y recreativas para tener una interacción entre el profesor y el alumno. Este programa se puede utilizar en tres idiomas diferentes: español, francés e inglés, en esta herramienta las actividades son dinámicas y sobre todo entretenidas, lo que ayuda al proceso de enseñanza - aprendizaje en cada uno de los estudiantes (Jurado, 2022).

La herramienta Educaplay es esencial para la interacción en el proceso educativo, ya que proporciona diferentes actividades gracias a las cuales el alumno logrará un aprendizaje significativo, y, sobre todo, aprenderá jugando. Es una herramienta que permite trabajar de forma eficaz; esta herramienta se aplica en todos los niveles educativos, desde el jardín de infancia hasta la universidad, con diversas formas de uso como instrumentos de evaluación, actividades de refuerzo, juegos de motivación, un gran repositorio de juegos realizados por otros usuarios, detección de conocimientos previos, etc.



Aporte de la plataforma EducaPlay en la educación

El desempeño de los docentes está ligado a las emociones que desencadenan su conducta y comportamiento, en este sentido, los docentes no solo son considerados como portadores de contenidos teóricos y conceptuales, sino que son seres que cambian la conciencia educativa y cognitiva de los alumnos, las clases se convierten en un espacio cargado de bienestar y buenas relaciones al transmitir emociones positivas, en las que también interviene la práctica de valores, el desarrollo y fortalecimiento de la comunicación afectiva.

Los recursos educativos digitales (RED) tienen una gran utilidad en la educación, el uso de estas herramientas y recursos tecnológicos son necesarios ya que su función es relevante en el aprendizaje de los estudiantes, y que los docentes hacen uso de estos precisamente en la búsqueda de mejorar su actividad y desempeño docente (Flores, 2021).

La labor docente hoy en día se ha transformado, más que un guía, es un facilitador en la gestión del aprendizaje a través de todos los recursos disponibles en las redes y otros que son posibles desarrollar, por lo que se generan mayores competencias y capacidades en los estudiantes. La incorporación de nuevas plataformas y recursos en la educación ha provocado un movimiento de saberes, aprendizajes y necesidades que demanda la comunidad docente que los utiliza, tómesese en cuenta que se trata de la utilización de recursos donde una parte importante de docentes no son especialistas en informática, y muchos ni siquiera conocen de su existencia.

Educación

El fin educacional es provocar un cambio y fortalecimiento en el individuo, dando lugar a una persona completamente diferente. Este proceso cultiva la sabiduría, la inteligencia y un conjunto de valores que distinguen a aquellos que han sido educados de aquellos que carecen de formación (Díaz, 2023). La educación capacita al individuo para discernir entre lo correcto y lo incorrecto, induce el abordaje de ciencia y el conocimiento, facilitando así la comprensión de conceptos como la justicia y la equidad.

Escolaridad inconclusa

La escolaridad inconclusa se la entiende como el abandono educativo siendo este el principal desencadenante de lo que se conoce como escolaridad inconclusa, es decir refiere al hecho de cuando una persona por cualquier motivo no ha culminado la educación obligatoria que abarca a la Educación General Básica y el Bachillerato, los cuales son los niveles de estudio a ser alcanzados ante la ley ecuatoriana. (Alvarado, 2023).



La educación es uno de los pilares fundamentales para el progreso del ser humano, es una interacción con el medio que permite el descubrimiento y conocimiento del mundo, comprende una capacitación constante en diversas áreas, las cuales permiten su desarrollo y supervivencia en el entorno que le rodea (Mora, 2021). La educación entrega al ser humano las herramientas básicas para su desarrollo le dotan de valores, habilidades, destrezas y saberes, es desarrollada en diversos contextos formales e informales de forma individual o colectiva, a través de intermediarios o a manera de auto educación.

Material y métodos

Material

La investigación realizada se determinó bajo un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), donde se analizaron los diversos criterios de manera subjetiva, es así que se determinó el uso de este enfoque para ampliar los detalles de la investigación, la cual implicó la recolección y el análisis de datos cualitativos y cuantitativos.

El proceso de investigación mixto involucra una recolección, estudio e interpretación de datos cualitativos y cuantitativos que el investigador haya considerado necesarios para su análisis. Este procedimiento representa un proceso sistemático, experimental y crítico de la investigación, en donde la perspectiva objetiva de la investigación cuantitativa y cualitativa tienen la posibilidad de fusionarse para ofrecer contestaciones a inconvenientes humanos. (Sánchez, 2019, p. 12)

Desde esta perspectiva, se identifica este estudio bajo el desarrollo de un enfoque de tipo mixto porque va en la búsqueda e indagación de los conocimientos que poseen los docentes en relación al tema que se está investigando, tomando como un proceso inicial la encuesta aplicada a los docentes y a los estudiantes. Es decir, se debe indicar que la investigación estuvo determinada con un enfoque mixto, de tipo descriptiva; siendo este el que mide y describe los hechos que conforman el problema de investigación en un periodo de tiempo establecido, dando paso a la investigación descriptiva de las variables estudiadas como lo son el Uso de Educaplay para la evaluación de estudiantes con escolaridad inconclusa en Estudios Sociales.

