



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y  
HUMANÍSTICAS**

**CARRERA**

**PEDAGOGÍA DE LA – INFORMÁTICA**

EDUCAPLAY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE  
ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN  
ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA  
UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES, CANTÓN GUARANDA,  
PROVINCIA DE BOLÍVAR, DURANTE EL PERÍODO AGOSTO–DICIEMBRE 2025

**AUTORES:**

GONZALEZ FANTE WILIAM JOSUE

VERA BARRIOS EDILMA LISSETTE

**TUTOR:**

ING. VERÓNICA TERESA VELOZ SEGURA.

PROPUESTA TECNOLÓGICA, PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO  
DE LICENCIADOS EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA.

**2025**





**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y**

**HUMANÍSTICAS**

**CARRERA**

**PEDAGOGÍA DE LA – INFORMÁTICA**

**AUTORES:**

GONZALEZ FANTE WILIAM JOSUE

VERA BARRIOS EDILMA LISSETTE

**TUTOR:**

ING. VERÓNICA TERESA VELOZ SEGURA. PhD

PROPUESTA TECNOLÓGICA, PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL  
TÍTULO DE LICENCIADOS EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA.

**2025**

## **I. DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de investigación, en primer lugar, a Dios, por ser mi guía en cada paso, por darme paz en medio del cansancio y por recordarme, una y otra vez, que cada proceso tiene un propósito.

A mi mamá y mi papá, cuyo amor inagotable y sacrificios silenciosos hicieron posible que hoy pueda cumplir esta meta. Gracias por su amor infinito y sus sacrificios que hoy dan fruto.

A mis hermanos y hermanas, compañeros de vida que siempre han estado a mi lado.

A mi querido abuelito, cuyo recuerdo vive en mi corazón y sigue iluminando mis pasos.

A la Universidad Estatal de Bolívar, que me abrió sus puertas y me dio las herramientas para crecer, aprender y avanzar.

Quiero dedicar a todas las personas que han sido parte de mi vida, gracias por ser parte esencial de este sueño cumplido.

### ***González Fante William Josué***

Dedico este trabajo con amor y gratitud a Dios, por ser mi guía y fortaleza en cada paso de este camino. Su luz me ha dado esperanza en los momentos difíciles y me ha acompañado en cada logro alcanzado.

A mis padres, por su amor incondicional, apoyo constante y sacrificios, que han sido el pilar fundamental de mi formación personal y profesional. Gracias por enseñarme el valor del esfuerzo, la responsabilidad y la perseverancia.

De manera muy especial, dedico este logro a mis hijos, quienes son la razón más importante de mi vida y la motivación que me impulsa a superarme cada día. Su amor, sonrisas y paciencia me dieron la fuerza para culminar este proyecto. A ellos les ofrezco este trabajo como un ejemplo de que con dedicación, amor y esfuerzo todo sueño puede hacerse realidad.

A mi familia, por estar siempre presente con palabras de aliento, comprensión y cariño. Su compañía ha sido un refugio en los momentos de cansancio y una inspiración para seguir adelante con determinación y fe.

A mis docentes, quienes con su sabiduría, paciencia y compromiso me guiaron en este proceso académico, inspirándome a continuar aprendiendo y a dar siempre lo mejor de mí.

***Edilma Lissette Vera Barrios***

## II. AGRADECIMIENTO

Agradecimiento a Dios, por ser mi guía en cada paso. Por ser mi fuerza en los días difíciles, por brindarme salud y fortaleza necesarias para llegar hasta este momento tan significativo. Sin su compañía y bendición, este logro no se habría hecho realidad.

A mis padres, por su amor, su apoyo constante y los sacrificios que han realizado para acompañarme en mi camino. Especialmente, a mi mamá Marjorie, no existen palabras suficientes para describir todo lo que has significado para mí. Gracias, por ser mi refugio cuando el mundo parecía demasiado pesado, por creer en mí incluso en los momentos en que yo dudé de mí mismo. Gracias por tus desvelos, por tus oraciones, por tus silencios llenos de amor, por cada “tú puedes” que me devolvía la fuerza. Cada paso que doy lleva un pedazo de tu esfuerzo, de tus sacrificios, de tus noches cansadas y tus días interminables. Todo lo que soy, todo lo que he logrado, tiene tu nombre. Este triunfo también es tuyo, mamá. Porque si llegué hasta aquí, fue porque tú nunca me dejaste caer. Gracias por enseñarme a resistir, a luchar, a soñar y a no rendirme jamás.

A mis abuelos, que han sido una fuente de amor, sabiduría y apoyo incondicional en mi vida. Especialmente a mi abuelo Lucho que ahora descansas en el cielo, aunque ya no estés aquí físicamente, te siento en cada recuerdo, en cada consejo que me dejaste, en cada palabra tuya que aún guardo como un tesoro. Gracias por enseñarme la importancia de la humildad, del esfuerzo y del corazón noble. Me duele que no estés presente para ver este logro, pero sé que, desde donde estás, me acompañas y te sientes orgulloso. Este triunfo también es tuyo, porque una parte de mí está hecha de ti.

A mi familia, por estar siempre presente, por cada palabra de ánimo y por acompañarme durante esta etapa profesional.

A mis docentes y a mi tutora ING Verónica Veloz Segura por compartir su conocimiento con dedicación y por brindarme orientación en cada parte del proceso. Su entrega y profesionalismo fueron esenciales para mí.

A la Universidad Estatal de Bolívar, por abrirme sus puertas y brindarme una formación integral basada en la responsabilidad y la excelencia. Gracias por promover la investigación y por permitir mi crecimiento personal y académico.

A la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, por facilitarme el espacio y las condiciones necesarias para llevar a cabo este estudio, aportando al fortalecimiento del proceso educativo.

Y a todas las personas que, de alguna manera, sumaron con sus palabras, su apoyo o su compañía en la consecución de este objetivo, les expreso mi gratitud más sincera y profunda.

***González Fante William Josué***

A Dios, por ser mi guía constante, por concederme sabiduría, fortaleza y salud para culminar con éxito esta etapa importante de mi vida. Sin su bendición y presencia, este logro no habría sido posible.

A mis padres, por su amor incondicional, apoyo inquebrantable y sacrificios diarios, que han sido la base de mi formación personal y profesional. Gracias por enseñarme, con su ejemplo, el valor del esfuerzo, la honestidad y la perseverancia.

A mis hijos, mi mayor inspiración y motor para seguir adelante. Su amor, comprensión y paciencia me impulsaron a superar los obstáculos y a no rendirme, recordándome que todo sacrificio tiene su recompensa. Este logro es tan mío como de ellos.

A mi familia, por su respaldo permanente, sus palabras de aliento y por acompañarme en cada etapa de este proceso académico.

A mis docentes, de manera especial a la Ing. Verónica Veloz Segura, tutora de este trabajo de investigación, por su orientación académica, acompañamiento constante y valiosos

aportes durante el desarrollo del presente estudio, los cuales fueron fundamentales para su culminación.

Al Ing. Jonathan Cárdenas, Coordinador de Titulación, por su guía, apoyo oportuno y disposición para facilitar y orientar el proceso de titulación.

A la Universidad Estatal de Bolívar, por ser la institución que me formó con calidad, responsabilidad y compromiso, brindándome las herramientas necesarias para crecer tanto en el ámbito académico como personal, y por promover la investigación como eje fundamental del aprendizaje.

A la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, por abrir sus puertas y ofrecer el espacio necesario para la ejecución de esta investigación, contribuyendo al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, a todas las personas que, de una u otra manera, aportaron con su apoyo, consejos, amistad y motivación para la culminación de este trabajo, expreso mi más sincero y eterno agradecimiento.

**Edilma Lissette Vera Barrios**

### III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Ing. Verónica Teresa Veloz Segura.

#### CERTIFICA:

Que el informe final de la Propuesta Tecnológica titulado "EDUCAPLAY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, DURANTE EL PERÍODO AGOSTO-DICIEMBRE 2025. Elaborado por los autores González Fante William Josué y Vera Barrios Edilma Lisette, Egresados de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales - Informática de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, Diciembre de 2025



---

Ing. Verónica Teresa Veloz Segura

**TUTOR**

#### IV. AUTORÍA NOTARIADA

#### DERECHOS DE AUTOR

Nosotros Gonzalez Fante William Josue portador de la Cédula de Identidad 0943241240 y Vera Barrios Edilma Lissette portadores de la Cédula de Identidad No 1206698498 en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:

EDUCAPLAY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, DURANTE EL PERÍODO AGOSTO–DICIEMBRE 2025 Modalidad Propuesta Tecnológica, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a nuestro favor todos los derechos de autores sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Los autores declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

GONZALEZ FANTE WILLIAM JOSUE  
FIRMA

VERA BARRIOS EDILMA LISSETTE  
FIRMA

20260201002P00419

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGAN: WILLIAM JOSUE GONZALEZ FANTE y EDILMA LISSETTE VERA  
BARRIOS


CUANTIA: INDETERMINADA

DI 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día miércoles uno de abril de dos mil veintiséis, ante mí DOCTOR HERNÁN RAMIRO CRIOLLO ARCOS, NOTARIO SEGUNDO DE ESTE CANTÓN, comparecen los señores: William Josue Gonzalez Fante y Edilma Lissette Vera Barrios, de estado civil soltero y divorciado respectivamente, por sus propios derechos. Los comparecientes declaran ser de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, domiciliados en la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, con celular número: cero nueve nueve cero nueve uno ocho cero tres cero y cero nueve ocho dos nueve ocho dos nueve cero seis; correo electrónico: william.gonzalez@ueb.edu.ec y edilma.vera@ueb.edu.ec; a quienes de conocerlos doy fe en virtud de haberme exhibido sus cédulas de ciudadanía en base a las que procedo a obtener sus certificados electrónicos de datos de identidad ciudadana, del Registro Civil, mismos que agrego a esta escritura como documentos habilitantes; bien instruidos por mí el Notario en el objeto y resultados de esta escritura de Declaración Juramentada que a celebrarlo proceden, libre y voluntariamente.- En efecto juramentado que fueron en legal forma previa las advertencias de la gravedad del juramento, de las penas de perjurio y de la obligación que tienen de decir la verdad con claridad y exactitud, declaran lo siguiente: "Que previo a la obtención del Título de Licenciados en Pedagogía de la Informática, otorgado por la Universidad Estatal de Bolívar, manifestamos que los criterios e ideas emitidas en el presente Trabajo de Titulación, con el tema: **EDUCAPLAY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, DURANTE EL PERÍODO AGOSTO-DICIEMBRE 2025**; es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, además autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar hacer uso de todos los contenidos que nos pertenece a parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Es todo cuanto tenemos que decir en honor a la verdad". Hasta aquí la declaración juramentada que junto con los documentos anexos y habilitantes que se incorpora queda elevada a escritura pública con todo el valor legal, y que los comparecientes aceptan en todas y cada una de sus partes, para la celebración de la presente escritura se observaron los preceptos y requisitos previstos en la Ley Notarial; y, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario, se ratifican y firman conmigo en unidad de acto quedando incorporada en el Protocolo de esta Notaría, de todo cuanto DOY FE.

  
William Josue Gonzalez Fante  
C.C. 0943241240

  
Edilma Lissette Vera Barrios  
C.C. 1206698498

  
DR. HERNÁN RAMIRO CRIOLLO ARCOS  
NOTARIO SEGUNDO DE CANTÓN GUARANDA



## V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA .....	1
II. AGRADECIMIENTO .....	3
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	6
IV. AUTORÍA NOTARIADA.....	7
V. ÍNDICE .....	9
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL .....	14
VII. ABSTRACT .....	16
VIII. INTRODUCCIÓN.....	18
1. TEMA .....	20
2. ANTECEDENTES.....	21
3. PROBLEMA .....	24
3.1 Descripción del problema .....	24
3.2 Formulación del problema .....	25
4. JUSTIFICACIÓN.....	26
5. OBJETIVOS .....	28
5.1 Objetivo general.....	28
5.2 Objetivos específicos.....	28
6. MARCO TEÓRICO.....	29
6.1. Teoría Científica .....	29

1. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el ámbito educativo. ....	31
2. Competencia digital docente y uso pedagógico de las TIC .....	32
3. La gamificación como enfoque pedagógico apoyado en TIC.....	32
4. Educaplay como herramienta tecnológica educativa .....	33
5. Aplicación de Educaplay en la enseñanza de Lengua y Literatura .....	34
6. Educaplay como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	34
7. Ventajas y limitaciones del uso de Educaplay en educación básica.....	35
8. Fundamentación pedagógica del uso de Educaplay en quinto año de EGB.....	35
6.2 TEORÍA LEGAL .....	37
Constitución de la República del Ecuador (2008).....	37
Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) – Reformas mayo 2021.....	37
Reglamento General a la LOEI (Febrero 2023) .....	37
Lineamientos del Ministerio de Educación del Ecuador (2020-2023).....	38
Inserción de Tecnologías de la Información y Comunicación TIC en el Proceso Educativo (Acuerdo Ministerial, Febrero 2021) .....	38
Declaración de Incheon – UNESCO (2015).....	38
Agenda 2030 y Objetivos de Desarrollo Sostenible – ODS (Naciones Unidas, 2015) .....	38
Meta 4.7 .....	39
ODS 10 y 16.....	39
Marco de Competencias en TIC para Docentes – UNESCO (2018).....	39
Normativa Ecuatoriana sobre la Inserción de las TIC en el Proceso Educativo.....	40
6.3. TEORÍA REFERENCIAL.....	42

