

<https://revistas.uh.cu/revflacso>

---

## Uso de la herramienta “Educaplay” como estrategia didáctica en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales

### Use of the "Educaplay" Tool as a Didactic Strategy in the Teaching of the Subject of Social Studies

**Mariuxi Elizabeth Gómez Holguín** 

Estudiante de Posgrado.

Maestría Académica con Trayectoria Profesional en Educación Mención del Aprendizaje mediado por TIC

Facultad de Posgrado, Universidad Técnica de Manabí

Ecuador

[mgomez6496@utm.edu.ec](mailto:mgomez6496@utm.edu.ec)

**Jhon Milton Loor Cevallos** 

Facultad de Ciencias de la Educación

Universidad Técnica de Manabí

Ecuador

[jhon.loor@utm.edu.ec](mailto:jhon.loor@utm.edu.ec)

**Fecha de enviado:** 13/11/2023

**Fecha de aprobado:** 21/02/2024

**RESUMEN:** El uso de la tecnología en la educación ha sido explorado en todo el mundo en diferentes contextos y enfoques. Esta investigación se centró en analizar el impacto de Educaplay en el proceso de enseñanza de Estudios Sociales en la Unidad Educativa Fiscal “Campozano” de nivel básico superior. La metodología o diseño que se utilizó es la investigación cualitativa, puesto que, durante el desarrollo de esta investigación, se recolectó información cualitativa del objeto de estudio. La población de estudio incluyó a tres docentes de la institución educativa. Los hallazgos indicaron que Educaplay se considera una plataforma valiosa en el proceso educativo, a pesar de la existencia de otras herramientas digitales utilizadas en el entorno educativo actual. Esto se debe a sus beneficios didácticos.

**PALABRAS CLAVE:** conocimiento; enseñanza; plataforma virtual; tecnología.

**ABSTRACT:** The use of technology in education has been explored around the world in different contexts and approaches. This research focused on analyzing the impact of Educaplay on the teaching process of Social Studies in the Campozano Public school at the upper basic level. The methodology or design that was used is qualitative research, since, during the development of this research, qualitative information was collected about the object of study. The study population included three teachers from the school. The findings indicated that Educaplay is considered a valuable platform in the educational process, despite the existence of other digital tools used in the current educational environment. This is due to its educational benefits.

**KEYWORDS:** knowledge; teaching; virtual platform; technology.

El mundo está experimentando un cambio constante y significativo debido al desarrollo de la tecnología en todos los aspectos de la sociedad. Esto ha tenido un impacto notable en los procesos educativos, donde la adquisición de conocimiento ya no es puramente teórica, sino que está condicionada por las herramientas y recursos utilizados. Este cambio ha llevado a los docentes a adaptarse y desarrollar actividades más relevantes en la enseñanza.

En este contexto, es esencial reconocer las dificultades que surgen con el uso creciente de la tecnología en la educación, especialmente en niños y jóvenes que forman parte del sistema educativo. Estos cambios también tienen beneficios, ya que permiten una interacción social y cultural a una velocidad y precisión que hace una década parecía utópica.

Esta investigación se enfoca en los avances tecnológicos y educativos que propician el aprendizaje, utilizando una herramienta adecuada para promover un aprendizaje significativo. La adaptación de herramientas tecnológicas por parte de los docentes implica un cambio en los modelos mentales tradicionales de enseñanza. Esto impulsa estrategias pedagógicas que integran juegos interactivos en el aula y crean nuevas oportunidades y estilos de aprendizaje.

Diversos pedagogos han planteado puntos de vista variados sobre cómo las herramientas tecnológicas pueden apoyar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta investigación se centra en el uso específico de la plataforma Educaplay como herramienta digital y tecnológica para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y fomentar hábitos sociales de interacción.

Diferentes investigadores desde cada una de sus perspectivas educacionales exponen diversidad de puntos de vista frente a las características y necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje y debaten en sus concepciones del cómo y cuándo una herramienta tecnológica puede apoyar las necesidades de aprendizaje (Tejena et al., 2021). Para potenciar el conocimiento con el uso de la tecnología es necesario centrar la investigación en el uso específico de una plataforma como herramienta digital y tecnológica para fortalecer o mejorar el rendimiento en los estudiantes en el ámbito académico, y que a la vez desarrolle hábitos sociales de interacción. Por ello, el objetivo principal es analizar el impacto de Educaplay en el proceso de enseñanza de Estudios Sociales en la Unidad Educativa Fiscal “Campozano” de nivel básico superior.

