

GUÍA METODOLÓGICA BASADA EN LA HERRAMIENTA EDUCAPLAY PARA POTENCIAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA

Methodological Guide Based on the Educaplay Tool to Enhance the Teaching-Learning Process in the Language and Literature Subject

Guia Metodológica Baseada na Ferramenta Educaplay para Potencializar o Processo de Ensino-Aprendizagem da Disciplina de Língua e Literatura

Lic. Tania Carolina Polo Cacao*, <https://orcid.org/0009-0009-5451-0472>

Lic. Janeth María Gutiérrez León, <https://orcid.org/0009-0002-3764-921X>

PhD. Kenia Laurencio Rodríguez, <https://orcid.org/0000-0003-4194-9135>

PhD. Virginia Jacqueline Sanchez Andrade, <https://orcid.org/0000-0001-9233-243x>

Universidad Bolivariana del Ecuador

*Autor para correspondencia. email: tcpoloc@ube.edu.ec

Para citar este artículo: Polo Cacao, C., Gutiérrez León, J., Laurencio Rodríguez, K. y Sánchez Andrade, V. (2025). Guía metodológica basada en la herramienta Educaplay para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura. *Maestro y Sociedad*, 22(3), 2702-2718. <https://maestroysociedad.ubo.edu.ec>

RESUMEN

Introducción: Esta investigación propone una guía metodológica basada en la plataforma Educaplay para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado (BGU) del Colegio "6 de Agosto" (Ecuador).

Materiales y métodos: El estudio, de enfoque aplicativo y cuantitativo, identificó problemas como baja motivación, escaso dominio de contenidos y limitado uso de herramientas digitales. Mediante observación, encuestas y entrevistas a 120 estudiantes y 5 docentes, se diseñó una estrategia estructurada en tres etapas (planificación, ejecución y evaluación), fundamentada en el constructivismo (Piaget, 1950; Vygotsky, 1978) y la pedagogía digital crítica (Selwyn, 2019).

Resultados: Los resultados demostraron que actividades gamificadas (crucigramas, quizzes) incrementaron la participación y retención de contenidos.

Discusión: La guía fue validada por especialistas, destacando su pertinencia y factibilidad, aunque se señalaron desafíos como la brecha digital y la necesidad de capacitación docente continua.

Conclusiones: La validación por parte de especialistas en pedagogía y tecnología educativa resaltó tanto la pertinencia como la factibilidad de la propuesta. Los expertos coincidieron en que la guía responde a demandas educativas actuales, como la personalización del aprendizaje y el desarrollo de competencias digitales, mientras que su diseño por etapas facilita la adaptación a diversos entornos escolares. Sin embargo, también señalaron desafíos importantes, como la brecha digital y la necesidad de capacitación docente continua, aspectos que requieren atención prioritaria para garantizar la sostenibilidad de la implementación.

Palabras clave: Proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura, herramientas digitales, Educaplay, guía metodológica

ABSTRACT

Introduction: This research proposes a methodological guide based on the Educaplay platform to improve the learning of language and literature among first-year students of the Unified General Baccalaureate (BGU) at the "6 de Agosto" School (Ecuador).

Materials and methods: The study, with an applicative and quantitative approach, identified problems such as low motivation, poor content mastery, and limited use of digital tools. Through observation, surveys, and interviews with 120 students and 5 teachers, a three-stage strategy was designed (planning, execution, and evaluation), based on constructivism (Piaget, 1950; Vygotsky, 1978) and critical digital pedagogy (Selwyn, 2019).

Results: The results showed that gamified activities (crosswords, quizzes) increased participation and content retention. Discussion: The guide was validated by specialists, highlighting its relevance and feasibility, although challenges such as the digital divide and the need for ongoing teacher training were noted. Conclusions: Validation by specialists in pedagogy and educational technology highlighted both the relevance and feasibility of the proposal. The experts agreed that the guide responds to current educational demands, such as personalized learning and the development of digital skills, while its phased design facilitates adaptation to diverse school environments. However, they also pointed out significant challenges, such as the digital divide and the need for ongoing teacher training, aspects that require priority attention to ensure the sustainability of its implementation.