6.3.1. Misión de la unidad educativa ‘‘Angel Polibio Chaves’’ .....	42
6.3.2. Visión de la unidad educativa ‘‘Angel Polibio Chaves’’ .....	42
6.3.3. Datos informativos de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves.....	43
6.3.4.Ubicación geográfica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves.....	44
7. MARCO METODOLÓGICO .....	47
7.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	47
7.2. DISEÑO O TIPO DE ESTUDIO .....	47
7.2.1. Estudio Descriptivo.....	47
7.2.2. Estudio Transversal.....	48
7.3. MÉTODOS .....	48
7.3.1. Inductivo – Deductivo .....	48
7.3.2. Método Bibliográfico.....	48
7.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos .....	49
7.4.1. Encuesta a los Estudiantes .....	49
7.4.2. Entrevista a la Docente .....	49
7.5. Universo y muestra .....	50
Tabla 4 Población .....	50
7.6. Procesamiento de información .....	51
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	52
8.1. Objetivo de la encuesta .....	52
8.2. Instrucciones de la encuesta .....	52
Indicaciones:.....	52

Gráfico 4 .....	56
8.3. Entrevista sobre el uso de las tics en la educación .....	61
9. CONCLUSIONES .....	63
10. PROPUESTATECNOLOGÍA.....	64
TÍTULO .....	64
INTRODUCCIÓN .....	64
OBJETIVOS .....	65
General .....	65
Específico.....	65
DESARROLLO .....	65
Fase 1: Análisis de necesidades.....	66
Fase 2: Planificación .....	66
Fase 3: Implementación y Socialización .....	69
• Capacitación del Docente.....	69
Creación de Recursos Educativos .....	69
Manual para el usuario de Educaplay .....	70
2. Acceso a la plataforma.....	70
1. Crear una cuenta o iniciar sesión .....	71
3. Creación de una actividad .....	71
2. Configurar la actividad.....	72
3. Agregar contenido.....	72
4. Guardar y previsualizar.....	73

4. Publicación y compartición .....	73
2. Compartir con los estudiantes .....	73
2. Retroalimentación .....	74
6. Consejos para un mejor uso.....	74
□ 7. Conclusión.....	75
Actividades de Educapaly Actividad 1 .....	75
Actividad 3.....	76
• Socialización con los Estudiantes.....	77
10.3.2. Fase 4: Evaluación.....	78
11. BIBLIOGRAFÍA.....	81
12. ANEXOS .....	86
Anexo N° 1. Visualización de actividades en Educapaly .....	86
Gracias por tu participación. Instrucciones:.....	86
Preguntas .....	87
Anexo N.º 2. Entrevista dirigida a la docente del área de Lengua y Literatura Objetivo:.....	87
Anexo N.º 3. Socialización a estudiantes de 5to año de EGB, de la propuesta con el tema material didáctico digital para apoyar la enseñanza de Lengua y Literatura.....	89
Anexo N.º 4. Socialización al docente de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves la propuesta con el tema.....	90

## **VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL**

El presente trabajo de investigación tiene como punto de partida indagar sobre el uso de Educaplay como estrategia didáctica para desarrollar material educativo digital para los estudiantes, con el objetivo de implementarlo como apoyo en el proceso de enseñanza–aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, y se expuso bajo un diseño descriptivo transversal. Entre los métodos utilizados se incorporaron el inductivo–deductivo, el bibliográfico y el analítico–sintético.

Los resultados de esta investigación ofrecerán información valiosa sobre la efectividad de Educaplay como estrategia didáctica, contribuyendo así a la mejora de las prácticas educativas en la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, y proporcionando un modelo replicable en otras instituciones educativas. Además, se anticipa que los hallazgos servirán como base para futuras investigaciones en el ámbito de la educación digital y el uso de tecnologías en el aula.

La presente propuesta se centra en la implementación de Educaplay como recurso didáctico innovador en la enseñanza–aprendizaje de Lengua y Literatura para los estudiantes de quinto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves. Ante la problemática del desinterés y la falta de motivación que muchos estudiantes experimentan hacia esta asignatura, se busca transformar el proceso de enseñanza–aprendizaje mediante el uso de herramientas tecnológicas interactivas.

El objetivo principal de esta propuesta es mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Lengua y Literatura, utilizando Educaplay para crear contenido educativo dinámico e interactivo. Educaplay permite desarrollar actividades didácticas como cuestionarios, sopas de letras, crucigramas, dictados y juegos de asociación,

que facilitan la comprensión lectora, la ortografía, el vocabulario y la gramática, promoviendo al mismo tiempo la participación activa y el aprendizaje significativo.

La implementación de esta herramienta se justifica por la necesidad de adaptarse a las nuevas formas de aprendizaje de los nativos digitales, quienes requieren métodos de enseñanza que reconozcan sus habilidades tecnológicas y fomenten su interés en el aprendizaje. Al integrar Educaplay en el aula, se espera no solo captar la atención de los estudiantes, sino también ofrecerles un entorno de aprendizaje más inclusivo, dinámico y participativo.

Se espera que, a través de la utilización de Educaplay, los estudiantes desarrollen una mejor comprensión de los contenidos de Lengua y Literatura, mejoren su desempeño académico y en última instancia, se sientan más motivados y preparados para enfrentar los desafíos académicos futuros.

El estudio adoptará un enfoque mixto, mediante la utilización de encuestas, entrevistas y observaciones de clase después de la implementación de Educaplay. Se espera que la integración de esta tecnología potencie la comprensión lectora y el pensamiento crítico, así como estimule el trabajo colaborativo y la creatividad entre los estudiantes.

## VII. ABSTRACT

This research project aims to investigate the use of Educaplay as a didactic strategy for developing digital educational materials for students. Its objective is to implement it as a support for the teaching–learning process in the subject of Language and Literature for fifth-grade students of Basic General Education at the Ángel Polibio Chaves Educational Unit. The design was presented using a cross-sectional descriptive approach. The methods used included inductive–deductive, bibliographic, and analytical–synthetic approaches.

The results of this research will provide valuable information on the effectiveness of Educaplay as a didactic strategy, thus contributing to the improvement of educational practices at the Ángel Polibio Chaves Educational Unit and providing a replicable model for other educational institutions. Furthermore, the findings are anticipated to serve as a basis for future research in the field of digital education and the use of technologies in the classroom.

This proposal focuses on the implementation of Educaplay as an innovative didactic resource for the teaching and learning of Language and Literature for fifth-grade students of Basic General Education at the Ángel Polibio Chaves Educational Unit. Given the lack of motivation and interest that many students experience toward this subject, the proposal seeks to transform the teaching and learning process through the use of interactive technological tools.

The main objective of this proposal is to improve students’ motivation and academic performance in Language and Literature by using Educaplay to create dynamic and engaging educational content. Educaplay allows for the development of interactive activities such as quizzes, crossword puzzles, word searches, dictations, and matching games, which facilitate reading comprehension, vocabulary development, spelling, and grammar practice, while promoting active participation and meaningful learning.

The implementation of this tool is justified by the need to adapt to the new learning styles of “digital natives,” who require teaching methods that recognize their technological skills and foster their interest in learning. By integrating Educaplay into the classroom, the goal is not only to capture students’ attention but also to offer them a more inclusive, engaging, and participatory learning environment.

It is expected that, through the use of Educaplay, students will develop a deeper understanding of Language and Literature, improve their academic performance, and ultimately feel more motivated and prepared to face future academic challenges.

The study will adopt both a quantitative and qualitative approach, utilizing surveys, interviews, and classroom observations after the implementation of Educaplay. The integration of this technology is expected to enhance students’ comprehension, creativity, and critical thinking, as well as foster collaborative learning and digital skills development among students.

## VIII. INTRODUCCIÓN

El sistema educativo contemporáneo se encuentra frente a diversos desafíos originados por los cambios en las dinámicas de acceso y uso de la información por parte de los estudiantes. La actual población escolar, identificada como “nativos digitales”, denominación propuesta por Prensky (2001), ha crecido en un entorno altamente tecnológico, lo que ha influido en sus procesos cognitivos, estilos de aprendizaje y formas de interacción con el conocimiento. Ante este escenario, resulta imprescindible incorporar estrategias pedagógicas innovadoras que estimulen el aprendizaje significativo y la participación activa del estudiantado.

La asignatura de Lengua y Literatura requiere enfoques metodológicos que trasciendan la enseñanza tradicional, orientándose al desarrollo integral de competencias comunicativas, pensamiento crítico, creatividad y habilidades lectoras. En este sentido, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se consolidan como recursos clave para la transformación de los procesos educativos, al permitir metodologías más dinámicas e interactivas. Según los aportes de Mariaca Garrón, Zagalaz Sánchez, Campoy Aranda y González de Mesa (2022), la integración de las TIC en el ámbito educativo contribuye significativamente al incremento de la motivación y al fortalecimiento de entornos de aprendizaje innovadores.

Dentro del conjunto de herramientas digitales disponibles, Educaplay se posiciona como una plataforma didáctica que facilita la creación de actividades lúdicas e interactivas, tales como cuestionarios digitales, juegos de asociación, crucigramas, sopas de letras y recursos multimedia, los cuales favorecen la participación activa y la consolidación de los aprendizajes.

Bajo esta perspectiva, la investigación se orienta a examinar la eficacia de Educaplay como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, ubicada en el cantón Guaranda, provincia de Bolívar, durante el periodo académico agosto–diciembre de 2025.

## **1. TEMA**

EDUCAPLAY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, DURANTE EL PERÍODO AGOSTO–DICIEMBRE 2025

## **2. ANTECEDENTES.**

Los antecedentes de esta investigación se sitúan en el uso progresivo de recursos digitales dentro del ámbito educativo, particularmente en los niveles de Educación General Básica, donde las plataformas interactivas se han consolidado como herramientas de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje. En los últimos años, el desarrollo tecnológico y la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales han favorecido la adopción de recursos digitales que impulsan metodologías activas, participativas y centradas en el estudiante, especialmente en áreas clave como Lengua y Literatura.

En el contexto colombiano, Esperanza y García (2023) llevaron a cabo el estudio titulado “Estrategia didáctica integrada con la plataforma Educaplay para el fortalecimiento de las competencias de Ciencias Naturales en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa San Pedro Claver de la ciudad de Cúcuta”. El propósito de esta investigación fue analizar el aporte de las estrategias didácticas mediadas por plataformas educativas, como Educaplay, en el desarrollo de competencias académicas. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo apoyado en estadística descriptiva, con una muestra de 35 estudiantes de quinto grado. Para la recopilación de información se aplicó un cuestionario en dos momentos, antes y después de la implementación de la estrategia. Los resultados mostraron avances significativos en el aprendizaje, concluyéndose que el uso de recursos tecnológicos favorece la construcción del conocimiento al ofrecer actividades dinámicas y variadas que incrementan la motivación y el interés de los estudiantes.

Desde una perspectiva internacional, López (2020) sostiene que la incorporación de tecnologías digitales en los procesos educativos potencia la interactividad, la motivación y el compromiso del estudiante, aspectos fundamentales para alcanzar aprendizajes significativos. De forma complementaria, Pérez (2019) señala que las plataformas

educativas digitales promueven la participación activa del alumnado y permiten adaptar los contenidos a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, contribuyendo a la inclusión y a la personalización del proceso educativo.

Entre las herramientas tecnológicas de mayor uso en el ámbito educativo se destaca Educaplay, una plataforma digital que facilita el diseño y aplicación de actividades interactivas como cuestionarios, crucigramas, sopas de letras, dictados y juegos de asociación. Estas actividades resultan especialmente pertinentes para la enseñanza de Lengua y Literatura, ya que favorecen el desarrollo de la comprensión lectora, la ampliación del vocabulario y la mejora de la expresión escrita. Al respecto, Rosero (2024) indica que la utilización de Educaplay en esta asignatura fortalece los hábitos lectores y aumenta el interés del estudiantado, generando entornos de aprendizaje más dinámicos, participativos y motivadores.

De manera similar, Cango, Molina y Herrera (2025) destacan que la aplicación de Educaplay como recurso didáctico estimula la creatividad, la autonomía y la motivación de los estudiantes, reflejándose en una mejora del rendimiento académico. Asimismo, Jiménez, Torres y Álvarez (2024) concluyen que las actividades gamificadas desarrolladas en Educaplay favorecen el pensamiento crítico y la metacognición, fortaleciendo los procesos cognitivos y promoviendo un aprendizaje autónomo y reflexivo.

En el contexto ecuatoriano, la incorporación de recursos digitales en el sistema educativo ha experimentado un crecimiento significativo, especialmente a partir de la emergencia sanitaria provocada por la COVID-19, la cual aceleró los procesos de digitalización de las prácticas pedagógicas. Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2021), las instituciones educativas han integrado plataformas interactivas como Educaplay con el objetivo de mejorar la calidad educativa, aumentar la motivación estudiantil y desarrollar

competencias digitales en docentes y estudiantes, en coherencia con los lineamientos curriculares nacionales.

### **3. PROBLEMA**

#### **3.1 Descripción del problema**

A lo largo del tiempo, la educación ha experimentado transformaciones significativas que han mejorado el proceso de enseñanza-aprendizaje entre docentes y estudiantes. Sin embargo, en la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, los estudiantes de quinto año de Educación General Básica enfrentan dificultades en la asignatura de Lengua y Literatura, debido a la persistencia de métodos de enseñanza tradicionales que generan desinterés y falta de participación activa. Esta situación repercute negativamente en la motivación, la comprensión lectora y el desarrollo de competencias comunicativas.