## Desarrollo

### Recursos educativos digitales

Considerando las dificultades actuales ya mencionadas en el medio socio educativo, existe la necesidad de considerar a los recursos educativos digitales no solo como una alternativa sino como un método establecido como parte del currículo. “En el proceso de enseñanza-aprendizaje la selección del material didáctico es de suma importancia, éste motiva al alumno y permite que enfoque su atención y así pueda desarrollar sus capacidades” (Ortega & Zaravia Ortíz, 2018).

La incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) y los recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, propone un giro al modelo pedagógico bajo el cual se ha desarrollado la

educación tradicional, en que la tecnología era considerada un lujo de ciertos planteles educativos generalmente privados, y proponer actividades orientadas hacia el diagnóstico, análisis y la evaluación con recursos netamente digitalizados.

Las tecnologías son recursos de aprendizaje y como tales, deben insertarse de manera natural en los planes y actividades didácticas, lo que le permita al proceso de enseñanza y aprendizaje encaminarse hacia las nuevas metodologías (Salinas & Salvati, 2020).

Las plataformas educativas o virtuales brindan varias herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes, es decir, fueron creadas para facilitar los procesos no solo en el ámbito informático, sino también para mejorar las condiciones del aprendizaje. Es tan amplio el manejo de las plataformas en la actualidad que el docente fácilmente puede crear y gestionar cursos completos en línea sin necesidad de tener experiencia en la programación.

Luego del confinamiento social provocado por la pandemia de COVID-19, los docentes volvieron a las aulas con una idea pedagógica renovada en que sus actividades se programaron para la educación a distancia con tareas y tutorías mediante plataformas educativas y el apoyo que se les brinda a los estudiantes en la educación presencial.

Para ello, se debe reconocer la existencia de diferentes plataformas educativas gratuitas las cuales son muy empleadas actualmente por docentes en todas las áreas de estudio y en todos los niveles. Además, permiten al docente implementar actividades acordes a las necesidades e intereses de sus estudiantes e incluso modificarlas si fuese necesario. En este

sentido, por su didáctica e interacción visual se considera la plataforma Educaplay como una de las más empleadas y recomendadas dentro del ámbito escolar.

### **Información de la plataforma Educaplay y su influencia en la educación**

En el año 2010, ADR Formación lanza la plataforma Educaplay con características esenciales para crear y compartir recursos en torno a las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (a partir de ahora TAC). Es una plataforma online que permite la creación de actividades educativas, de gran apoyo pedagógico para profesores o autores en los idiomas español e inglés, y que en ambos casos puede presentar variedad de contenidos y actividades didácticas como adivinanzas, dictados, crucigramas, sopa de letras o test, entre otras.

A nivel internacional se ha establecido la importancia del uso de las Tecnologías de Información y Comunicaciones (a partir de ahora TIC) en el ámbito educativo presentando este modelo como TAC según el propósito de empleo. Cuenta de ello lo da la Organización de Naciones Unidas (2020) quien manifiesta que lograr una educación primaria universal es necesario fomentar una asociación mundial para el desarrollo y establecer una cooperación con el sector privado, así como dar acceso a los beneficios de las nuevas tecnologías, especialmente de información y comunicaciones.

Es importante recordar que a causa de la pandemia de COVID-19 el ambiente de aprendizaje cambió, repentinamente se dejó a un lado el aula presencial para pasar a un aula virtual sin planificación previa en que estudiantes,

facilitadores, profesores y tutores aplicaron, en algunos casos improvisadamente, el aprendizaje colaborativo y cooperativo en el colectivo y que demandó de recursos educativos más dinámicos. Esta estrategia de aprendizaje se realizó basada en una nueva didáctica funcional y operativa tratando de lograr un aprendizaje con nuevos métodos para hacer que cada tarea fuera más atractiva y fortaleciera el aprendizaje con la ayuda del profesor y de los propios estudiantes estudiantes (Jurado, 2022).