La investigación de tipo descriptiva, es la que tiene como fin explicar varias propiedades primordiales de conjuntos homogéneos de fenómenos, usa criterios sistemáticos que permiten entablar la composición o la conducta de aquellos fenómenos de estudio, suministrando información sistemática y comparable con la de otras fuentes, además se conoce que la investigación de tipo transversal es la que analiza los datos recopilados en un periodo de tiempo sobre una población dada. (Guevara, 2020, p. 166)



Por tanto, en este estudio descriptivo se analizan los conocimientos que tienen los docentes en referencia al Uso de Educaplay para la evaluación de estudiantes con escolaridad inconclusa en Estudios Sociales, refiriéndose también a la forma en la que los docentes aplican esta herramienta en el aula.

Métodos

Para el desarrollo de este estudio se aplicaron los siguientes métodos: teóricos dentro de los que se incluyeron el inductivo – deductivo, porque se partió de la base de datos de los estudiantes y los docentes con la investigación primaria se llegó a la conclusión general la cual contrastó con la investigación secundaria y bibliográfica, también se utilizó el de análisis y síntesis porque permitió recolectar toda la información teórica – científica sobre las variables de estudio mediante fuentes bibliográficas y además se contribuyó a establecer la importancia del Uso de Educaplay para la evaluación de estudiantes con escolaridad inconclusa en Estudios Sociales.

Es importante conocer que en esta investigación también se procedió a la aplicación del método estadístico por la utilización de frecuencias, porcentajes y todo el desarrollo tanto cualitativo como cuantitativo, permitiendo descubrir la información más relevante sobre el tema y las variables investigadas para una mejor interpretación, además, porque se construyó en base a conocimientos y a la aplicación de una metodología.

En el método empírico se usó la encuesta para identificar el nivel de conocimientos en el uso de Educaplay para la evaluación de estudiantes con escolaridad inconclusa en Estudios Sociales en los estudiantes de octavo año de educación básica. Del Sol et al. (2017) mencionan que los métodos teóricos permiten revelar las relaciones esenciales del objeto de investigación no observables directamente, cumpliendo así una función gnoseológica importante al posibilitar la interpretación conceptual de los datos empíricos encontrados, la construcción y desarrollo de teorías.

Para la obtención de la información, se aplicó una encuesta a los docentes mediante la cual se permite concretar el Uso de Educaplay para la evaluación de estudiantes con escolaridad inconclusa en Estudios Sociales, logrando alcanzar un mejor desempeño y fortaleciendo el desarrollo de las destrezas y habilidades de los estudiantes que poseen escolaridad inconclusa, asimismo se aplicó una encuesta a los estudiantes con el objetivo de observar el nivel de mejoras que este brinda; además, se empleó la revisión documental en base a la asignatura.

La población determinada para esta investigación fue de 12 docentes y 45 estudiantes. Cabe indicar que se trabajó con una muestra de tipo no probabilística a conveniencia del investigador. Se tomó como muestra a 6 (50%) docentes y 23 (51%) estudiantes de octavo



año de básica con escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa "Yachana Inti" en la Región Amazónica. Se concreta que es una muestra no probabilística porque con este tipo de técnica, el investigador selecciona las muestras basadas en un juicio subjetivo, es decir, se realizó una selección al azar de los participantes, sin criterios predeterminados, ya sea de docentes o estudiantes con escolaridad inconclusa.

Resultados y discusión

En relación a la encuesta aplicada a los docentes, se logran concretar los siguientes hallazgos:

Tabla 1 ¿Qué es la plataforma Educaplay?

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Es una plataforma web que brinda acciones educativas	1	17%
Es una herramienta que favorece al proceso educativo	2	33%
Es una plataforma de creación de actividades educativas multimedia	3	50%
Total	6	100%

Nota: El 50% de los participantes, opinó que la plataforma Educaplay “Es una plataforma de creación de actividades educativas multimedia, un 33% consideró que “Es una herramienta que favorece al proceso educativo”, y un 17% las describió como “Una plataforma web que brinda acciones educativas”. **Fuente:** Base de datos. Elaboración propia.

La investigación de Rosero (2021) concluye que “la plataforma Educaplay es un mecanismo diseñado para crear diversas actividades para usuarios de todas las edades, la misma que sirve como método de evaluación, refuerzo de clase y aplicación de juegos interactivos y motivadores” (p. 30). Es decir, que Educaplay es un sitio Web apto para la interacción docente-estudiante. Este método desarrolla libremente la integración del educando y el aprendizaje con el portador del conocimiento de una manera didáctica y sobre todo sencilla.