A nivel global, se ha evidenciado que muchos estudiantes presentan un bajo nivel de comprensión lectora y dificultades en la expresión oral y escrita, lo que limita el logro de aprendizajes significativos. En este contexto, se hace necesario implementar herramientas tecnológicas innovadoras que promuevan una enseñanza más dinámica, motivadora e interactiva, especialmente en el área de Lengua y Literatura.

Los métodos convencionales, centrados en la memorización y repetición, limitan el desarrollo de habilidades comunicativas y la creatividad de los estudiantes. Además, la escasa utilización de recursos digitales dentro del aula contribuye al desinterés y la apatía hacia la asignatura. Esta situación se agrava al no aprovechar herramientas digitales como Educaplay, que ofrecen la posibilidad de crear actividades interactivas y participativas para reforzar los contenidos curriculares de manera lúdica y significativa.

Por tanto, es fundamental analizar cómo la incorporación de Educaplay como estrategia didáctica puede mejorar la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ángel

Polibio Chaves, favoreciendo así el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.

### **3.2 Formulación del problema**

¿Cómo influye Educaplay como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura en estudiantes de quinto año de educación general básica de la unidad educativa Ángel Polibio Chaves, cantón Guaranda, provincia de Bolívar, durante el período agosto–diciembre 2025?

#### **4. JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación se justifica por la necesidad urgente de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, especialmente en la asignatura de Lengua y Literatura dirigida a los estudiantes de quinto año de Educación General Básica. La persistencia de métodos tradicionales que generan desinterés y apatía en los estudiantes ha conllevado a un bajo rendimiento académico, afectando su desarrollo de competencias comunicativas, comprensión lectora y pensamiento crítico, lo que repercute negativamente en su formación integral.

Es importante la implementación de Educaplay como estrategia didáctica que representa una alternativa innovadora para abordar estas problemáticas. Esta plataforma permite la creación de contenido interactivo y dinámico, como crucigramas, sopas de letras, cuestionarios y juegos de emparejamiento, que no solo captan la atención de los estudiantes, sino que también promueven su participación activa y significativa en el aprendizaje. Al integrar herramientas tecnológicas en el aula, se busca fomentar un entorno educativo más atractivo, participativo y adaptado a las necesidades actuales de los estudiantes.

Además, la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo resulta esencial para preparar a los estudiantes frente a los desafíos de la era digital. La utilización de Educaplay permite el desarrollo de habilidades tecnológicas y comunicativas, fortaleciendo la autonomía, la creatividad y la interacción dentro del aula. Esto no solo mejora el aprendizaje de Lengua y Literatura, sino que también potencia competencias clave para su vida personal y futura formación académica.

La innovación que supone el uso de Educaplay radica en su capacidad de personalizar el aprendizaje, adaptándose a los diferentes estilos, ritmos y necesidades de los estudiantes. A través de actividades lúdicas y participativas, se espera que los estudiantes se sientan más

motivados y comprometidos con su proceso educativo, lo que puede reflejarse en una mejora del rendimiento académico y en una actitud más positiva hacia la asignatura.

En síntesis, esta investigación no solo busca identificar las dificultades que enfrentan los estudiantes de quinto año en el área de Lengua y Literatura, sino también proponer una solución pedagógica innovadora que contribuya a mejorar la calidad educativa. La implementación de Educaplay como estrategia didáctica tiene el potencial de fortalecer la motivación, la comprensión lectora y las habilidades comunicativas de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo y acorde a las demandas educativas del siglo XXI, durante el período agosto–diciembre 2025.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1 Objetivo general**

Analizar la influencia del uso de la plataforma Educaplay como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, cantón Guaranda, provincia de Bolívar, durante el período agosto–diciembre 2025.

### **5.2 Objetivos específicos**

- Diagnosticar el nivel de motivación y participación de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Analizar el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Determinar la influencia de Educaplay en la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes.

## **6. MARCO TEÓRICO.**

### **6.1. Teoría Científica**

El proceso de enseñanza-aprendizaje es un fenómeno complejo que implica la interacción entre docentes, estudiantes y contenidos en un contexto determinado. Su finalidad es facilitar la construcción del conocimiento y el desarrollo integral del estudiante.

En la actualidad, este proceso se ha visto transformado por la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), las cuales han permitido innovar las prácticas pedagógicas y mejorar la calidad educativa. Estas herramientas favorecen metodologías activas, incrementan la motivación y promueven la participación del estudiante.

Según Darling-Hammond (2008), el aprendizaje en la era digital se caracteriza por la colaboración, la interactividad y el protagonismo del estudiante en su proceso formativo.

Asimismo, el uso de plataformas digitales educativas permite diversificar las estrategias de enseñanza, facilitando la gestión del aprendizaje, la evaluación y la retroalimentación. En este contexto, herramientas como Educaplay permiten diseñar actividades interactivas que fortalecen la comprensión lectora, el vocabulario y la escritura en la asignatura de Lengua y Literatura.

Además, las TIC posibilitan la personalización del aprendizaje, adaptando los contenidos a las necesidades, ritmos y estilos de cada estudiante, lo que contribuye a un aprendizaje más efectivo y significativo (Pacheco, 2021).

Sin embargo, su implementación también requiere que los docentes desarrollen competencias digitales y que se garantice el acceso equitativo a los recursos tecnológicos, con el fin de evitar brechas educativas.

En este contexto, la integración de Educaplay dentro del proceso de enseñanza-

aprendizaje representa una estrategia didáctica innovadora que favorece la motivación, la

participación activa y el desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes de Educación General Básica.

### **1. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el ámbito educativo.**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación han generado transformaciones sustanciales en los procesos de enseñanza y aprendizaje en los distintos niveles del sistema educativo. En el contexto escolar, las TIC pueden definirse como un conjunto de recursos, herramientas y sistemas digitales que posibilitan la creación, organización, almacenamiento y difusión de información con fines educativos. Cabero-Almenara y Llorente-Cejudo (2019) señalan que estas tecnologías no deben limitarse a su dimensión instrumental, sino que deben concebirse como mediadoras pedagógicas capaces de influir en la construcción del conocimiento y en el desarrollo de competencias en los estudiantes.

Desde el enfoque educativo, Area y Adell (2019) argumentan que la incorporación de las TIC en el aula favorece metodologías activas centradas en el estudiante, promoviendo el aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo. Asimismo, permiten diversificar los recursos didácticos, adaptarlos a distintos estilos de aprendizaje y atender la diversidad del aula, aspectos especialmente relevantes en la Educación General Básica.

La UNESCO (2020) resalta que las TIC contribuyen al logro de una educación inclusiva y de calidad, siempre que su implementación esté acompañada de una adecuada planificación pedagógica y de procesos permanentes de formación docente. En este sentido, el impacto educativo de la tecnología no depende del recurso en sí, sino de la forma en que se integra al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estudios recientes evidencian que el uso pedagógico de las TIC incide positivamente en la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica (García-Valcárcel & Hernández, 2021). Sin embargo, estos autores advierten que

dichos beneficios están condicionados por factores como la competencia digital del docente, la disponibilidad de infraestructura tecnológica y la alineación con los objetivos curriculares.

## **2. Competencia digital docente y uso pedagógico de las TIC**

La competencia digital docente constituye un elemento fundamental para la integración efectiva de las TIC en el aula. Según Redecker (2020), esta competencia no se limita al manejo técnico de herramientas digitales, sino que incluye la capacidad de planificar experiencias de aprendizaje innovadoras, evaluar mediante recursos tecnológicos y promover un uso crítico, ético y responsable de la tecnología.

En el contexto latinoamericano, diversas investigaciones indican que los docentes suelen emplear las TIC principalmente como apoyo visual, sin aprovechar plenamente su potencial pedagógico (Salinas, 2021). Por ello, se enfatiza la necesidad de fortalecer la formación docente en metodologías activas mediadas por tecnología, tales como la gamificación y el aprendizaje basado en recursos digitales interactivos.

Cabero-Almenara et al. (2022) sostienen que cuando el docente desarrolla una adecuada competencia digital, las TIC se convierten en aliadas estratégicas para mejorar la calidad educativa, especialmente en asignaturas como Lengua y Literatura, donde los recursos multimedia facilitan el desarrollo de habilidades comunicativas.

## **3. La gamificación como enfoque pedagógico apoyado en TIC**

La gamificación se define como una estrategia didáctica que integra elementos propios del juego en contextos educativos con el fin de incrementar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes. Deterding et al. (2019) aclaran que la gamificación no consiste en jugar sin propósito, sino en aplicar mecánicas lúdicas alineadas con objetivos de aprendizaje claramente definidos.

En educación básica, este enfoque ha demostrado ser particularmente efectivo, ya que responde a las características cognitivas y emocionales de los niños. Investigaciones recientes evidencian que las actividades gamificadas favorecen la atención, la constancia y el aprendizaje significativo en áreas lingüísticas (Ortiz-Colón, Jordán & Agredal, 2020).

Kapp (2020) señala que la gamificación, cuando se implementa de manera planificada, contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas superiores, como la comprensión, el análisis y la aplicación del conocimiento. En este marco, plataformas digitales como Educaplay se presentan como recursos idóneos para la aplicación de estrategias gamificadas en el aula.

#### **4. Educaplay como herramienta tecnológica educativa**

Educaplay es una plataforma digital orientada al diseño y uso de actividades educativas interactivas de forma accesible. Entre sus principales recursos se encuentran cuestionarios, crucigramas, sopas de letras, mapas interactivos, emparejamientos y dictados, los cuales pueden adaptarse a diferentes áreas del conocimiento.

De acuerdo con Baque et al. (2023), Educaplay destaca por su carácter práctico y lúdico, lo que la convierte en una herramienta eficaz para reforzar contenidos curriculares mediante la gamificación. Además, estos autores resaltan que la plataforma proporciona retroalimentación inmediata, aspecto clave para el aprendizaje formativo.

Jurado-Enríquez (2022) indica que Educaplay promueve la participación activa del estudiante al transformar actividades tradicionales en experiencias interactivas que despiertan el interés y la curiosidad. Asimismo, su facilidad de uso permite al docente diseñar actividades personalizadas según el nivel y ritmo de aprendizaje del alumnado.

## **5. Aplicación de Educaplay en la enseñanza de Lengua y Literatura**

La asignatura de Lengua y Literatura tiene como finalidad el desarrollo de las competencias comunicativas fundamentales: escuchar, hablar, leer y escribir. En este contexto, Educaplay se presenta como una herramienta que permite fortalecer dichas habilidades de manera dinámica y contextualizada.

Pineda y López (2024) sostienen que las actividades interactivas creadas en Educaplay contribuyen de forma significativa al desarrollo de la comprensión lectora y al enriquecimiento del vocabulario en estudiantes de educación básica. Asimismo, facilitan la práctica de normas ortográficas y gramaticales mediante ejercicios repetitivos pero motivadores.

Desde un enfoque constructivista, Educaplay se vincula con la teoría del aprendizaje significativo, ya que posibilita la relación entre los nuevos contenidos y los conocimientos previos del estudiante mediante actividades contextualizadas (Moreira, 2019). De esta manera, el estudiante asume un rol activo en la construcción de su aprendizaje.

## **6. Educaplay como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje**

Una estrategia didáctica se entiende como el conjunto de acciones planificadas por el docente con el propósito de facilitar el logro de los objetivos de aprendizaje. En este sentido, Educaplay puede considerarse una estrategia didáctica cuando su uso responde a una planificación pedagógica estructurada y coherente.

Díaz-Barriga y Hernández (2020) señalan que las estrategias didácticas apoyadas en TIC promueven la construcción activa del conocimiento y fortalecen la autonomía del estudiante. Educaplay, al integrar recursos visuales, auditivos y lúdicos, atiende diversos estilos de aprendizaje y contribuye a mejorar el proceso educativo.

Investigaciones recientes desarrolladas en contextos escolares indican que la utilización de Educaplay como estrategia didáctica incide positivamente en el rendimiento académico y la motivación en Lengua y Literatura (Gómez & Castillo, 2023), destacándose la importancia de la mediación pedagógica del docente.

### **7. Ventajas y limitaciones del uso de Educaplay en educación básica**

Entre las principales ventajas de Educaplay se encuentran el aumento de la motivación, la participación activa, la retroalimentación inmediata y el fomento del aprendizaje autónomo. Además, facilita la evaluación formativa del progreso estudiantil.

No obstante, también se reconocen ciertas limitaciones. Salinas (2021) advierte que un uso excesivo de recursos digitales puede generar dependencia tecnológica si no se equilibra con estrategias tradicionales. Asimismo, la falta de conectividad o de dispositivos tecnológicos puede dificultar su aplicación en determinados contextos educativos.

Por ello, se recomienda emplear Educaplay como un recurso complementario, integrándolo de manera equilibrada dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **8. Fundamentación pedagógica del uso de Educaplay en quinto año de EGB**

En quinto año de Educación General Básica, los estudiantes atraviesan una etapa clave para el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas. Según Piaget, reinterpretado por Coll (2019), en esta edad se consolida el pensamiento lógico, lo que favorece el aprendizaje mediante actividades interactivas y significativas.