Esta tarea se ha convertido en la actualidad en el gran reto para los docentes quienes al retorno de la presencialidad tratan de captar la atención de sus estudiantes y tratar de solucionar problemas cognitivos y sociales dentro del aula a causa de un resultado post pandémico de aislamiento social en niños y jóvenes.

De acuerdo con Soledispa et al. (2023), Educaplay es una aportación a la comunidad educativa, una plataforma online que permite la creación de actividades educativas multimedia, una web colaborativa que permitirá crear y compartir recursos en torno a las TAC con fines no lucrativos.

Educaplay está dirigido a la comunidad de formadores (profesores o autores de contenidos) de habla hispana e inglesa que quieran disponer de recursos multimedia para incorporar a su labor docente o desarrollo de contenidos; así como a todo aquel que desee aprender de una forma interactiva sobre cualquier tema.

Esta plataforma está reconocida por ser una herramienta efectiva pues brinda resultados llamativos y profesionales, está enfocada en formar usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, saliendo de la rutina y haciendo que las clases sean dinámicas y

participativas (Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación, 2017).

Adicionalmente, Educaplay es un recurso de gamificación completa en que se desarrollan actividades educativas mostrando contenidos e interactuando con ellos mediante juegos de memoria, razonamiento, y otras funciones cognitivas que promueven el aprendizaje de manera más dinámica. Adicionalmente se puede gestionar grupos y exportar recursos propios, pues tiene la facilidad de usarlos en cualquier dispositivo, en tiempos donde casi todos tienen un dispositivo móvil para aprender desde cualquier lugar.

La plataforma es muy fácil de usar, gratuita y no necesita un software de instalación, pero posee características adicionales que la convierten en una gran opción pedagógica dentro y fuera del aula, entre la que se detallan (Torres, 2021):

- Permite crear actividades de multimedia en 11 idiomas a escoger y 16 tipos de actividades, cada una de ellas tiene su video tutorial para su empleo.
- Tiene tecnología HTML 5 (*HyperText Markup Language*) que permite mejorar la experiencia de navegación en la web, para conseguir multi-soporte e integración para el desarrollo de actividades desde cualquier dispositivo.
- Integra actividades dentro de Blogs, Microsoft Teams y todos los Learning Management Systems (LMS) como Moodle, Chamilo, que sean compatibles con SCROM obteniendo calificaciones de forma automática a medida que los estudiantes la vayan realizando.

### Actividades de la plataforma Educaplay en relación al aprendizaje de Estudios Sociales

En la plataforma se desarrollan recursos de multimedia en formato online, que incorpora diferentes filtros de búsqueda como el tipo de actividad, área de conocimiento, idioma, visitas, etc. Educaplay permite crear varios tipos de actividades interactivas como son crucigramas, sopas de letras, test, etc., que resultan flexibles, además de otras dinámicas que se detallan a continuación:

- Mapa: Se desarrollan imágenes, mapas o esquemas de manera creativa, la forma de ejecutarla es estableciendo una serie de puntos que tendrán que ser identificados según correspondan, y la manera de resolverlos a sencillamente a través de un *click*. Específicamente la asignatura de Estudios Sociales demanda el uso de mapas en que se desarrollan actividades para reconocer ubicación de puntos específicos globales.
- Completar: El completar un texto en base a un determinado contenido de Estudios Sociales ayuda eficientemente a desarrollar la inteligencia cognitiva y la memoria. Estas habilidades o destrezas generan mayor dificultad sobre todo en asignaturas tan teóricas como esta.
- Crucigrama: La actividad en Educaplay para relacionar conceptos en Estudios Sociales se debe realizar de la siguiente manera: se debe dar un click en un número de su elección, de esa manera se despliega el concepto que les hará conocer qué palabra será la adecuada para completar dicho espacio, el concepto puede estar de forma escrita o por medio de algún sonido o imagen que ayude a identificarla. El orden de las palabras va de acuerdo a cómo quiera manejarlo el creador de la actividad.
- Diálogo: Consiste en oír y leer un texto el cual contiene algunos personajes, datos históricos, eventos que generan interés para el lector o estudiante. Cuenta además con la opción de eliminar el audio con el fin de que las personas que estén participando en la actividad puedan ser parte de la interpretación del mismo. Se pueden modificar los contenidos de acuerdo a las unidades que se estudien, incluso realizar discusiones sobre temas que mantengan cierta relación en el ámbito socio-cultural.
- Video-quiz: Consiste en agrupar videos llevando una secuencia que dependerá del nivel de grado o curso e incluso de los temas que se traten en la unidad, así podrán responder a una serie de preguntas que se plasmen en el mismo, las cuales pueden ser respondidas de forma escrita o escogiendo la alternativa correcta. Esta actividad vincula esta plataforma con otras existentes en la web que permiten ampliar el conocimiento de Estudios Sociales desde diferentes perspectivas y niveles de enseñanza.
- Ordenar letras: Básicamente es un juego en que las letras se encuentran de forma desordenada, la misma nos ayudará a formar una frase o palabra, pueden hacerlo de dos maneras ya sea escribiendo la palabra o solo arrastrándola hacia el lugar que considere correcto. Es muy útil para mejorar el vocabulario de los estudiantes sobre todo en temas relacionados a ciudades, lugares y términos de determinen una cultura.