Tabla 2 ¿Cuál es el nivel de aporte que brinda el uso de la plataforma Educaplay en la enseñanza de los estudiantes que tienen escolaridad inconclusa?

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Alto	4	67%
Medio	2	33%
Bajo	0	0%
Total	6	100%



Nota: El 67% de los participantes, mencionaron un nivel de aporte “Alto” sobre uso que brinda la plataforma Educaplay en la enseñanza, lo que refleja un alto grado de aporte. Un 33% lo calificó como “Medio”. Estos resultados reflejan el aporte positivo del uso de la plataforma Educaplay en la enseñanza de los estudiantes que tienen escolaridad inconclusa.
Fuente: Base de datos. Elaboración propia.

Torres (2022) indica que “el objetivo de Educaplay es crear una comunidad de usuarios que quieran aprender y enseñar mientras se divierten, con una variedad de opciones para que los docentes instalen su propio espacio de educación online en la plataforma” (p. 8). La herramienta Educaplay es muy importante para la interacción del estudiante con el docente porque ofrece diversas actividades donde el estudiante puede lograr un aprendizaje a largo plazo, teniendo en cuenta la forma dinámica de aprender.

Tabla 3 ¿Qué tipo de actividades se pueden desarrollar en la plataforma Educaplay?

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Test	1	17%
Sopa de letras	2	33%
Dictados	1	17%
Crucigramas	2	33%
Total	6	100%

Nota: El 33% de los participantes, indicaron que “Sopa de letras” es el tipo de actividades que se pueden desarrollar en la plataforma Educaplay. Un 33% mencionó “Crucigramas”. Un 17% manifestó “Test” y un 17% “Dictados”. **Fuente:** Base de datos. Elaboración propia.

En este sentido, en su investigación Segarra (2023), señala que “Educaplay es una plataforma online que ofrece una amplia gama de herramientas y actividades interactivas como crucigramas, sopas de letras, cuestionarios y mapas interactivos, que permiten a los estudiantes participar activamente en su propio aprendizaje” (p. 26). Esta plataforma permite a los docentes crear y compartir actividades multimedia interactivas que se adaptan al nivel educativo del niño, y diferenciándose por materias y así lograr reconocimiento en el ámbito educativo.

Tabla 4 ¿Cuáles son las ventajas que brinda la herramienta Educaplay?

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Actividad atractiva y fácil de manejar	4	67%
No se necesita instalar programas	2	33%
Ofrece un contenido de tres idiomas: español, francés e inglés	0	0%
Total	6	100%



Nota: El 67% de los participantes indicó “Actividad atractiva y fácil de manejar”. Y un 33% consideró que “No se necesita instalar programas”. Estas son consideradas como las ventajas que brinda la herramienta Educaplay. **Fuente:** Base de datos. Elaboración propia.

Para Bauz y Morales “Educaplay es una plataforma gratuita diseñada para realizar una amplia gama de actividades y brindar experiencias de aprendizaje dinámicas. Con la ayuda de esta plataforma se puede desarrollar diversas actividades como ordenar letras, palabras, crucigramas, sopas de letras, cuentos” (p 16). Esto quiere decir, que la herramienta Educaplay es de gran utilidad en el ámbito educativo, ya que fomenta la interacción entre estudiantes y docentes, lo que supone una mejora en el aprendizaje y una garantía de mejor desempeño.

Tabla 5 ¿Considera aceptable el uso de la plataforma Educaplay en la enseñanza de los estudiantes que tienen escolaridad inconclusa?

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Muy aceptable	5	83%
Poco aceptable	1	17%
Nada aceptable	0	0%
Total	6	100%

Nota: El 83% de los participantes opinó que consideran “Muy aceptable” el uso de la plataforma Educaplay en la enseñanza de los estudiantes. Y solo un 17% lo calificó como “Poco aceptable”. Estos resultados demuestran aceptable el uso de la plataforma Educaplay en la enseñanza de los estudiantes que tienen escolaridad inconclusa. **Fuente:** Base de datos. Elaboración propia.

García y Santillán (2022) en su estudio realizado indican que “con Educaplay la organización de la clase puede cambiar, pues para transmitir conocimientos y fortalecer los contenidos se pueden realizar diversas actividades que motiven al estudiante a querer aprender” (p.3). Gracias a esta herramienta, los estudiantes se sentirán entusiasmados aprendiendo Estudios Sociales, practicando diversos tipos de juegos que, sin darse cuenta, crean conocimientos estables sobre los temas que se imparten.

Tabla 6 ¿Cómo hace usted para que las clases en línea sean participativas y dinámicas?