Desde la perspectiva sociocultural de Vygotsky, actualizada por Daniels (2020), se destaca el papel de la mediación y de las herramientas culturales como las TIC para potenciar el aprendizaje dentro de la zona de desarrollo próximo. En este marco, Educaplay actúa

como una herramienta mediadora que facilita la interacción entre el estudiante, el contenido y el docente.

En síntesis, la integración de Educaplay como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura en quinto año de EGB se fundamenta en principios pedagógicos, tecnológicos y didácticos actuales, respaldados por investigaciones recientes que evidencian su contribución al aprendizaje significativo y al desarrollo de competencias comunicativas.

## 6.2 TEORÍA LEGAL

### Constitución de la República del Ecuador (2008)

- **Artículo 26:** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal
- **Artículo 27:** Establece que la educación se centrará en el ser humano, garantizará su desarrollo holístico y promoverá el pensamiento crítico, la creatividad, la cultura y el uso de tecnologías para el aprendizaje.
- **Artículo 343 y otros relacionados como Art. 385:** Regulan el sistema nacional de educación, la ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, impulsando la transferencia tecnológica y la innovación educativa.

### Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) – Reformas mayo 2021

- **Artículo 2:** Establece que la educación debe responder a los cambios científicos y tecnológicos, promoviendo el desarrollo de competencias digitales.
- **Artículo 4:** Define los principios rectores de la educación, entre ellos: acceso universal, equidad, calidad educativa, inclusión, y el uso pertinente de tecnologías de la información y comunicación (TIC).
- **Artículo 17:** Promueve una educación inclusiva, con respeto a la diversidad cultural y el acceso equitativo a recursos tecnológicos para los estudiantes.

### Reglamento General a la LOEI (Febrero 2023)

El reglamento regula el diseño, ejecución y evaluación del currículo educativo diferenciando modalidades presenciales, virtuales y mixtas. En su exposición de motivos reconoce la educación digital y la tecnología como elementos claves para aprendizajes activos, colaborativos y significativos.

## **Lineamientos del Ministerio de Educación del Ecuador (2020-2023)**

El Ministerio ha impulsado la incorporación de recursos digitales, plataformas interactivas y Recursos Educativos Abiertos (REA) para la enseñanza, promoviendo la accesibilidad de materiales interactivos, la capacitación docente y el uso de tecnologías en respuesta a contextos como la pandemia de COVID-19.

## **Inserción de Tecnologías de la Información y Comunicación TIC en el Proceso Educativo (Acuerdo Ministerial, Febrero 2021)**

- **Art. 1:** Implementación de TIC en el ciclo lectivo como compromiso institucional.
- **Art. 4:** Garantiza el acceso a herramientas tecnológicas para estudiantes, docentes y tutores con fines pedagógicos.
- **Art. 6:** Ordena la formación docente en TIC, la creación de aulas tecnológicas y el seguimiento institucional para la sostenibilidad del proyecto.

## **Declaración de Incheon – UNESCO (2015)**

Este documento establece un marco de acción global para lograr una educación inclusiva, equitativa y de calidad. Reconoce el papel transformador de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje y promueve su integración como eje estratégico para el desarrollo educativo sostenible.

## **Agenda 2030 y Objetivos de Desarrollo Sostenible – ODS (Naciones Unidas, 2015)**

### **ODS 4: Educación de Calidad**

Establece la necesidad de “garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos”. El uso de Educaplay contribuye a este objetivo al ofrecer actividades dinámicas e inclusivas que permiten fortalecer habilidades de comprensión lectora, gramática, vocabulario y producción escrita en estudiantes de 5to año de EGB.

#### **Meta 4.7**

Promueve la integración de las TIC en los procesos educativos para elevar los resultados del aprendizaje.

Educaplay responde a esta meta al permitir la creación de actividades interactivas como sopas de letras, crucigramas, relacionar columnas, completar espacios y más, herramientas que facilitan la participación y el aprendizaje autónomo.

#### **ODS 10 y 16**

- El ODS 10 fomenta la reducción de brechas y la equidad en el acceso a herramientas educativas.

- El ODS 16 promueve sociedades inclusivas y acceso a la información.

El uso de Educaplay en el aula garantiza que todos los estudiantes, independientemente de su contexto, tengan acceso a materiales digitales que apoyen su aprendizaje, fortaleciendo la equidad y la participación estudiantil.

#### **Marco de Competencias en TIC para Docentes – UNESCO (2018)**

La UNESCO establece estándares globales para orientar a los docentes en la integración pedagógica de las TIC. Este marco respalda directamente el uso de Educaplay en el aula, ya que:

Promueve que los docentes elaboren e implementen contenidos interactivos que fortalezcan el aprendizaje significativo.

Recomienda el uso de plataformas digitales como Educaplay para desarrollar competencias digitales en los estudiantes.

Impulsa la transformación de la práctica docente mediante innovaciones tecnológicas que faciliten la motivación, la creatividad y la autonomía del estudiante.

De esta manera, la elaboración de actividades de Lengua y Literatura en

Educaplay se alinea con los estándares internacionales para la educación digital.

### **Normativa Ecuatoriana sobre la Inserción de las TIC en el Proceso Educativo**

El Ministerio de Educación del Ecuador ha implementado políticas que promueven la integración de herramientas tecnológicas en el sistema educativo, entre ellas:

**Artículo 1:** Establece la incorporación de las TIC en el ciclo escolar como parte del compromiso para mejorar la calidad educativa. Esto respalda el uso de Educaplay como estrategia didáctica que moderniza la enseñanza de Lengua y Literatura y fortalece las habilidades digitales y lingüísticas de los estudiantes.

**Artículo 2:** La Subsecretaría de Calidad Educativa debe continuar ejecutando estrategias que impulsen el uso de innovaciones tecnológicas en las instituciones educativas.

Educaplay se ajusta plenamente a estas estrategias al ofrecer recursos interactivos accesibles y útiles para el desarrollo de destrezas en lectura y escritura.

**Artículo 4:** Garantiza que los equipos informáticos y la conectividad proporcionados a las instituciones educativas sean utilizados por estudiantes y docentes con fines pedagógicos. Este artículo respalda la implementación directa de Educaplay durante las clases de Lengua y Literatura, como una herramienta válida para el desarrollo de actividades digitales.

**Artículo 6:** Dispone que la Subsecretaría de Calidad Educativa brinde acompañamiento y apoyo en:

- Provisión de equipos informáticos,
- Entrega de material didáctico digital,
- Apertura de aulas tecnológicas,
- Capacitaciones para el uso de tecnología,
- Evaluación y sostenibilidad del proceso.

### **6.3. TEORÍA REFERENCIAL**

#### **6.3.1. Misión de la unidad educativa “Ángel Polibio Chaves”**

La Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, nos dedicamos a proporcionar una educación de calidad, calidez e inclusión que va más allá de la transmisión de conocimientos, buscando formar ciudadanos comprometidos y éticos. Nuestro compromiso es cultivar un ambiente educativo que nutra el desarrollo integral de cada estudiante, promoviendo no solo el dominio de conocimientos sólidos sino también habilidades sociales, éticas y de pensamiento crítico. Buscamos no solo contribuir al progreso local y nacional, sino también fomentar la reflexión activa, la responsabilidad social y la capacidad de adaptación en nuestros estudiantes para que puedan enfrentar los desafíos del mundo en constante cambio.

#### **6.3.2. Visión de la unidad educativa “Ángel Polibio Chaves”**

La Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, aspiramos a consolidarnos como una institución educativa líder, destacada por sobresalir en la excelencia académica, la formación integral de sus estudiantes y su contribución activa al desarrollo significativo de la sociedad. Buscamos no solo ser reconocidos, sino ser referentes en la innovación pedagógica, la promoción de valores y el impacto positivo en la comunidad trascendiendo los límites convencionales de la educación para inspirar el crecimiento continuo y la transformación positiva en todos los que forman parte de nuestra comunidad educativa.

En la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, se encuentra ubicada la Unidad Educativa Ángel Polibio Chávez. Esta institución educativa es un referente en la zona, formando parte del sistema escolar de la Sierra ecuatoriana. La unidad está situada en el área urbana de Guaranda y ofrece una modalidad de enseñanza presencial, desarrollando sus actividades académicas en la jornada matutina.

La Unidad Educativa Ángel Polibio Chávez es una institución de tipo ordinario que abarca los niveles de Educación inicial, Educación General Básica (EGB) y Bachillerato General Unificado (BGU). Su enfoque educativo se centra en la formación integral de los estudiantes, promoviendo tanto su desarrollo académico como personal. La institución se caracteriza por su compromiso con la calidad educativa y el desarrollo sostenible, gestionando de manera fiscal los recursos necesarios para el cumplimiento de sus actividades.

La unidad cuenta con un equipo de educadores altamente capacitados, dedicados a brindar una educación de calidad a sus estudiantes. La institución se esfuerza por mantener un ambiente de aprendizaje inclusivo, motivador y participativo, que permita a los estudiantes desarrollar las habilidades y competencias necesarias para enfrentar los desafíos del futuro.

### 6.3.3. Datos informativos de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves

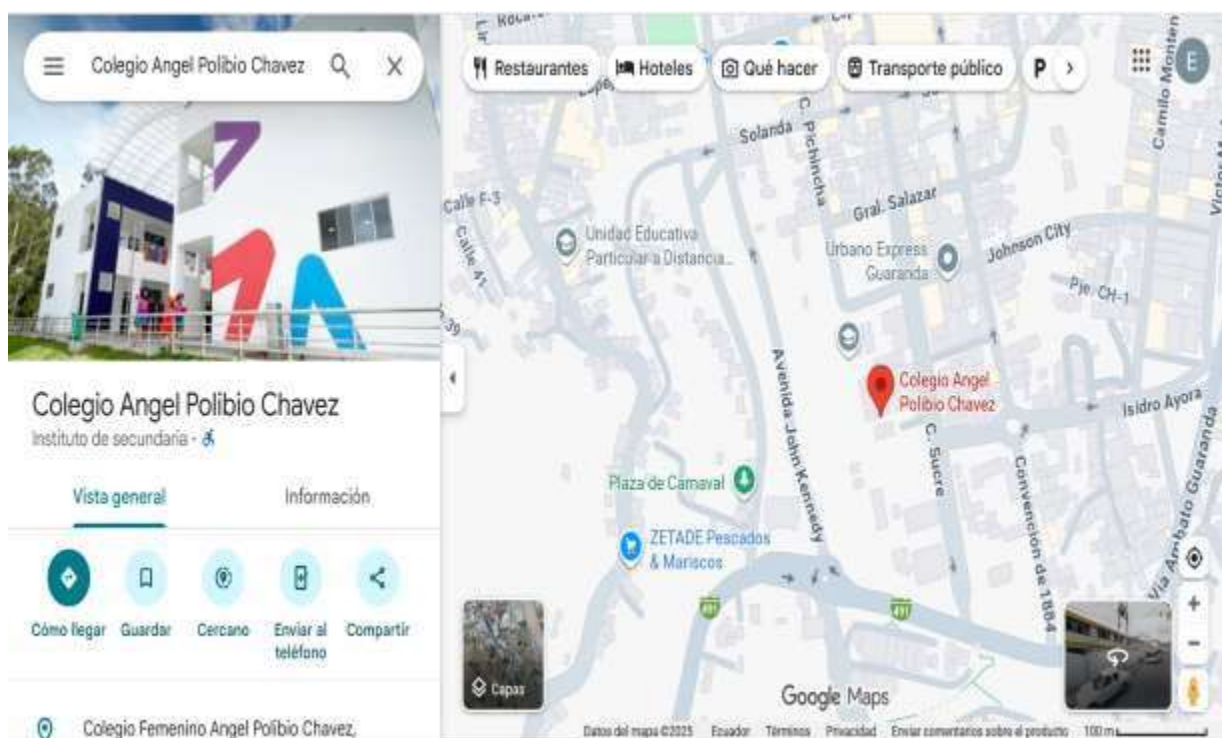
<b>Datos informativos de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves</b>	
Institución:	Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves
Código AMIE:	02H00015
Zona:	02D01
Distrito:	Zona 5
Dirección de ubicación:	Calle Sucre y Johnson City
Tipo de educación:	Ordinario
Provincia:	Bolívar
Cantón	Guaranda
Nivel educativo que ofrece:	Educación General Básica Superior
Tipo de Unidad Educativa:	Fiscal
Zona de influencia:	Urbana
Régimen escolar:	Sierra

Educación:	Hispana
Modalidad:	Presencial
Jornada:	Matutina – Vespertina
Docentes:	82
Estudiantes:	3.000

*Fuente: Elaboración propia*

*Elaborado por : González & Vera, 2025*

### 6.3.4. Ubicación geográfica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves



*Fuente: Elaboración propia*

*Elaborado por: González & Vera, 2025*

Educaplay es una plataforma digital para la creación de actividades interactivas que ha adquirido gran relevancia en contextos educativos debido a su capacidad para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante experiencias dinámicas, motivadoras y

centradas en el estudiante. Diversas investigaciones han analizado su impacto en el aprendizaje, resaltando sus beneficios en la motivación, comprensión lectora, desarrollo del lenguaje y participación activa del alumnado.

Una investigación significativa es la realizada por Khan et al. (2020), quienes estudiaron el uso de recursos interactivos similares a los que ofrece Educaplay en actividades lingüísticas. Sus resultados evidencian que el uso de juegos digitales educativos incrementa la motivación y mejora el rendimiento académico, especialmente cuando se trabaja con habilidades como vocabulario, comprensión y uso adecuado del lenguaje. Los autores concluyen que las plataformas interactivas fomentan un aprendizaje activo y significativo, aspecto fundamental para el desarrollo de competencias lingüísticas en los estudiantes.