- Test: Es el instrumento que permite evaluar el conocimiento en base a la práctica de los estudiantes en la plataforma, las preguntas pueden responderse de manera escrita o de selección. Se puede establecer un puntaje mínimo para que el test sea superado o no, incluso el estudiante puede repetir la actividad autocorrigiendo sus errores y aprendiendo de ellos (Rosero, 2021).

### Educaplay y la gamificación

Según Torres (2021) es posible señalar una serie de ventajas que trae la gamificación, siendo una de las principales su enorme capacidad de incentivar, motivar, provocar interés de los estudiantes hacia la asignatura de Estudios Sociales.

Con el uso de la herramienta Educaplay se pueden crear actividades en forma de juegos como son la ruleta de palabras, adivinanzas, completar, etc., se logra potenciar la alfabetización digital tanto del docente como del estudiante durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje, ya sea desde el principio para la activación de conocimientos previos, la confirmación del conocimiento y la evaluación. Con estas actividades en forma de juego a través de Educaplay se motiva el desarrollo integral de las competencias básicas que marca el sistema educativo, y permite la interacción y cooperación entre ellos

### Gamificación y el factor motivacional

Gómez et al. (2023) plantean que la gamificación es fundamental a la hora de estimular el interés del estudiante para los aprendizajes, pues al identificarse con los

saberes de forma dinámica se contribuye a logros de aprendizaje significativos.

Un estudiante motivado genera un comportamiento y actitud más positiva y activa en clase. No solo es jugar por pasar el tiempo, pedagógicamente a través del juego se motiva el aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo del estudiante, les permite tomar decisiones ante un problema de su contexto (Torres, 2021).

Por su parte, Conchillo (2017) manifiesta que la motivación se clasifica en: a) motivación intrínseca: cuando el estudiante realiza una actividad por el placer de aprender; b) motivación extrínseca: cuando el estudiante aprende no por satisfacción personal, sino, por los beneficios que tiene ese aprendizaje, por ejemplo: recompensas, premios.

Con el empleo de la herramienta digital Educaplay se promueve la participación de los estudiantes durante las clases incluso en la realización de las tareas, por sus cualidades y bondades, que se exponen a continuación: permite la creación de actividades educativas donde realizar presentaciones se vuelve una tarea dinámica y creativa. Los estudiantes pueden crear juegos didácticos interactivos totalmente gratis, reutilizando o adaptando contenidos de otras asignaturas. Las actividades como adivinanzas, dictados, crucigramas, sopa de letras o test entre otras, son fácilmente elaboradas y compartidas. Se participa activamente para mejorar la calidad de los contenidos.