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Compartir las preguntas de la clase virtual con anterioridad	2	33%
Realizar preguntas sencillas	2	33%
Ser clara y precisa con lo solicitado	1	17%
No avergonzar a los participantes	1	17%



Total	6	100%
--------------	----------	-------------

Nota: El 33% de los participantes opinó que para que las clases en línea sean participativas y dinámicas deben “Compartir las preguntas de la clase virtual con anterioridad”. Asimismo, el 33% indicó que “Realizar preguntas sencillas”. El 1% manifestó “Ser clara y precisa con lo solicitado”. Y el 1% consideró “No avergonzar a los participantes”. **Fuente:** Base de datos. Elaboración propia.

De manera similar, en los resultados de su investigación Flores y Durán (2022), destacan que “la interacción de los estudiantes es esencial en los entornos virtuales de aprendizaje, ya que influye positivamente en los procesos y resultados del aprendizaje, aumentando la satisfacción de los estudiantes con sus clases y reduciendo la probabilidad de deserción” (p 1). Los estudiantes alcanzan mayores niveles de aprendizaje cuando están activos e interactúan con otros, y la participación y el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales es una variable que aumenta la calidad de la educación.

Tabla 7 ¿Con qué frecuencia utiliza la plataforma Educaplay en la asignatura de Estudios Sociales?

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	40%
Casi siempre	1	20%
A veces	2	40%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

Nota: El 40% de los participantes opinó que “Siempre” utiliza la plataforma Educaplay en la asignatura de Estudios Sociales. Un 40% mencionó “A veces”. Y un 20% manifestó que “Casi siempre”. Estos resultados demuestran la frecuencia del uso de la plataforma Educaplay en la asignatura de Estudios Sociales. **Fuente:** Base de datos. Elaboración propia.

Corroborando estos resultados, la investigación de Castro (2023) concluye que “Educaplay promueve la interacción y participación y permite el desarrollo rápido y activo de habilidades básicas mediante el uso de juegos didácticos, ya sean propios, así como de su extenso repositorio de ejercicios que posee esta plataforma” (p. 24). Educaplay es un recurso didáctico que facilita la evaluación de esta asignatura, donde los estudiantes ponen a prueba sus habilidades para identificar, analizar, conceptualizar o relacionar dependiendo de las actividades que realizan.

¿Qué tipo de evaluación o examen sugiere utilizar en la plataforma Educaplay?

Los docentes consideran que los cuestionarios de opción múltiples se pueden utilizar en la plataforma Educaplay, ya que consiste en una actividad con un sinnúmero de



preguntas que se encuentran de manera secuencial. Cabe indicar, que esta actividad es muy eficaz para comprobar el conocimiento por parte de los estudiantes, sin embargo, mencionan que, es fundamental que tanto las preguntas como respuestas estén relacionadas con los contenidos estudiados.

Otra forma de evaluación que se puede utilizar en esta plataforma son los test que aportan en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en todos los niveles y estas son las diversas acciones de evaluación que se puede aplicar en dicha plataforma educativa siendo este un recurso necesario para el proceso educativo, además se hace conocer también que están las evaluaciones de completar que también son sencillas y directas facilitando el proceso de evaluación de los diversos temas.

Encuesta a los estudiantes

En relación a la encuesta aplicada a los estudiantes, se logran concretar los siguientes hallazgos:

Tabla 8 ¿Ha utilizado la plataforma Educaplay?

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Si	13	59%
No	9	41%
Total	22	100%

Nota: El 59% de los participantes, indicaron que “Si” han utilizado la plataforma Educaplay. Y un 41% mencionó “No”. Estos resultados significan que la mayor parte de los estudiantes si utilizan esta plataforma. **Fuente:** Base de datos. Elaboración propia.

Para Zapata (2022) “Educaplay es una plataforma que permite crear actividades educativas multimedia, ofrece a los docentes la oportunidad de crear su propio espacio educativo, llevando a otro nivel de participación de los estudiantes” (p. 27). Además, de ofrecer una variedad de actividades interactivas, Educaplay también funciona como una herramienta de gamificación para el aula.

Tabla 9 ¿Le resulta fácil el uso de la plataforma Educaplay?

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	36%
Casi siempre	10	46%
A veces	4	18%
Nunca	0	0%
Total	22	100%



Nota: El 46% de los participantes opinó “Casi siempre” le resulta fácil el uso de la plataforma Educaplay”. Un 36% consideró que “Siempre”, y un 18% manifestó “A veces”.
Fuente: Base de datos. Elaboración propia.

Para Sánchez y Moreno (2024) “Educaplay facilita el diseño y creación de manera sencilla e intuitiva de actividades y juegos multimedia en el sector educativo. Permite crear actividades motivadoras, fomenta la interacción y participación en sus propias actividades” (p. 7). Es decir, que es una herramienta multimedia que te permite crear innumerables actividades educativas, donde los estudiantes podrán interactuar e intercambiar información como si estuvieran en el aula real.

Tabla 10 ¿Qué tipo de actividades les gusta realizar en la plataforma de Educaplay?