De igual forma, Almalki y Alzahrani (2021) analizaron el impacto del uso de actividades interactivas en entornos virtuales durante la pandemia. Los hallazgos indicaron que los estudiantes mostraron una mayor satisfacción y retención de información cuando utilizaron herramientas basadas en juegos educativos, similares a Educaplay, en comparación con clases tradicionales. Destacan que la interactividad es esencial para mantener la motivación, especialmente en asignaturas como Lengua y Literatura donde se deben trabajar procesos de comprensión, análisis y reflexión.

En otro estudio, García (2018) evaluó la efectividad de actividades gamificadas digitales en la comprensión lectora en educación básica. Los resultados revelaron que los estudiantes que trabajaron con actividades interactivas —como sopas de letras, crucigramas, ordenar secuencias y relacionar columnas— desarrollaron mejores niveles de comprensión y una actitud más positiva hacia la lectura. Este resultado se vincula directamente con las posibilidades que ofrece Educaplay para fortalecer estas habilidades en niños de quinto año de EGB.

Asimismo, Pérez (2019) investigó la formación docente en el uso de herramientas interactivas para mejorar el proceso de enseñanza. Concluyó que la capacitación en plataformas como Educaplay permite a los docentes innovar sus estrategias metodológicas, diversificar sus recursos y crear experiencias de aprendizaje más motivadoras, especialmente en áreas como Lengua y Literatura, donde la creatividad y la comprensión son fundamentales.

En síntesis, las investigaciones revisadas evidencian que Educaplay constituye una herramienta pedagógica efectiva que promueve la participación activa, la motivación y el aprendizaje significativo. Su integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura puede favorecer la comprensión, el desarrollo de habilidades comunicativas y la adquisición de vocabulario, aspectos esenciales en estudiantes de quinto año de Educación General Básica.

Diversos estudios han evidenciado el impacto positivo del uso de herramientas digitales interactivas en el proceso educativo. Por ejemplo, Ramírez (2022) analizó el uso de plataformas digitales en educación básica, concluyendo que estas incrementan significativamente la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

De igual manera, Torres y Cabrera (2021) determinaron que la implementación de actividades gamificadas mejora la participación activa y el aprendizaje significativo, especialmente en áreas relacionadas con el desarrollo del lenguaje.

Estos estudios coinciden con la presente investigación, ya que evidencian que el uso de herramientas como Educaplay fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo entornos educativos más dinámicos, interactivos y centrados en el estudiante.

## **7. MARCO METODOLÓGICO**

### **7.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN**

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, integrando técnicas cuantitativas y cualitativas con el fin de obtener una comprensión integral sobre el uso de la plataforma Educaplay como estrategia didáctica en la asignatura de Lengua y Literatura.

Según Rodríguez (2021), el enfoque cuantitativo se basa en la medición objetiva de datos mediante instrumentos estructurados como encuestas, lo que permite analizar tendencias y patrones numéricos. En este estudio, este enfoque permitió cuantificar la percepción de los estudiantes de quinto año de EGB respecto al uso de Educaplay en su aprendizaje.

De acuerdo con Gómez (2022), el enfoque cualitativo permite comprender fenómenos educativos a través de técnicas como entrevistas, observación y análisis interpretativo. Por ello, se incluyó una entrevista dirigida a la docente de Lengua y Literatura, para obtener información relacionada con su experiencia, percepción y criterio pedagógico sobre el uso de recursos multimedia y actividades interactivas diseñadas en Educaplay.

La combinación de ambos enfoques posibilitó una interpretación más completa del fenómeno, al complementar los datos numéricos con percepciones, criterios y experiencias docentes.

### **7.2. DISEÑO O TIPO DE ESTUDIO**

#### **7.2.1. Estudio Descriptivo**

El estudio se enmarca dentro de un diseño descriptivo, cuyo propósito es caracterizar una realidad educativa sin manipular variables. Como señalan Guevara et al. (2020), la investigación descriptiva recopila datos para detallar comportamientos, percepciones y condiciones presentes en un grupo determinado sin intervenir en el proceso.

Este enfoque permitió describir la percepción de los estudiantes y el criterio docente sobre el uso de Educaplay en Lengua y Literatura durante el periodo agosto–diciembre 2025.

### **7.2.2. Estudio Transversal**

La investigación es de carácter transversal, ya que la información se recopiló en un único momento del tiempo dentro del periodo académico señalado. Hernández Sampieri (2014) sostiene que los estudios transversales permiten obtener una visión puntual de un fenómeno en un tiempo específico.

El diseño transversal permitió identificar el nivel de aceptación, motivación y utilidad del uso de Educaplay en las actividades de lectura, escritura y comprensión lectora del quinto año de EGB.

## **7.3. MÉTODOS**

### **7.3.1. Inductivo – Deductivo**

El método inductivo se utilizó para analizar los datos obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes, permitiendo establecer conclusiones generales sobre el uso de Educaplay en el proceso de aprendizaje.

El método deductivo se aplicó al contrastar teorías educativas sobre el uso de las TIC con los resultados obtenidos en el estudio. Según Gómez (2022), ambos métodos en conjunto permiten un análisis más profundo al partir de hechos particulares y relacionarlos con principios teóricos.

### **7.3.2. Método Bibliográfico**

Se empleó el método bibliográfico para recopilar y revisar información académica relacionada con el uso de TIC en la educación, plataformas digitales interactivas y estrategias didácticas en Lengua y Literatura. Pacheco (2021) indica que este método permite fundamentar científicamente una investigación a través de la consulta de libros, artículos, tesis y documentos oficiales.

Este método permitió estructurar el marco teórico y sustentar la pertinencia del uso de Educaplay en el desarrollo de habilidades lingüísticas.

#### **7.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

##### **7.4.1. Encuesta a los Estudiantes**

Se aplicó una encuesta estructurada a los estudiantes de quinto año de EGB, compuesta por nueve preguntas diseñadas mediante la escala de Likert, la cual permitió medir su percepción sobre:

- Facilidad de uso de Educaplay,
- Motivación para aprender Lengua y Literatura,
- Comprensión de contenidos,
- Interacción con actividades interactivas.

La escala Likert permitió obtener datos cuantitativos claros sobre el impacto pedagógico de Educaplay.

##### **7.4.2. Entrevista a la Docente**

Se realizó una entrevista semiestructurada a la docente de Lengua y Literatura con el fin de obtener información sobre:

- Su criterio respecto al uso de TIC,
- Pertinencia del uso de Educaplay en Lengua y Literatura,
- Percepción de la participación estudiantil.
- Experiencias previas con recursos educativos digitales.

Esta información cualitativa permitió complementar los resultados obtenidos mediante la encuesta.

### 7.5. Universo y muestra

El universo de esta investigación está conformado por los estudiantes y el docente del Quinto Año de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chávez, ubicada en el cantón Guaranda, provincia de Bolívar. Este grupo constituye la población objetivo, ya que se relaciona directamente con el proceso de enseñanza–aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, área en la que se propone analizar el uso de Educaplay como estrategia didáctica.

La población está integrada por un total de 40 estudiantes que cursan el Quinto Año de EGB y un docente encargado de la asignatura de Lengua y Literatura, conformando así 41 informantes. Debido a que el número de participantes es reducido y manejable, no fue necesario aplicar una fórmula de muestreo, por lo que se trabajó con la totalidad del grupo.

En consecuencia, se aplicó una encuesta a todos los estudiantes del Quinto Año de EGB y se realizó una entrevista estructurada al docente de Lengua y Literatura, con el fin de obtener información pertinente sobre la utilización de herramientas digitales y su incidencia en el proceso de enseñanza–aprendizaje de la asignatura.

**Tabla 4 Población**

<b>N.º</b>	<b>Informantes</b>	<b>Cantidad</b>
<b>1</b>	<b>Estudiantes</b>	40
<b>2</b>	<b>Docentes</b>	1
<b>Total</b>	41	

**Fuente:** Datos obtenidos de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves

*Elaborado por: González & Vera, 2025*

## **7.6. Procesamiento de información**

El procesamiento de la información en la presente investigación se llevará a cabo de manera sistemática, rigurosa y coherente con el enfoque cualitativo–cuantitativo del estudio. El objetivo es analizar e interpretar los datos obtenidos a través de los instrumentos aplicados (encuestas y entrevista) con el fin de determinar la incidencia del uso de Educaplay como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza–aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica.

Los datos recolectados serán organizados y categorizados de acuerdo con las variables, dimensiones e indicadores establecidos en el marco metodológico de la investigación. Este proceso permitirá identificar tendencias, patrones y relaciones entre el uso de Educaplay y aspectos como la motivación, la participación activa, la comprensión lectora, la producción escrita y el desarrollo de habilidades lingüísticas por parte de los estudiantes.

## **8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

En este apartado se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos (encuesta aplicada a los estudiantes y entrevista dirigida al docente). La población participante corresponde a los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica y al docente de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, ubicada en el cantón Guaranda, provincia de Bolívar.

### **8.1. Objetivo de la encuesta**

El objetivo de la encuesta es recopilar información sobre la percepción de los estudiantes de Quinto Año de EGB acerca del uso de Educaplay como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza–aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura. Se busca identificar su nivel de motivación, interés, participación, comprensión de contenidos y percepción sobre las actividades interactivas desarrolladas con Educaplay.

### **8.2. Instrucciones de la encuesta**

Queremos conocer tu opinión sobre el uso de la herramienta digital Educaplay en las actividades de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura. Tus respuestas serán confidenciales y se utilizarán únicamente con fines académicos y de investigación.

No existen respuestas correctas o incorrectas; solo queremos saber tu opinión sincera.

Por favor, responde con atención y marca la opción que mejor refleje tu criterio.

#### **Indicaciones:**

- Marca únicamente una opción por pregunta.
- Recuerda que la escala de valoración es la siguiente:

**1. Nunca**

**2. Casi nunca**

**3. A veces**

**4. Casi siempre**

## 5. Siempre

### Pregunta 1

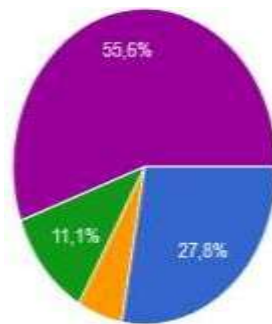
1. Te gustaría trabajar con actividades interactivas en la asignatura de Lengua y Literatura.

Alternativas	Frecuencia	%
Nunca	10	27
Casi nunca	0	0
A veces	2	7
Casi siempre	4	11
Siempre	24	55
Total	40	100

*Fuente: Elaboración propia*

*Elaborado por: González & Vera, 2025*

### Gráfico 1



### Interpretación de datos

Los datos evidencian que los estudiantes presentan una actitud mayoritariamente positiva hacia el uso de actividades interactivas en la asignatura de Lengua y Literatura, lo que demuestra su aceptación y potencial como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje.

## Pregunta 2

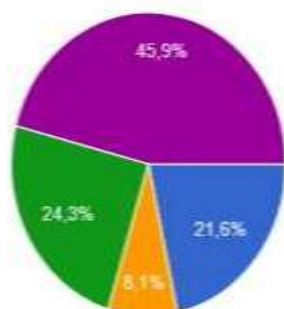
2. ¿Crees que el uso de juegos educativos digitales podría hacer más interesante la clase de Lengua y Literatura?

Alternativas	Frecuencia	%
Nunca	8	20
Casi nunca	0	0
A veces	3	7
Casi siempre	12	30
Siempre	17	43
Total	40	100

*Fuente: Elaboración propia*

*Elaborado por: González & Vera, 2025*

## Gráfico 2



### Interpretación de datos

Los resultados evidencian que los estudiantes consideran que los juegos educativos digitales hacen la clase de Lengua y Literatura más interesante.

## Pregunta 3

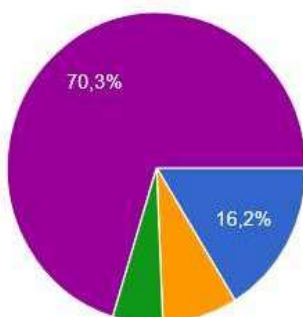
3. ¿Consideras que aprender mediante actividades interactivas te ayudaría a comprender mejor los contenidos de Lengua y Literatura?

Alternativas	Frecuencia	%
Nunca	6	15
Casi nunca	0	0
A veces	4	10
Casi siempre	4	10
Siempre	26	65
Total	40	100

*Fuente: Elaboración propia*

*Elaborado por: González & Vera, 2025*

**Gráfico 3**



### **Interpretación de datos**

Los datos demuestran que las actividades interactivas favorecen la comprensión de los contenidos de Lengua y Literatura en la mayoría de los estudiantes.

### **Pregunta 4**

**4. ¿Te sentirías más motivado/a si el docente utilizara herramientas digitales con juegos y actividades dinámicas en clase?**

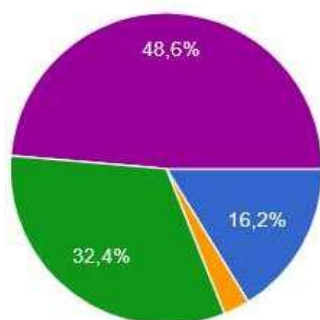
Alternativas	Frecuencia	%
Nunca	7	17
Casi nunca	0	0
A veces	3	6
Casi siempre	13	32

Siempre	18	45
Total	40	100

*Fuente: Elaboración propia*

*Elaborado por: González & Vera, 2025*

**Gráfico 4**



### Interpretación de datos

Los estudiantes manifiestan que el uso de herramientas digitales con juegos incrementa significativamente su motivación en el aula.