### Evaluación cognitiva a través de Educaplay

Existe muchas plataformas virtuales para evaluar los conocimientos adquiridos por los estudiantes. A través de las diferentes

actividades, en la plataforma de Educaplay se facilita la evaluación ya sea esta de diagnóstico, formativa y sumativa para desarrollar en el estudiante la síntesis, análisis, que permita organizar y utilizar la información en el proceso de construcción de conocimientos. Por lo tanto, tiene un gran impacto en las prácticas de evaluación de los aprendizajes ya que promueve y mejora los procesos del conocimiento por parte del estudiante, que permite que sea un conocimiento significativo (Torres, 2021)

### **Métodos**

Se aplicó una investigación con enfoque mixto. Este enfoque permitió la recopilación y análisis tanto de datos cualitativos como cuantitativos relacionados con el objeto de estudio, ofreciendo una visión integral de los efectos de Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales.

En consonancia con este enfoque, se adoptó el modelo pedagógico de Investigación-Acción Pedagógica (IAP). Este modelo, inspirado en el trabajo de Kurt Lewin en 1944, busca transformar la práctica pedagógica mediante una reflexión constante de los docentes-investigadores. Esta elección metodológica se justifica por su capacidad para abordar problemas sociales y educativos relevantes.

El proceso metodológico se desglosó en las siguientes etapas:

- **Planificación:** En esta fase, se establecieron los objetivos específicos de la investigación y se diseñó un plan detallado para su ejecución. Asimismo, se desarrollaron los instrumentos de recopilación de datos, considerando la naturaleza mixta de la metodología.

- **Recopilación de datos:** Se llevaron a cabo sesiones de trabajo con los docentes de la Unidad Educativa Fiscal “Campozano”, durante las cuales se implementaron actividades basadas en Educaplay en el contexto de la asignatura de Estudios Sociales. Durante estas sesiones, se recopilaban datos cualitativos mediante observaciones participantes y entrevistas, así como datos cuantitativos a través de cuestionarios.
- **Análisis de datos:** Los datos cualitativos se sometieron a un análisis temático para identificar patrones y tendencias en las respuestas de los docentes y estudiantes. Los datos cuantitativos se analizaron mediante técnicas estadísticas descriptivas, lo que permitió obtener resultados cuantitativos precisos.
- **Síntesis e interpretación:** Los hallazgos cualitativos y cuantitativos se integraron para obtener una comprensión holística de los efectos de Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales. Se realizaron análisis comparativos y se extrajeron conclusiones significativas.
- **Informe de resultados:** Los resultados de la investigación se presentaron de manera clara y concisa en el informe final. Se incluyeron tablas, gráficos y ejemplos concretos para respaldar las conclusiones y hacer que los hallazgos sean accesibles y comprensibles.

La elección de una metodología mixta y el enfoque de Investigación-Acción Pedagógica permitieron abordar de manera exhaustiva los objetivos de esta investigación, proporcionando una visión completa de la influencia de Educaplay

en el proceso educativo de Estudios Sociales en la Unidad Educativa objetivo. Esta metodología robusta y bien estructurada garantizó la obtención de datos de calidad y la generación de conclusiones sólidas.

La población objeto de estudio la conformaron 13 docentes del nivel de Básica Superior de la Unidad Educativa Fiscal "Campozano". Esta población incluye a un grupo de docentes capacitados y dedicados a la enseñanza de Estudios Sociales. La muestra corresponde a la totalidad de la población pues se consideró para ello la capacidad profesional para proporcionar una perspectiva sólida sobre el impacto de la plataforma Educaplay en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes del nivel educativo mencionado.

Los criterios para la selección de estos docentes incluyeron:

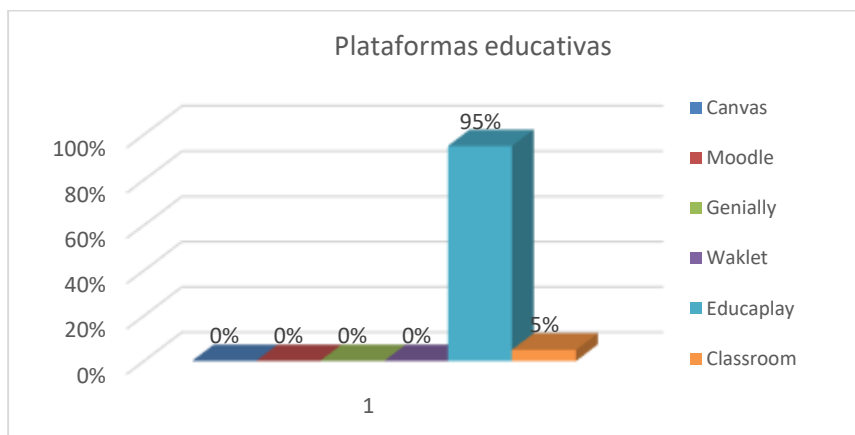
- Experiencia en la enseñanza de Estudios Sociales y áreas afines: Se eligieron docentes

con una sólida trayectoria en la enseñanza de Estudios Sociales para asegurar que estuvieran familiarizados con los desafíos y las necesidades específicas de esta asignatura.