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Test	3	14%
Sopa de letras	8	36%
Dictados	2	9%
Crucigramas	8	36%
Completar textos sobre historias	1	5%
Total	22	100%

Nota: El 36% de los participantes mencionaron que el tipo de actividades que les gusta utilizar en la plataforma de Educaplay son “Sopa de letras”. Un 36% indicó “Crucigramas”. Un 14% manifestó “Test”. Un 9% afirmó “Dictados”. Y un 5% “Completar textos sobre historias”.
Fuente: Base de datos. Elaboración propia.

En este mismo sentido, en su investigación Tejera et al. (2021), señalan que “Educaplay es una plataforma online que permite la creación de actividades educativas, es completamente gratuito para los usuarios. Aquí podrás crear y compartir innumerables actividades como adivinanzas, dictados, crucigramas, sopas de letras o test, entre otras” (p. 43). Por ello, Educaplay como recurso didáctico busca facilitar la labor docente, proporcionando diversas actividades interactivas.

Tabla 11 ¿Qué tipo de beneficios le brinda la plataforma Educaplay?

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Es fácil de usar	2	9%
Es gratuita	8	36%
Es divertida	12	55%
Total	22	100%



Nota: El 55% de los participantes consideran que los beneficios que brinda la plataforma Educaplay “Es divertida”. Un 36% mencionó “Es gratuita”. Y un 9% manifestó “Es fácil de usar”. Esto significa que la mayoría considera que entre los grandes beneficios que brinda esta plataforma es que es gratuita. **Fuente:** Base de datos. Elaboración propia.

Para Montalvo et al. (2021) “Educaplay es una plataforma gratuita para la creación de actividades educativas multimedia que permite crear aplicaciones en línea de diversos tipos que posibilitan generar nuevos escenarios de evaluación para fortalecer el aprendizaje, de forma individual o colaborativa” (p. 38). Esta plataforma permite crear sesiones de enseñanza-aprendizaje en el campo de la tecnología para que los estudiantes formen parte de una educación interactiva e innovadora.

Tabla 12 ¿Con qué frecuencia utiliza la plataforma Educaplay en la asignatura de Estudios Sociales?

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	18%
Casi siempre	5	23%
A veces	8	36%
Nunca	5	23%
Total	22	100%

Nota: El 36% de los participantes indicaron que “A veces” utilizan la plataforma Educaplay. Un 23% mencionó “Casi siempre”. Un 23% manifestó “Nunca” y un 18% “Siempre”. **Fuente:** Base de datos. Elaboración propia.

En su investigación Fernández (2022) señala que “Educaplay como herramienta pedagógica, facilita el trabajo de docentes y estudiantes ya que solo pueden crear una cuenta y realizar sus propias actividades en la plataforma, lo que contribuye a la carencia de dinamismo en el desarrollo educativo” (p. 14). Esta es una herramienta de autor, es decir, una herramienta donde los docentes crean actividades de acuerdo con las necesidades de sus alumnos y las adaptan según el entorno.

Tabla 13 ¿Cómo considera el uso de la plataforma Educaplay?

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Fácil	11	50%
Difícil	8	36%
Complicado	3	14%
Total	22	100%



Nota: El 50% de los participantes indicaron que el uso de la plataforma es “Fácil”. Un 36% mencionó “Difícil”. Y un 14% manifestó “Complicado”. **Fuente:** Base de datos. Elaboración propia.

Para Quispe y Cruz (2024) menciona que “Educaplay no es necesario descargarlo ya que es una plataforma en línea, te permite utilizar actividades creadas por otros usuarios de forma gratuita, puedes crear actividades multimedia, fácil de usar, accesible universalmente, es decir, todos pueden usarlo” (p. 27). Educaplay está al alcance de todos al ser una herramienta web 3.0 totalmente gratuita que permite a los usuarios realizar actividades recreativas y lúdicas para la interacción entre docentes y alumnos.

¿Le gustaría que le evaluaran sus destrezas y habilidades con la plataforma Educaplay, por qué?

Los estudiantes manifiestan que sí les gustaría ser evaluados por medio de la plataforma, pero que antes, es necesario que se les enseñe el buen manejo y las diferentes actividades que se pueden realizar en dicha plataforma. Además, consideran que les gusta ser evaluados por dicha plataforma ya que hace el aprendizaje es mucho más dinámico, fácil, divertido y lúdico. Por lo tanto, queda claro que, en relación a la encuesta aplicada a los docentes, se logra concretar que, Educaplay es un recurso didáctico que busca orientar, contribuir e innovar en el proceso de enseñanza aprendizaje de los actores educativos. En el aula se utiliza para gestionar y fomentar la participación de los estudiantes, esto también contribuye al aprendizaje constructivista, donde el alumno es el protagonista de su aprendizaje y el docente su guía.