### Pregunta 5

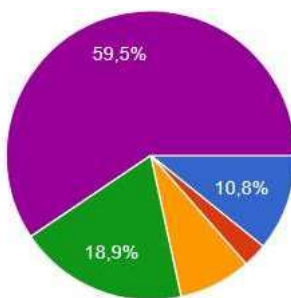
**5. ¿Piensas que las actividades interactivas podrían ayudarte a mejorar tu comprensión lectora?**

Alternativas	Frecuencia	%
A veces	4	10
Nunca	2	5
Casi nunca	4	10
Casi siempre	8	20
Siempre	22	55
Total	40	100

*Fuente: Elaboración propia*

*Elaborado por: González & Vera, 2025*

**Gráfico 5**



**Interpretación de datos**

La información recopilada indica que las actividades interactivas contribuyen al fortalecimiento de la comprensión lectora.

**Pregunta 6**

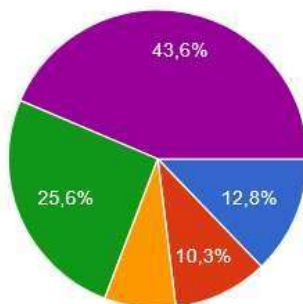
**6. ¿Crees que el uso de recursos digitales interactivos facilitaría el aprendizaje de la gramática y la ortografía?**

Alternativas	Frecuencia	%
A veces	5	12
Nunca	4	10
Casi nunca	4	10
Casi siempre	10	25
Siempre	17	43
Total	40	100

*Fuente: Elaboración propia*

*Elaborado por: González & Vera, 2025*

**Gráfico 6**



### Interpretación de datos

Los resultados reflejan que los recursos digitales interactivos facilitan el aprendizaje de la gramática y la ortografía.

### Pregunta 7

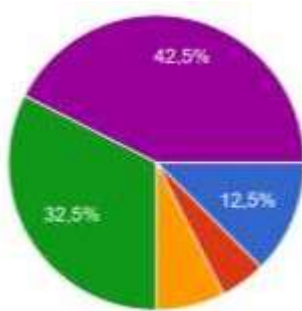
**7. ¿Te gustaría que en clase se utilicen actividades digitales como sopas de letras, crucigramas o juegos de preguntas?**

Alternativas	Frecuencia	%
A veces	5	12
Nunca	2	5
Casi nunca	3	7
Casi siempre	13	33
Siempre	17	43
Total	40	100

*Fuente: Elaboración propia*

*Elaborado por: González & Vera, 2025*

### Gráfico 7



### Interpretación de datos

Los datos evidencian una alta aceptación del uso de actividades digitales como estrategia didáctica en el aula.

### Pregunta 8

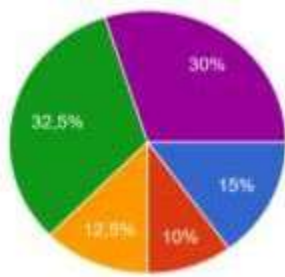
8. ¿Consideras que aprender con actividades interactivas fomentaría tu participación en la clase de Lengua y Literatura?

Alternativas	Frecuencia	%
A veces	6	15
Nunca	4	10
Casi nunca	5	12
Casi siempre	13	33
Siempre	12	30
Total	40	100

*Fuente: Elaboración propia*

*Elaborado por: González & Vera, 2025*

### Gráfico 8



### Interpretación de datos

Los estudiantes consideran que las actividades interactivas fomentan su participación en la asignatura de Lengua y Literatura.

### Pregunta 9

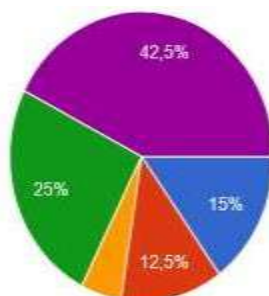
**9. ¿Crees que el uso de herramientas digitales educativas podría hacer las clases más divertidas y menos aburridas?**

Alternativas	Frecuencia	%
A veces	6	15
Nunca	5	12
Casi nunca	2	6
Casi siempre	10	25
Siempre	17	42
Total	40	100

*Fuente: Elaboración propia*

*Elaborado por: González & Vera, 2025*

### Gráfico 9



### Interpretación de datos

Los resultados muestran que las herramientas digitales educativas hacen las clases más dinámicas y agradables.

#### Pregunta 10

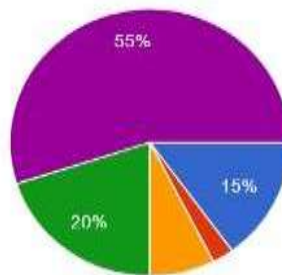
**10. ¿Te gustaría que el docente incorpore nuevas formas digitales e interactivas para aprender Lengua y Literatura?**

Alternativas	Frecuencia	%
A veces	6	15
Nunca	1	2
Casi nunca	3	8
Casi siempre	8	20
Siempre	22	55
Total	40	100

*Fuente: Elaboración propia*

*Elaborado por: González & Vera, 2025*

#### Gráfico 10



### Interpretación de datos

La información evidencia una marcada disposición de los estudiantes hacia la incorporación de nuevas estrategias digitales e interactivas en el aprendizaje.

### 8.3. Entrevista sobre el uso de las tics en la educación

<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta del docente</b>	<b>Análisis</b>
<b>1. ¿Cómo definiría usted las TIC y cuál cree que es su papel en la educación actual?</b>	Las TIC son herramientas tecnológicas que facilitan el acceso y la gestión de la información. En la educación actual tienen un papel fundamental porque permiten que el aprendizaje sea más dinámico, interactivo y motivador.	La respuesta evidencia que el docente reconoce la importancia de las TIC como facilitadoras del aprendizaje y como elementos indispensables en el contexto educativo actual. Refleja una postura positiva hacia su integración.
<b>2. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza con mayor frecuencia en sus clases de Lengua y Literatura?</b>	Utilizo con frecuencia ChatGPT, canva y otras plataformas digitales.	El docente demuestra familiaridad con herramientas digitales y preferencia por Educaplay, lo cual es coherente con el propósito de esta investigación. Esto refleja apertura hacia metodologías innovadoras.
<b>3. ¿Cómo perciben los estudiantes el uso de Educaplay en las actividades de clase?</b>	Los estudiantes generalmente se muestran motivados, aunque algunos aún no están muy familiarizados con su uso. Sin embargo, la mayoría participa con entusiasmo.	La percepción estudiantil es positiva, aunque existe una pequeña brecha en el manejo tecnológico que podría superarse con práctica guiada.
<b>4. ¿Ha recibido capacitación para integrar herramientas como Educaplay en el aula? ¿Considera que ha sido suficiente?</b>	He recibido cierta capacitación, pero considero que ha sido limitada para lo que realmente se requiere hoy en día.	Existe una necesidad de mayor formación docente en TIC para garantizar una implementación efectiva. Esto coincide con la realidad institucional descrita en el marco teórico.
<b>5. ¿Qué recomendaciones daría a otros docentes que desean implementar Educaplay u otras TIC en sus clases?</b>	Que exploren las herramientas, practiquen con ellas y no tengan miedo de experimentar nuevas metodologías para mejorar el aprendizaje.	La recomendación evidencia una postura proactiva del docente, promoviendo el uso innovador de las TIC y resaltando la importancia de la actualización pedagógica.

*Nota. Datos recolectados de la entrevista*

*Fuente: Elaboración propia*

*Elaborado por: González & Vera, 2025*

## 9. CONCLUSIONES

- Se diagnosticó que los estudiantes presentan un nivel medio a alto de motivación hacia el uso de herramientas digitales, evidenciando una predisposición positiva hacia el aprendizaje interactivo en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Se analizó que el uso de herramientas digitales, especialmente Educaplay, favorece la participación activa de los estudiantes, permitiendo clases más dinámicas, interactivas y centradas en el estudiante.
- Se determinó que la implementación de Educaplay influye positivamente en la motivación, participación y rendimiento académico, fortaleciendo la comprensión lectora y el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica.

## **10. PROPUESTA TECNOLÓGICA**

### **TÍTULO**

Implementando con la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza–aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

### **INTRODUCCIÓN**

La educación del siglo XXI exige la incorporación de herramientas digitales que fortalezcan y transformen las metodologías tradicionales en experiencias de aprendizaje más activas, motivadoras y significativas. En este contexto, Educaplay se presenta como una alternativa eficaz para el diseño de actividades didácticas interactivas que potencian el desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes.

Su implementación en el aula de Lengua y Literatura permite dinamizar los procesos educativos mediante la creación de contenidos atractivos, como sopas de letras, crucigramas, juegos de relación, videos interactivos y cuestionarios, que fomentan la participación constante del estudiante y facilitan la comprensión de los contenidos.

De esta manera, Educaplay contribuye a que las clases sean más participativas, favoreciendo el aprendizaje significativo y fortaleciendo el interés de los estudiantes por la asignatura.

En la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, ubicada en el cantón Guaranda, provincia Bolívar, se ha identificado la necesidad de fortalecer el proceso de enseñanza–aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, especialmente en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica. Los docentes enfrentan desafíos como la baja motivación estudiantil, la limitada comprensión lectora y la escasa integración de herramientas digitales que apoyen el aprendizaje. Por ello, esta propuesta plantea el uso de Educaplay como recurso didáctico complementario que permita responder a dichas necesidades.

La presente propuesta tecnológica tiene como propósito diseñar e implementar actividades interactivas en Educaplay, alineadas al currículo de Lengua y Literatura. Además, busca capacitar al docente en el uso pedagógico de esta herramienta, promover un aprendizaje más dinámico y fortalecer el desarrollo de habilidades lectoras y de escritura en los estudiantes.

Mediante la incorporación de recursos digitales, se pretende generar un entorno de aprendizaje más atractivo y efectivo, donde los estudiantes puedan interactuar con actividades educativas variadas, comprender mejor los contenidos y participar de manera activa. Esta propuesta se fundamenta en la importancia de preparar a los estudiantes para desenvolverse en un entorno cada vez más digital y tecnológicamente avanzado.

## **OBJETIVOS**

### **General**

Implementar la plataforma Educaplay como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza–aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, del cantón Guaranda, provincia de Bolívar, durante el período agosto–diciembre 2025.

### **Específico**

- Capacitar al docente en el uso pedagógico de la plataforma Educaplay.
- Diseñar actividades interactivas alineadas al currículo de Lengua y Literatura.
- Implementar actividades digitales que fortalezcan la comprensión lectora, escritura y vocabulario.

## **DESARROLLO**

Para llevar a cabo la implementación de Educaplay como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza–aprendizaje de Lengua y Literatura, se adoptó un enfoque metodológico organizado en dos fases fundamentales:

## **Fase 1: Análisis de necesidades**

El análisis de necesidades se realizó con los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, cantón Guaranda, con el fin de identificar las principales dificultades presentes en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

Durante este proceso se evidenció que:

- Muchos estudiantes mostraban desmotivación hacia la asignatura debido a actividades repetitivas o poco dinámicas.
- Existía dificultad para comprender ciertos contenidos, especialmente en temas relacionados con los tipos de textos, comprensión lectora y producción escrita.
- Se observó una escasa integración de recursos digitales en las clases, lo que limitaba la participación activa de los estudiantes.
- Los docentes expresaron la necesidad de incorporar herramientas tecnológicas que faciliten actividades más interactivas y entretenidas.

A partir de esta evaluación, se determinó que Educaplay constituye una herramienta adecuada porque permite crear actividades dinámicas como sopas de letras, crucigramas, relacionar columnas, completar textos y cuestionarios interactivos, lo que puede fortalecer la comprensión y motivación de los estudiantes.

## **Fase 2: Planificación**

En esta fase se establecieron las acciones necesarias para integrar Educaplay en el proceso de enseñanza de forma organizada. La planificación incluyó:

### **1. Selección de contenidos curriculares**

Se determinaron los temas de Lengua y Literatura que se reforzarían mediante Educaplay, especialmente aquellos relacionados con:

- Identificación de tipos de textos,

- Comprensión de ideas principales,
- Vocabulario,
- Ortografía y gramática.

## **2. Diseño de actividades interactivas en Educaplay**

Se planificó la creación de recursos digitales alineados con los objetivos de aprendizaje, priorizando actividades que fomenten la participación y el desarrollo de habilidades lectoras. Cada actividad fue diseñada considerando el nivel de los estudiantes y su familiaridad con herramientas digitales.

## **3. Capacitación y guía para el docente**

Se estableció un proceso de preparación para el docente, asegurando un uso adecuado de la herramienta.

Esto incluyó:

- Manejo de la plataforma,
- Creación de actividades,
- Aplicación pedagógica durante la clase,
- Seguimiento y evaluación de los resultados.

## **4. Organización del cronograma de aplicación**

Se determinó el tiempo de uso de Educaplay durante las clases, estableciendo momentos para:

- Explicar el contenido,
- Desarrollar la actividad interactiva,
- Socializar resultados y reforzar aprendizajes.