- Conocimientos tecnológicos: Se dio prioridad a docentes que demuestran un alto grado de competencia en el uso de herramientas tecnológicas y que han integrado de manera activa la tecnología en su enseñanza.

### Resultados

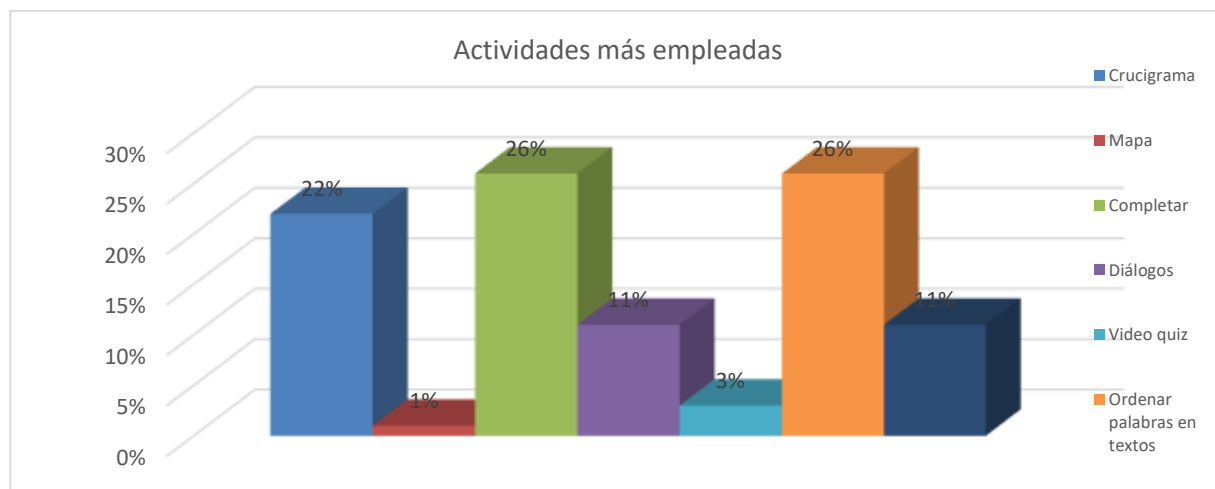
Se pudo conocer que entre las plataformas educativas empleadas por los docentes, la plataforma Educaplay es la más empleada con un porcentaje del 95 %, debido a las diferentes y prácticas actividades que ofrece para interactuar de manera más activa ayudando en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes (ver Figura 1).



**Figura 1.** Plataformas educativas empleadas.

Educaplay muestra variedades alternativas para que los docentes de los distintos niveles escolares como Educación inicial, preparatoria y bachillerato empleen estos recursos y desarrollen nuevas actividades que serán consideradas por otros grupos de estudio. En este sentido, las

actividades de completar y ordenar palabras fueron usadas por un 26% de los encuestados, los crucigramas por un 22 %, mientras que los diálogos y los test por un 11 %. Siendo estas las actividades más aplicadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje (ver Figura 2).



**Figura 2.** Actividades más empleadas en Educaplay.

Son muchas las actividades de gamificación que se pueden realizar en las plataformas digitales. En este sentido, el 85 % de los encuestados considera que Educaplay es la que más recursos de gamificación ofrece y que son de mucha eficacia para el proceso de enseñanza-aprendizaje (ver Figura 3).