Educaplay es una plataforma educativa que ofrece una variedad de recursos y juegos interactivos para el aprendizaje de los niños, ofrece una experiencia de aprendizaje en línea que combina tecnología con actividades educativas divertidas. La plataforma cubre diferentes áreas curriculares y niveles educativos, adaptándose a las necesidades y edades de los niños. (Quinteros, 2023, p. 10)

En base a lo antes citado por el autor, se puede indicar que, la plataforma Educaplay utiliza la combinación de varios métodos pedagógicos ya que facilita el aprendizaje basado en juegos y proyectos con aprendizaje personalizado y colaborativo para resolver constantemente problemas planteados a los niños de forma interactiva, a través de actividades desarrolladas por el docente según las necesidades educativas presentadas.

Asimismo, se evidencia que los docentes encuestados, consideran muy aceptable el uso de la plataforma Educaplay en la enseñanza de los estudiantes que tienen escolaridad inclusiva. Conjuntamente, indican que, lo que hacen para que las clases en línea sean participativas y dinámicas es compartir las preguntas de la clase virtual con anterioridad y



realizan preguntas sencillas, creen que es la mejor manera de que el alumno logre estar preparado y así conseguir un aprendizaje apropiado.

Según la encuesta aplicada a los estudiantes, se pudo determinar que la mayoría de los estudiantes conocen sobre la plataforma Educaplay, sin embargo, hay un porcentaje importante de estudiantes que no la utilizan con frecuencia. Por lo señalado anteriormente, sería muy oportuno capacitarlos para que conozcan con exactitud las ventajas de esta plataforma y una guía para manejarla y utilizarla adecuadamente, de este modo lograr verdaderos aprendizajes.

Educaplay procura ofrecer la mayor compatibilidad posible de las actividades multimedia creada. Utilizan tecnología HTML5 para garantizar que sus productos funcionen en navegadores y en todo tipo de dispositivos; las actividades de los usuarios se publican en el sitio, de modo que cada usuario aporta sus materiales educativos al desarrollo de este repositorio, accesible a toda la comunidad académica y de investigación. (Serpa, 2021, p. 54)

En la encuesta aplicada a los estudiantes, se concreta que Educaplay ayuda a los estudiantes a aprender de forma divertida a través del juego. Con esta plataforma se puede diseñar diversos tipos de actividades como: mapas interactivos, crucigramas, diálogo, dictado, completar, ordenar palabras, adivinanzas, relacionar columnas y mosaicos, sopas de letras, test, presentaciones y ruleta de palabras; todas ellas de carácter interactivo para atraer la atención y motivación de los estudiantes.

Discusión de resultados

La plataforma digital Educaplay es un recurso digital destinado a crear diversas actividades educativas de carácter multimedia, ofreciendo además resultados competitivos. Su objetivo es crear una comunidad de múltiples usuarios que participen en el aprendizaje de forma más interactiva a través del juego, para que los estudiantes consoliden los conocimientos y logren un aprendizaje significativo. También proporciona a los docentes varias herramientas para crear su propio entorno de aprendizaje en línea, lo que permite una participación más eficaz en las clases.

Morales (2021) indica que "Educaplay ofrece a los estudiantes la oportunidad de aprender de forma lúdica, es decir, a través del juego" (p.16). El docente es responsable de estimular la imaginación y el interés de los estudiantes, asociando los contenidos que quieren trabajar y crear recursos interactivos para lograr los objetivos encaminados a promover una formación integral en el estudiantado.



A través del correcto trabajo con las herramientas virtuales, el estudiante recibe un aprendizaje constructivista que permite la asimilación de contenidos y toma protagonismo, llevándolo a procesos mentales superiores y convirtiéndolo en constructor de su propio aprendizaje bajo la guía del docente, lo que promueve el éxito en el aprendizaje y esto se refleja en el rendimiento académico. Después de todo el proceso dado en esta investigación basada en la problemática y teniendo en cuenta que se busca fortalecer el uso de la herramienta Educaplay, es importante desarrollar actividades como recurso didáctico de Estudios Sociales, porque permite presentar contenidos interactivos a través de una combinación de audio, video, texto e imágenes, favoreciendo el aprendizaje de los estudiantes, atrayendo su interés y ofreciendo refuerzo de sus conocimientos.

Las clases de Estudios Sociales deben entenderse desde un punto de vista dinámico, por el hecho de que los estudiantes son los protagonistas en el aula, por lo cual en el proceso de enseñanza aprendizaje es fundamental integrar recursos didácticos como los que brinda la plataforma Educaplay que ayuda a mejorar y fortalecer los resultados del aprendizaje. Para concretar aspectos que permitan evaluar el nivel de aceptación y dominio de la plataforma Educaplay en estudiantes con escolaridad inconclusa de octavo año de educación básica en el área de Estudios Sociales, se presentan las siguientes actividades realizadas con los estudiantes, mismos que reportaron los resultados que a continuación se presentan:

1. Actividad 1: Cuestionario Las civilizaciones de Oriente

Enlace: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18727250-las_civilizaciones_de_oriente.html