La planificación permitió establecer un proceso claro para la implementación, garantizando coherencia metodológica y asegurando que Educaplay se utilice como un recurso de apoyo significativo.

## Educaplay como estrategia didáctica en Lengua y Literatura

En estudiantes de quinto año de Educación General Básica



## ¿Qué son las TIC?

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) comprenden el conjunto de recursos, herramientas y programas utilizados para el procesamiento, almacenamiento, transmisión y acceso a la información a través de medios digitales. Son la base de un aprendizaje más interactivo, autónomo y significativo.

Su integración en el ámbito educativo ha transformado los procesos de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo nuevas posibilidades para la construcción del conocimiento y el desarrollo de habilidades esenciales en la era digital.





### **Fase 3: Implementación y Socialización**

En esta etapa se ejecutó el plan establecido para integrar Educaplay como recurso didáctico en el proceso de enseñanza–aprendizaje de Lengua y Literatura. La implementación se desarrolló en varias acciones clave:

#### **• Capacitación del Docente**

**Objetivo:** Brindar al docente de Lengua y Literatura las herramientas necesarias para utilizar Educaplay de manera efectiva, tanto desde el aspecto técnico como desde el pedagógico.

Se socializó una Guía Metodológica que explica el uso de la plataforma, la creación de actividades interactivas y su aplicación dentro de las clases para fortalecer la comprensión lectora, el análisis de textos y el uso adecuado de la gramática.

#### **Creación de Recursos Educativos**

Se elaboró actividades interactivas en Educaplay como sopas de letras, crucigramas, cuestionarios y relacionar columnas, adaptadas a los contenidos del currículo de quinto año.

Para la creación de recursos educativos se va a elaborar actividades interactivas en Educaplay donde se pueden realizar sopas de letras, crucigramas, cuestionarios.

Para ingresar a educaplay

## **Manual para el usuario de Educaplay**

### **1. Introducción**

Educaplay es una plataforma digital que permite crear actividades interactivas educativas, como cuestionarios, crucigramas, sopas de letras, juegos de emparejamiento y más. Su uso facilita el aprendizaje de manera dinámica y divertida, tanto para docentes como para estudiantes.

**Objetivo del manual:** Guiar al usuario paso a paso para crear, configurar y compartir actividades en Educaplay.

### **2. Acceso a la plataforma**

#### **1. Ingresar al sitio web**

- Abre tu navegador y escribe: <https://www.educaplay.com>



- Aparecerá la página principal de Educaplay.



### 1. Crear una cuenta o iniciar sesión

- Haz clic en “Registrarse” si eres nuevo, completa los datos (nombre, correo y contraseña) y selecciona tu tipo de usuario (docente o estudiante).
- Si ya tienes cuenta, haz clic en “Iniciar sesión” e ingresa tu correo y contraseña.



### 3. Creación de una actividad

#### 1. Ingresar al panel de usuario

- Una vez dentro, haz clic en “Crear actividad”.

- Selecciona el tipo de actividad que deseas crear: cuestionario, crucigrama, sopa de letras, emparejamiento, etc.



## 2. Configurar la actividad

- Escribe un título para la actividad.
- Agrega instrucciones claras para los estudiantes.
- Selecciona idioma y dificultad, si es necesario.

## 3. Agregar contenido

- Ingresas las preguntas y respuestas o las palabras/claves necesarias según el tipo de actividad.
- Puedes añadir imágenes, audios o videos para hacer la actividad más interactiva.



#### 4. Guardar y previsualizar

- Haz clic en “Guardar”.
- Luego selecciona “Previsualizar” para comprobar que la actividad funciona correctamente.

#### 4. Publicación y compartición

##### 1. Publicar la actividad

- Una vez verificada, haz clic en “Publicar”.
- La actividad estará disponible para tus estudiantes mediante un enlace.

##### 2. Compartir con los estudiantes

- Copia el enlace o genera un código QR para que los estudiantes accedan directamente.
- También puedes integrar la actividad en Google Classroom u otras plataformas educativas.



## 2. Retroalimentación

- Puedes enviar comentarios o retroalimentación individual a los estudiantes directamente desde la plataforma.



## 6. Consejos para un mejor uso

- Usa instrucciones claras y concisas.
- Incluye imágenes o audios para hacer la actividad más atractiva.
- Revisa las respuestas antes de publicar.

- Comparte el enlace con anticipación para que los estudiantes tengan tiempo de realizar la actividad.

- **7. Conclusión**

Educaplay es una herramienta fácil de usar y muy útil para motivar a los estudiantes a aprender de manera interactiva. Siguiendo este manual, cualquier docente o estudiante podrá crear, publicar y evaluar actividades educativas eficientemente.

## Actividades de Educapaly

### Actividad 1

#### Crucigrama

**Tema:** Partes de la oración (gramática básica).



**Tema:** Partes de la oración



### Actividad 3

#### Relacionar columna

Tema: Identificación de tipos de texto.



- **Socialización con los Estudiantes**

Se presentó la plataforma a los estudiantes, explicando su uso y los beneficios de aprender mediante actividades dinámicas. Los estudiantes interactuaron con las actividades, demostrando interés y mejorando su participación durante las clases de Lengua y Literatura.

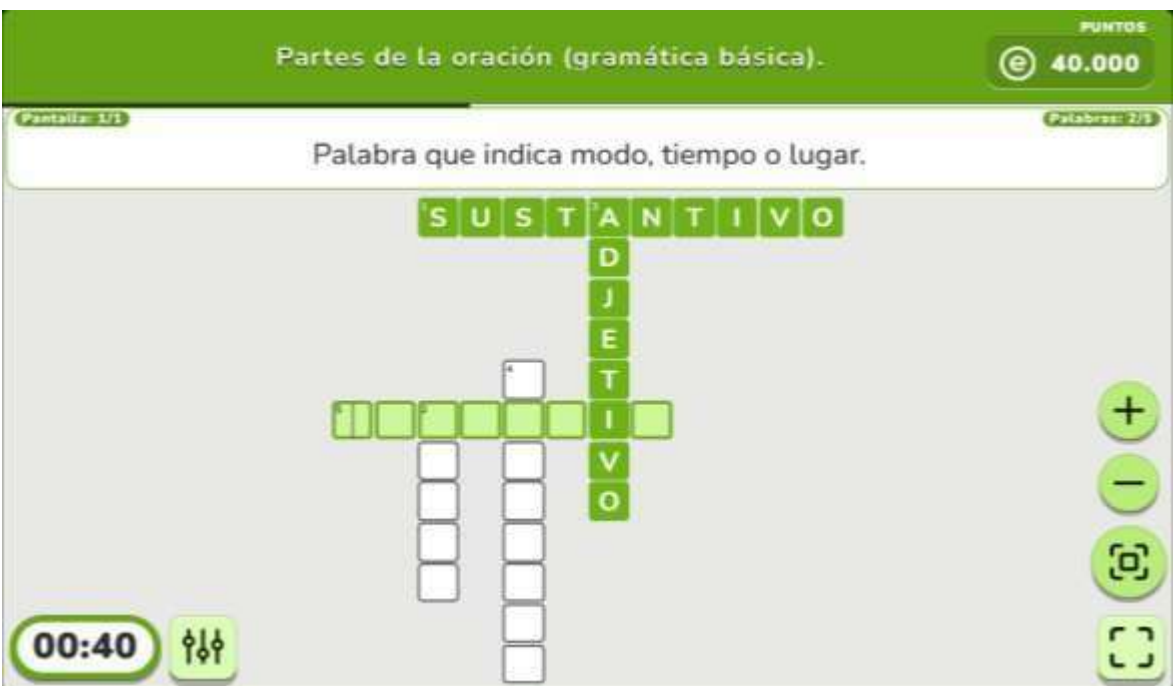
### 10.3.2. Fase 4: Evaluación

La fase de evaluación permitió comprobar el funcionamiento adecuado de las actividades creadas en Educaplay y su impacto en el aprendizaje. Esta etapa se realizó después de aplicar la propuesta en el aula, con el fin de valorar su efectividad pedagógica.

La evaluación evidenció que la propuesta tecnológica obtuvo resultados mayoritariamente positivos. Los estudiantes mostraron una mejora en sus actividades de Lengua y Literatura, especialmente en comprensión lectora, vocabulario y análisis textual. Además, se observó un incremento en la motivación y el interés por participar en actividades digitales.

Los estudiantes expresaron sentirse más motivados aprendiendo mediante plataformas interactivas, lo que confirma que Educaplay es un recurso eficaz para fortalecer el proceso de enseñanza–aprendizaje. A continuación, se presenta evidencia fotográfica del desarrollo y resultados de esta fase.





Buscador: Partes de la oración


PUNTOS 0

Palabras: 0 / 8 Pantalla: 1 / 1

SUJETO PREDICADO VERBO SUSTANTIVO ADJETIVO PRONOMBRE ARTICULO PREPOSICION

T	S	L	I	Q	D	U	L	N	I	P
A	K	U	I	E	A	U	O	C	Q	R
P	D	Z	S	U	E	T	T	S	O	E
R	V	J	A	T	E	I	H	K	B	P
O	E	U	E	J	A	H	E	U	X	O
N	R	A	U	T	B	N	K	Z	O	S
O	B	S	O	Y	I	T	T	Y	J	I
M	O	A	N	I	O	V	J	I	E	C
B	E	A	F	A	S	I	O	F	V	I
R	P	R	E	D	I	C	A	D	O	O
E	A	R	T	I	C	U	L	O	A	N

00:05




educaplay

Mis juegos Planes Apoyo Juegos de búsqueda Nuevo juego

¡HAS GANADO!  
¡ENHORABUENA!



## 11. BIBLIOGRAFÍA

- *Cango, L., Molina, P., & Herrera, J. (2025). Uso de la plataforma Educaplay como estrategia didáctica para mejorar el rendimiento académico en educación básica. Revista Latinoamericana de Innovación Educativa, 9(1), 45–60.*
- *Esperanza, M., & García, R. (2023). Estrategia didáctica integrada con la plataforma Educaplay para el fortalecimiento de las competencias de Ciencias Naturales en estudiantes de quinto grado. Revista Colombiana de Educación y Tecnología, 7(2), 88–102.*
- *Jiménez, A., Torres, D., & Álvarez, M. (2024). Gamificación y pensamiento crítico en educación primaria: Un estudio con la plataforma Educaplay. Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa, 18(1), 67–82.*
- *López, J. (2020). Integración de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica. Revista Educación y Sociedad, 15(3), 120–134.*
- *Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). Lineamientos para el uso pedagógico de las tecnologías digitales en el sistema educativo nacional. <https://www.educacion.gob.ec>*
- *Pérez, S. (2019). Plataformas educativas digitales y su impacto en el aprendizaje significativo. Revista de Investigación Educativa, 11(2), 55–69.*
- *Rosero, P. (2024). Uso de Educaplay como recurso didáctico para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. Revista Científica Educación y Tecnología, 6(1), 33–47*
- *No title. (s/f). Google.com. Recuperado el 7 de diciembre de 2025, de <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://es.scribd.com/document/461254772/Ausubel-1980-Psicologia-educativa->*

pdf&ved=2ahUKEwior\_PUo6yRAxUzRDABHf4ZNxAQFnoECCMQAQ&usg=A  
OvVaw1Cg-XK\_pPj\_djQZ63EHru6

- Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. (s/f). *Aprendizaje significativo en la docencia DE la educación superior*. Edu.Mx. Recuperado el 7 de diciembre de 2025, de [https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n9/e1.html?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n9/e1.html?utm_source=chatgpt.com)
- Mariaca Garron, M. C., Zagalaz Sánchez, M. L., Campoy Aranda, T. J., & González de Mesa, C. G. (2021). Uso de las TIC en la educación. Revisión de la literatura. *Luciérnaga Comunicación*, 13(25), 58–69. <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v13n25a4>
- Sánchez García, A. B., & Galindo Villardón, P. (2018). Uso e integración de las tic en el aula y dificultades del profesorado en activo de cara a su integración. *Profesorado (Granada)*, 22(3), 341–358. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v22i3.8005>
- Area Moreira, M., Cepeda Romero, O., & Feliciano García, L. (2018). El uso escolar de las TIC desde la visión del alumnado de Educación Primaria, ESO y Bachillerato. *Educatio siglo XXI*, 36(2 Julio), 229. <https://doi.org/10.6018/j/333071>
- (S/f). Edu.ec. Recuperado el 7 de diciembre de 2025, de <https://repositorio.ug.edu.ec/items/892caca8-af6e-45be-862f-ed004e42f0d8>
- Area Moreira, M. (2018). *La tecnología educativa y la educación 3.0: nuevos desafíos para la enseñanza y el aprendizaje*. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 17(1), 45–58. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.17.1.45>
- Educaplay. (2025). Qué es Educaplay. Recuperado de <https://www.educaplay.com/es/>

- García-Valcárcel, A., & Tejedor, F. (2021). Herramientas digitales interactivas para la enseñanza y la motivación del alumnado. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (62), 85–101. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2021.i62.05>
- López, M., & Ortega, D. (2020). El uso de recursos digitales para la enseñanza de la lengua: experiencias en el aula de educación básica. *Revista Iberoamericana de Educación*, 84(2), 99–114. <https://doi.org/10.35362/rie8423763>
- Salinas, J. (2020). Innovación educativa y uso de tecnologías digitales en la enseñanza. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia (RIED)*, 23(2), 9–26. <https://doi.org/10.5944/ried.23.2.26484>
- Serrano, R., & Prendes, M. P. (2021). Competencia digital docente y herramientas interactivas en la educación básica. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (62), 95–113. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2021.i62.05>
- Díaz, M., & Pérez, J. (2021). Las TIC como herramientas para el desarrollo de competencias digitales en la educación básica. *Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa*, 18(2), 55–68.
- Hernández, R. (2021). La retroalimentación digital como estrategia de mejora del aprendizaje autónomo. *Revista Docente Innovador*, 9(1), 67–80.
- Martínez, F., & López, A. (2021). Educaplay y la gamificación educativa: herramientas para un aprendizaje significativo. *Revista de Innovación Pedagógica*, 12(4), 98–107.
- Ramírez, P. (2020). *Plataformas digitales interactivas para la enseñanza: un enfoque práctico*. Editorial Académica Española.
- Rodríguez, L., & González, E. (2022). El uso de Educaplay en el diseño de materiales didácticos digitales. *Revista Latinoamericana de Educación y Tecnología*, 10(2), 77–90.