Existen muchas dudas e incertidumbre sobre las actividades que la escuela moderna propone con el uso de la tecnología y estrategias que se emplean en ella. Borrás (2015) responde a la pregunta de qué pretendemos lograr con la gamificación y lo establece en los siguientes

puntos: Activar la motivación por el aprendizaje, obtener una retroalimentación constante, adquirir un aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo, favorecer el compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí, obtener resultados más medibles, generar competencias adecuadas y desarrollar aprendizajes más autónomos y crear capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio online.



**Figura 3.** Actividades de gamificación en plataformas digitales.

### Discusión

Los resultados obtenidos proporcionan una visión significativa sobre cómo la implementación de Educaplay influyó en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y en las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes.

Uno de los hallazgos clave de este estudio es la efectividad de las estrategias didácticas interactivas, que incluyen la plataforma Educaplay, en la promoción de la participación activa y proactiva de los estudiantes. Estas estrategias permiten a los estudiantes avanzar a su propio ritmo y atender sus diferencias individuales, lo que resulta en un aprendizaje más significativo y un mayor rendimiento académico. Estos resultados son consistentes con la literatura educativa que resalta la importancia de la interactividad y la adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes.

En cuanto a las preferencias de los estudiantes, se observó que las actividades de crucigramas y sopas de letras en Educaplay fueron las más aceptadas. Esta preferencia indica

que las actividades lúdicas son efectivas para reforzar la retención de términos y conceptos clave en Estudios Sociales. Además, sugiere que estas actividades pueden ser especialmente beneficiosas para una asignatura en la que el conocimiento de un vocabulario específico es esencial.

Un aspecto significativo de este estudio es la mejora en la participación de los estudiantes tanto durante las clases como en la realización de tareas, gracias al uso de Educaplay. La plataforma facilitó la creación de actividades educativas dinámicas y creativas, lo que motivó a los estudiantes a participar activamente. La colaboración entre los estudiantes para mejorar la calidad de los contenidos y la posibilidad de utilizar etiquetas para facilitar la búsqueda contribuyeron a una experiencia de aprendizaje más enriquecedora.

Además de su impacto en la participación estudiantil, Educaplay demostró ser una herramienta valiosa para la evaluación del desempeño. Tanto estudiantes como docentes pudieron conocer los resultados de las

actividades y evaluar el progreso de manera continua. Esto permitió una retroalimentación más efectiva y la adaptación de las estrategias de enseñanza para maximizar el aprendizaje.

En síntesis, los resultados de esta investigación respaldan la idea de que la implementación de Educaplay en la enseñanza de Estudios Sociales tiene un impacto positivo en la participación estudiantil, la retención de conocimientos y la evaluación del desempeño. Esta plataforma digital ofrece herramientas versátiles que empoderan tanto a docentes como a estudiantes para crear experiencias de aprendizaje enriquecedoras y personalizadas. El estudio refuerza la importancia de aprovechar la tecnología de manera efectiva para mejorar la experiencia educativa en el aula de Estudios Sociales.

De acuerdo a los autores Salinas y Salvati, (2020), las estrategias interactivas crean estudiantes más participativos, proactivos, y capaces de solucionar sus diferencias individuales que dificultan su propio aprendizaje, logrando así, un mejoramiento en el rendimiento académico.

Es importante agregar que con la aplicación de Educaplay se adaptan las actividades a diferentes grados de complejidad y de acuerdo al propósito de la clase (Avella Ibáñez et al., 2017). Además, la plataforma permite tanto al estudiante como al docente conocer los resultados de cada una de las actividades y, por ende, los docentes investigadores pudieron evaluar el avance de los estudiantes en su desempeño.

### Conclusiones

En el contexto de la evolución constante de las tecnologías digitales y su creciente influencia

en la educación, este estudio analizó el impacto del uso de la plataforma Educaplay en la enseñanza de Estudios Sociales en la Básica Superior de la Unidad Educativa Fiscal "Campozano", con la implementación de herramientas digitales en que se exploró el potencial de estas tecnologías para mejorar la calidad y la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El resultado más destacado de este estudio es la evidente preferencia de los estudiantes para emplear la plataforma Educaplay en la resolución de actividades áulicas como tareas. Se puede indicar que Educaplay es una herramienta altamente valorada por su capacidad para transformar el aprendizaje en una experiencia lúdica y participativa. Esta preferencia no solo se tradujo en un aumento de la participación, sino también en un mejor recuerdo y comprensión de los conceptos clave de Estudios Sociales.