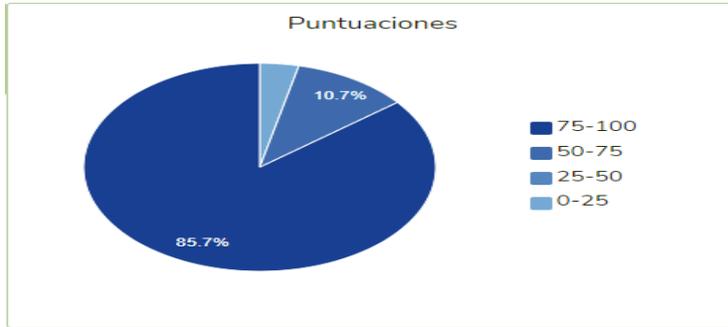
Puntuación promedio de los estudiantes: 65,6%



2. Actividad 2: Cuestionario Grecia

Enlace: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18733171-grecia.html>

Puntuación promedio de los estudiantes: 85,7%



3. Actividad: Cuestionario Hidrografía

Enlace: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18733774-hidrografia.html>

Puntuación promedio de los estudiantes: 60,9%

Estos enlaces y puntuaciones demuestran el nivel de aceptación y dominio de la plataforma Educaplay por parte de los estudiantes con escolaridad inconclusa en el área de Estudios Sociales.



Conclusiones

Se infiere que el uso de recursos educativos y entornos de aprendizaje en las condiciones actuales del proceso educativo, ha encontrado valiosas respuestas de las instituciones educativas que hacen lo imposible para que no se detenga el trabajo educativo y permita llevar el aprendizaje a todos los estudiantes. La creación de nuevos escenarios y canales de comunicación educativa contribuyen a fortalecer la gestión del aprendizaje desde espacios virtuales que favorecen el desarrollo de las habilidades y destrezas educativas.

Los resultados evidencian que la herramienta de Educaplay es un recurso didáctico que busca orientar, contribuir e innovar el proceso de enseñanza aprendizaje de los actores educativos, además de incluir actividades lúdicas – didácticas y de aprendizaje eficaz para

mejorar el desarrollo educativo que llevan los educandos en las aulas, siendo un eco que aporta para poder desligarse de la educación tradicional y reconocer el valor de uso que tienen los recursos tecnológicos que contribuyen al fomento de una educación que induce a los docentes a transformar la manera de pensar y de actuar ante una nueva filosofía de trabajo, donde estas herramientas se imponen como instrumento transformador que asegura el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Se concluye también que después de aplicar esta herramienta mejora el proceso de enseñanza aprendizaje, además, contribuye al desarrollo de habilidades, destrezas, y mejor comprensión sobre los temas de Estudios Sociales, entonces Educaplay se ofrece como un recurso educativo dinámico, lúdico y con un valor de uso para todos los usuarios, lo cual aporta significativamente al desarrollo de habilidades en los estudiantes con escolaridad inconclusa.

Referencias bibliográficas

- Alvarado M. (2023). La deserción educativa y escolaridad inconclusa en tiempos de covid en la provincia de Santa Elena. La Libertad: Universidad Estatal de la Península de Santa Elena. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/10225/1/UPSE-TEB-2023-0047.pdf>
- Bauz J, Morales G. (2022). Utilización de la plataforma Educaplay en el desarrollo de destrezas de ciencias naturales. Bolívar: Universidad Estatal de Bolívar. Obtenido de <https://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/4386/1/TESIS%20BAUZ-MORALES.pdf>
- Castro L. (2023). Programa Educaplay como herramienta Tic para mejorar la comprensión de textos narrativos. Venezuela: Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Obtenido de <http://espacio.digital.upel.edu.ve/index.php/TGM/article/view/632/571>
- Cobo E. (2020). El ciclo de aprendizaje de Kolb como estrategia para el desarrollo del proceso de lectoescritura de las personas con escolaridad inconclusa. Ambato: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27885/1/Cobo%20%20Mercedes.pdf>
- Correa V. (2022). Innovación curricular para el desarrollo competitivo de estudiantes con escolaridad inconclusa vinculados laboralmente. Revista Polo del Conocimiento, 7(8), 12. Obtenido de <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Del Sol L, Tejeda E, Mirabal J. (2017). Los métodos teóricos: una necesidad de conocimiento en la investigación científico-pedagógica. Revista Educentro, 9(4), 2. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742017000400021
- Díaz M. (2023). La educación como un fin de cambio - Ministerio de Educación del Ecuador. Revista de Educación y Ciencia, 4(1), 12.