- Torres, D., & Cabrera, M. (2020). *Gamificación y motivación en entornos digitales de aprendizaje*.
- De, D. L. O. R. O. 449. (s/f). *CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR 2008*. Oas.org. Recuperado el 7 de diciembre de 2025, de [https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf)
- Rodríguez, P. (2021). *Investigación cuantitativa: fundamentos y aplicaciones*. Editorial Universitaria.
- Reformado, E., & Ley, T. N. (s/f). *LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*. Gob.ec. Recuperado el 7 de diciembre de 2025, de [https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2023-07/Documento\\_Ley-Organica-Educacion-Intercultural.pdf](https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2023-07/Documento_Ley-Organica-Educacion-Intercultural.pdf)
- de Norma:, T. N. R. G. A. L. A. L. O. D. E. E. N. (s/f). *REGLAMENTO GENERAL A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*. Unesco.org. Recuperado el 7 de diciembre de 2025, de [https://www.siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit\\_accion\\_files/reglamento\\_lo\\_ei\\_2023.pdf](https://www.siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/reglamento_lo_ei_2023.pdf)
- Gómez, L. (2022). *Metodologías de investigación educativa*. Editorial Académica.
- Guevara, C., López, A., & Molina, J. (2020). Fundamentos de investigación descriptiva. *Revista Científica de Educación*, 8(2), 45–59.
- Pacheco, M. (2021). *El método bibliográfico en la investigación científica*. Universidad Técnica Particular de Loja.
- Area, M., & Adell, J. (2019). *Tecnologías digitales y cambio educativo*. Barcelona: Octaedro.

- Baque, C., Solórzano, J., & Vera, M. (2023). Educaplay como plataforma multimedia para el aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 456–470.
- Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, C. (2019). *La integración de las TIC en la educación*. Madrid: Síntesis.
- Cabero-Almenara, J., Barroso, J., & Martínez, A. (2022). Competencia digital docente y educación inclusiva. *Revista de Educación a Distancia*, 22(70), 1–18.
- Díaz-Barriga, F., & Hernández, G. (2020). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: McGraw-Hill.
- García-Valcárcel, A., & Hernández, A. (2021). Impacto de las TIC en educación básica. *Revista Iberoamericana de Educación*

## 12. ANEXOS

### Anexo N° 1. Visualización de actividades en Educapaly



#### **Encuesta dirigida a los estudiantes**

##### **Objetivo:**

Conocer la opinión de los estudiantes sobre el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y del recurso Educapaly como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de enseñanza–aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

Tus respuestas serán confidenciales y se utilizarán únicamente con fines educativos y de investigación. No existen respuestas correctas o incorrectas; solo queremos conocer tu opinión.

##### **Gracias por tu participación.**

##### **Instrucciones:**

A. Marca únicamente una opción por pregunta.

A veces

Nunca

Casi nunca

Casi siempre

Siempre

### **Preguntas**

1. ¿Me gusta trabajar con actividades de Educaplay durante la clase de Lengua y Literatura?
2. ¿Las actividades de Educaplay me ayudan a comprender mejor los contenidos de la materia?
3. ¿Me siento motivado(a) cuando realizo juegos y ejercicios en Educaplay?
4. ¿Las instrucciones y actividades de Educaplay me resultan fáciles de entender?
5. ¿Me gustaría seguir usando Educaplay en las próximas clases?
6. Educaplay facilita la enseñanza de contenidos de Lengua y Literatura en quinto año de EGB?
7. ¿El uso de Educaplay incrementa la participación y motivación de los estudiantes?
8. ¿Las actividades creadas en Educaplay permiten evaluar el aprendizaje de manera más dinámica?
9. ¿Considero que Educaplay es una herramienta fácil de implementar en las clases?
10. ¿Es necesario integrar Educaplay u otras plataformas interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

### **Anexo N.º 2. Entrevista dirigida a la docente del área de Lengua y Literatura**

#### **Objetivo:**

Conocer la opinión de la docente sobre el uso de las TIC y del recurso Educaplay como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de enseñanza–aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en Quinto Año de EGB.

Sus respuestas serán confidenciales y se utilizarán únicamente con fines investigativos.

Gracias por su colaboración.

Cuando corresponda, responda utilizando la escala:

1. ¿Cómo define usted las TIC y cuál considera que es su papel en la enseñanza de Lengua y Literatura en la actualidad?
2. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza con mayor frecuencia en sus clases de Lengua y Literatura?
3. ¿De qué manera las TIC han transformado la forma de enseñar y aprender Lengua y Literatura?
4. ¿Cómo perciben sus estudiantes el uso de tecnologías en el aula? ¿Se muestran motivados?
5. ¿Ha recibido capacitación para integrar TIC o recursos como Educaplay en la asignatura de Lengua y Literatura? ¿Fue útil esta formación?
6. ¿Cuáles considera que son las principales ventajas de utilizar Educaplay en el proceso de enseñanza–aprendizaje?
7. ¿Qué dificultades ha enfrentado al utilizar Educaplay u otros recursos tecnológicos en el aula?
8. ¿Considera que Educaplay mejora el rendimiento académico en Lengua y Literatura?  
¿Por qué?
9. ¿Cómo gestiona las distracciones o el mal uso de dispositivos electrónicos cuando se realizan actividades digitales?
10. ¿Qué recomendaciones daría a otros docentes que desean implementar Educaplay como estrategia didáctica en Lengua y Literatura?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

**Anexo N.º 3. Socialización a estudiantes de 5to año de EGB, de la propuesta con el tema material didáctico digital para apoyar la enseñanza de Lengua y Literatura**



Anexo N.º 4. Socialización al docente de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves la propuesta con el tema.





Guaranda, 27 de noviembre de 2025

## CERTIFICADO

### A quien interese:

Yo, Mgs. Edison Borja, en mi calidad de Rector de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, a petición verbal de la parte interesada, CERTIFICO.

Que los señores GONZALEZ FANTE WILLIAM JOSUE con Cédula de Identidad N°. 0943241240 y VERA BARRIOS EDILMA LISSETTE con Cédula de Identidad N°. 1206698498 estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, Carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, realizaron su Propuesta Tecnológica Educativa, con el tema: **EDUCAPLAY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, DURANTE EL PERÍODO AGOSTO-DICIEMBRE 2025.** Concluyendo también la implementación y socialización del Material Didáctico Digital en la Unidad Educativa, haciendo énfasis a lo expuesto la institución expresa total satisfacción de los resultados alcanzados de la investigación.

Esto es lo que puedo informar en honor a la verdad autorizando a la parte interesada hacer uso del presente certificado.



Edison Borja N.  
**Rector**  
Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"

0201174489

Celular: 0991227460



**CONSEJO DIRECTIVO**

Guaranda, 1 de octubre de 2025  
RCD-FCESFH-UEB-0613.5 – 2025

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (013), realizada el 30 de septiembre de 2025.

**EN RELACIÓN AL VIGÉSIMO OCTAVO PUNTO.-** Análisis y resolución del Informe de validación de temas de las Líneas de Investigación (Propuestas Tecnológicas) por los Tutores de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, periodo académico PAO II agosto-diciembre 2025.

**EL CONSEJO DIRECTIVO  
CONSIDERANDO:**

**QUE**, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

**QUE**, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

**QUE**, en el **Reglamento de la Unidad de Integración Curricular** de la Universidad Estatal de Bolívar, capítulo IV del Trabajo de Integración Curricular en los artículos manifiesta:

**Art. 18.-** Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

**Art.19.-** Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

**QUE**, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal.

**QUE**, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 51.-Deberes y Atribuciones del Coordinador/a de Carrera, literal c) que expresa: Presentar informes del desarrollo académico al Decano.

**QUE**, en Memorando UEB-FCESFH-CPI-2025-127 de fecha 29 de septiembre de 2025, el Ing. Roberto Usca Veloz, Mg. Coordinador de la Carrera, en el hace llegar el Informe de validación de temas con relación a las Líneas de Investigación (Propuestas Tecnológicas) por los Tutores asignados para los estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, periodo académico PAO II agosto-diciembre 2025.

**CONSEJO DIRECTIVO**

---

**RESUELVE: “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, (Propuestas Tecnológicas) titulado: “EDUCAPLAY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHÁVEZ, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO AGOSTO - DICIEMBRE 2025”, presentado por: GONZÁLEZ FANTE WILLIAM JOSUÉ Y VERA BARRIOS EDILMA LISSETTE, estudiante de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, proceso de titulación 02-2025, periodo académico PAO II agosto - diciembre 2025, revisado y validado por el tutor/a: ING. VERONICA VELOZ SEGURA, MSc. Profesor – Investigador de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar”.**

Notifíquese.

Atentamente,



Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc.

**DECANO**

JME/Marcela N.

# Trabajo final 3

**11%**  
Textos sospechosos

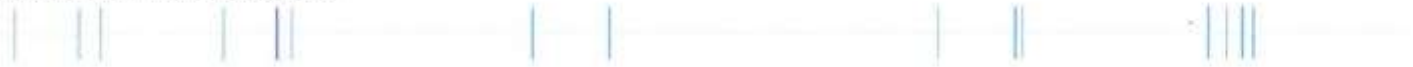
- < 1% Similitudes**  
0% similitudes entre corchillas  
0% entre las fuentes mencionadas
- 2% Idiomas no reconocidos (Ignorado)**
- 11% Textos potencialmente generados por la IA**

Nombre del documento: Trabajo final 3.pdf  
ID del documento: e2a53b3322eca3944ad418ad0e85d9c6d926c60a  
Tamaño del documento original: 2,22 MB

Depositante: Verónica Teresa Veloz Segura  
Fecha de depósito: 18/12/2025  
Tipo de carga: interface  
fecha de fin de análisis: 18/12/2025

Número de palabras: 10.444  
Número de caracteres: 72.196

Ubicación de las similitudes en el documento:



## Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<a href="https://repositorio.utl.edu.ec/">repositorio.utl.edu.ec</a>   Unesco recommendation on Historic Urban Landscape L... <a href="https://repositorio.utl.edu.ec/handle/123456789/3595">https://repositorio.utl.edu.ec/handle/123456789/3595</a> 3 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (60 palabras)
2	<a href="https://repositorio.uta.edu.ec/">repositorio.uta.edu.ec</a>   El método Singapur en el aprendizaje de las Operacione... <a href="https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/41817">https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/41817</a> 3 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (53 palabras)
3	<a href="https://repositorio.utl.edu.ec/">repositorio.utl.edu.ec</a>   Educaplay en el desarrollo de la ortografía <a href="https://repositorio.utl.edu.ec/handle/123456789/8551">https://repositorio.utl.edu.ec/handle/123456789/8551</a> 3 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (32 palabras)

## Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<a href="https://doi.org/10.6018/p/333071">doi.org</a>   El uso escolar de las TIC desde la visión del alumnado de Educación Prim... <a href="https://doi.org/10.6018/p/333071">https://doi.org/10.6018/p/333071</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (27 palabras)
2	<a href="https://repositorio.ugc.edu.co/">repositorio.ugc.edu.co</a>   Estrategia didáctica integrada con la plataforma Educapl... <a href="https://repositorio.ugc.edu.co/items/abd1b3cf-6097-499e-b658-16ae12e2adffull">https://repositorio.ugc.edu.co/items/abd1b3cf-6097-499e-b658-16ae12e2adffull</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)
3	<b>Documento de otro usuario</b> #796e75 Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)
4	<a href="https://repositorio.uta.edu.ec/">repositorio.uta.edu.ec</a>   Las prácticas lúdicas en la coordinación motriz <a href="http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/27129/1/0201041951%20WIN%20LME...">http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/27129/1/0201041951%20WIN%20LME...</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (16 palabras)
5	<a href="https://dspace.uab.edu.ec/">dspace.uab.edu.ec</a> <a href="https://dspace.uab.edu.ec/bitstream/123456789/4903/1/tesis%20MULLO%20CALUÑA%20MIRIAN%20LIZBET...">https://dspace.uab.edu.ec/bitstream/123456789/4903/1/tesis%20MULLO%20CALUÑA%20MIRIAN%20LIZBET...</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (12 palabras)

## Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento, sin encontrar similitudes.

- 1 <https://www.educaplay.com>
- 2 <https://www.educaplay.com/>
- 3 <https://www.educacion.gob.ec>
- 4 <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=http>
- 5 [https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuallipan/n9/e1.html?utm\\_source=cha](https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuallipan/n9/e1.html?utm_source=cha)

*Verónica Veloz*