Además, se observó un cambio significativo en la dinámica de la enseñanza. La implementación de Educaplay y otras herramientas digitales impulsó un enfoque más centrado en el estudiante, donde los estudiantes no solo adquieren información, sino que también se convierten en creadores de contenido educativo.

### Referencias bibliográficas

- Avella Ibáñez, P., Sandoval Valero, E. M. & Montañez Torres, C. (2017). Selección de herramientas web para la creación de actividades de aprendizaje en Cibermutua. *Revista De Investigación, Desarrollo E Innovación*, 8(1), 107–120.  
<https://doi.org/10.19053/20278306.v8.n1.2017.7372>

Mariuxi Elizabeth Gómez Holguín, Jhon Milton Loor Cevallos

- Borrás Gené, O. (2015). *Fundamentos de la Gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid. Universidad Politécnica de Madrid: [http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Conchillo García, M. (2017). *¿Cómo motivar a nuestros alumnos? La gamificación en la educación*. Tesis de Maestría. Universidad de Almería, España. [https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5911/17002\\_Como%20motivar%20a%20nuestros%20alumnos.%20La%20gamificacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5911/17002_Como%20motivar%20a%20nuestros%20alumnos.%20La%20gamificacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación. (2017). *Ministerio de Educación Pública*. Guía Básica de Educaplay: <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/guia-educaplay.pdf>
- Gómez Viñaz, L. G., Múnera Cavada, L., Aldana Beltrán, N. J. & Sánchez Fernández, J. H. (2023). *Educaplay como herramienta TIC para el fortalecimiento de la comprensión y producción textual en el área de Inglés, de los estudiantes de grado 10° de la Institución Educativa Pío XII del municipio de Corozal, Sucre*. [Tesis de Maestría. Universidad de Cartagena]. <https://doi.org/10.57799/11227/11948>
- Jurado Enríquez, E. L. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2), 2-14.
- Organización de Naciones Unidas. (2020). *Influencia de las tecnologías digitales*. <https://www.un.org/es/un75/impact-digital-technologies>
- Ortega, J. & Zaravia Ortiz, C. (2018). *Los recursos educativos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Ciencia, Tecnología y Ambiente*. Tesis. Universidad Nacional de Huancavelica, Perú. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/2dacd4d1-6cea-4ce6-a650-7a0eb2134dc6>
- Rosero Carrillo, S. G. (2021). *El uso de la plataforma Educaplay para la impartición de las clases en línea en la Unidad Educativa Francisco Loor*. Tesis de grado. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
- Salinas Gañango, J. M. & Salvati, A. (2020). Educaplay como recurso didáctico interactivo dirigido a estudiantes de la asignatura Mercadeo. *Revista Franz Tamayo*, 2(4), 88-104. <https://doi.org/10.33996/franztamayo.v2i4.297>
- Soledispa Baque, C. J., Delgado Palacios, A. N., Lindao Macías, M. M. & Roca Quirumbay, C. O. (2023). Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa. *Revista Ciencia Latina*, 7(5), 3997-4028. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i5.8007](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8007)
- Tejerna Acosta, K., Monsalve Menco, N., & García Monje, Y. (2021). *Uso de la herramienta digital Educaplay como estrategia pedagógica para desarrollar los procesos lectores de los estudiantes de 5° de primaria de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de Guataca, Zona rural de Mompós*. Universidad de Cartagena, Colombia. <https://doi.org/10.57799/11227/1634>
- Torres Tipanluisa, K. N. (2021). *Educaplay como recurso didáctico en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Biología del Desarrollo en la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales, Química y Biología de la Universidad Central del Ecuador*. Tesis de Maestría. Universidad Central del Ecuador.
- Vital Carrillo, M. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Revista Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria*, 9(18), 9-12. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593>

**Conflicto de intereses**

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses

**Contribución de los autores**

Mariuxi Elizabeth Gómez Holguín: Conceptualización, metodología, validación, redacción- revisión y edición, y aprobación de la versión final

Jhon Milton Loor Cevallos: Análisis formal, visualización y aprobación de la versión final.