- Fernández M. (2022). Actividades multimedia en Educaplay para mejorar la comprensión lectora. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Obtenido de https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/5394/8/TM_FernandezTorresMaria.pdf
- Flores C, Durán 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, 1. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/2630/263070795007/html/>
- Flores M. (2021). Recursos educativos digitales facilitadores del aprendizaje. Revista Iberoamericana, 5(2), 22. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v41n2/0257-4314-rces-41-02-12.pdf>
- García J, Santillán Ñ. (2022). Educaplay para el aprendizaje de estudios sociales. Ibarra: Universidad Técnica del Norte. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/12077/2/05%20FECYT%203901%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Guevara G. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento, 166. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7591592.pdf>
- Jurado E. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. Revista Cubana de Educación Superior, 41(2), 5. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0257-43142022000200012
- Luján G, Correa H. (2022). Innovación curricular para el desarrollo competitivo de estudiantes con escolaridad inconclusa vinculados laboralmente. Revista Polo del conocimiento, 70(7), 4. doi:<https://orcid.org/0000-0002-4727-6931>
- Mirando E, Cedeño G. (2021). La educación para personas con necesidades en situaciones excepcionales y escolaridad inconclusa. Revista de Ciencias Sociales y Humanpistia Mapa, 7(1), 4. Obtenido de <https://www.revistamapa.org/index.php/es/article/view/42/31>
- Montalvo P, Jaramillo L, Macías C. (2021). Educaplay, herramienta virtual para fortalecer la competencia interpretativa en. Cartagena: Universidad de Cartagena. Obtenido de https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/13580/TGF_Lietse%20Jaramillo%20Castebianco%2c%20Colin%20Ray%20Robinson%20Macias%20Catuche%2c%20Patricia%20Antonia%20Montalvo%20Gonzalez.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mora M. (2021). Técnicas andragógicas innovadoras para la enseñanza a personas con escolaridad inconclusa: perspectivas desde los docentes. Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA, 4(2), 4.
- Morales J. (2021). La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura. Ambato-Ecuador: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33799/1/3.%20Morales%20Constante%20Jocelyn%20Dayana_%20Proyecto%20de%20Titulaci%c3%b3n-signed-signed%20%281%29.pdf



- Páez C. (2021). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia. *Revista Cátedra*, 5(1), 4. doi:<https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>
- Quinteros D. (2023). Actividades lúdicas tecnológicas apoyadas en la plataforma "Educaplay" en el proceso de enseñanza. Ambato-Ecuador: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/39240/1/Tesis%20Daysi%20Quinteros%20Final%20julio-signed-signed-signed%20%281%29.pdf>
- Quispe R, Cruz V. (2024). Aplicación de la plataforma educaplay en el desarrollo del lenguaje algebraico. Cusco-Perú: Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. Obtenido de http://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/8511/253T20240139_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rosero S. (2021). El uso de la plataforma Educaplay para la impartición de las clases en línea. Ambato - Ecuador: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33416/1/ROSERO%20CARRILLO%20SOLEY_TRABAJO%20DE%20INTEGRACI%C3%93N-signed-signed-signed%282%29.pdf
- Salinas J, Salvati A. (2020). Educaplay como recurso didáctico interactivo dirigido a estudiantes de la asignatura Mercadeo. *Revista Franz Tamayo*, 2(4), 6. Obtenido de <https://revistafranztamayo.org/index.php/franztamayo/article/view/297/894>
- Sánchez A, Moreno M. (2024). Herramientas educaplay y liveworksheets para el aprendizaje de las nociones número y cantidad en preescolar. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 7. Obtenido de <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/1669/2221>
- Sánchez F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa. *Scielo*, 13, 12. doi:<http://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Segarra O. (2023). Estrategias didácticas tecno-pedagógicas de enseñanza, para docentes de preparatoria utilizando Educaplay. Ibarra-Ecuador: Universidad Técnica del Monte. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14634/2/PG%201547%20TESIS.pdf>
- Serpa W. (2021). Uso de Educaplay como entorno virtual para el fortalecimiento de la comprensión lectora. Colombia: Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología. Obtenido de <https://repositorio.umecit.edu.pa/server/api/core/bitstreams/46338858-ea5d-4826-8381-3c6d08b4b1a9/content>
- Soledispa C, Delgado A, Lindao M, Roca C. (2023). Educaplay una plataforma multimedia para crear actividades educativas. *Revista Ciencias Latinas*, 4(2), 5. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/8007/12131?inline=1>



- Tejera K, Monsalve N, García Y. (2021). Uso de la herramienta digital Educaplay como estrategia pedagógica para desarrollar los procesos lectores. Cartagena: Universidad de Cartagena. Obtenido de https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14584/TGF_Katherine%20Tejera_Nicolas%20Monsalve_Yolima%20Garcia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Torres J. (2022). La plataforma Educaplay y el refuerzo académico en la asignatura de Ciencias Naturales. Ambato-Ecuador: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35723/1/16.-Informe%20final%20de%20investigaci%c3%b3n-Torres%20Cueva%20Janeth%20Alexandra.pdf>
- Zapata M. (2022). Las TIC como herramientas en el proceso educativo. Latacunga-Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/8905/1/MUTC-001180.pdf>



Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