Keywords: Teaching-learning process in Language and Literature, digital tools, Educaplay, methodological guide

RESUMO

Introdução: Esta pesquisa propõe um guia metodológico baseado na plataforma Educaplay para aprimorar a aprendizagem de língua e literatura entre alunos do primeiro ano do Bacharelado Geral Unificado (BGU) da Escola "6 de Agosto" (Equador).

Materiais e métodos: O estudo, com abordagem aplicativa e quantitativa, identificou problemas como baixa motivação, baixo domínio do conteúdo e uso limitado de ferramentas digitais. Por meio de observação, questionários e entrevistas com 120 alunos e 5 professores, foi elaborada uma estratégia em três etapas (planejamento, execução e avaliação), baseada no construtivismo (Piaget, 1950; Vygotsky, 1978) e na pedagogia digital crítica (Selwyn, 2019).

Resultados: Os resultados mostraram que atividades gamificadas (palavras cruzadas, quizzes) aumentaram a participação e a retenção do conteúdo.

Discussão: O guia foi validado por especialistas, destacando sua relevância e viabilidade, embora tenham sido apontados desafios como a exclusão digital e a necessidade de formação contínua dos professores.

Conclusões: A validação por especialistas em pedagogia e tecnologia educacional destacou tanto a relevância quanto a viabilidade da proposta. Os especialistas concordaram que o guia responde às demandas educacionais atuais, como a aprendizagem personalizada e o desenvolvimento de habilidades digitais, enquanto seu design em fases facilita a adaptação a diversos ambientes escolares. No entanto, também apontaram desafios significativos, como a exclusão digital e a necessidade de formação contínua de professores, aspectos que exigem atenção prioritária para garantir a sustentabilidade de sua implementação.

Palavras-chave: Processo de ensino-aprendizagem da disciplina de Língua e Literatura, ferramentas digitais, Educaplay, guia metodológico

Recibido: 15/4/2025 Aprobado: 2/7/2025

INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han revolucionado diversos sectores, especialmente el educativo. Estas tecnologías han facilitado el acceso a una vasta cantidad de información y han transformado las metodologías de enseñanza y aprendizaje. Según (Navarrete & Mendieta, 2018).), la integración de las TIC en el aula ha permitido una mayor inclusión y ha mejorado la calidad educativa. La capacidad de acceder a recursos digitales ha brindado a los estudiantes oportunidades de aprendizaje que antes no estaban disponibles.

Las TIC favorecen el proceso de enseñanza aprendizaje a través de diversas herramientas y metodologías interactivas. Franco-Delgado y Bowen-Mendoza (2022) argumentaron que el uso de recursos digitales, como videos educativos y simulaciones, no solo capta la atención de los estudiantes, sino que también facilita la comprensión de conceptos complejos. A través de plataformas como Moodle y Google Classroom, los docentes pueden ofrecer un aprendizaje más personalizado, permitiendo a los estudiantes avanzar a su propio ritmo y según sus intereses.

Además, el aprendizaje colaborativo se potencia mediante el uso de TIC. Por ejemplo, herramientas como Padlet y Trello permiten a los estudiantes trabajar en proyectos grupales de manera más eficiente, fomentando habilidades como el trabajo en equipo y la comunicación. Estas metodologías activas son cada vez más valoradas en la educación contemporánea, ya que preparan a los estudiantes para los desafíos del mundo laboral.

Las herramientas digitales son consideradas aplicaciones y plataformas diseñadas para facilitar la creación, gestión y distribución de contenido educativo. Según Patiño y Reyes (2020), estas herramientas no solo son

esenciales para la educación moderna, sino que también permiten la implementación de metodologías activas que fomentan la participación activa de los estudiantes; dentro de ellas se pueden mencionar:

- Google Classroom: Facilita la gestión de clases, la distribución de tareas y la comunicación entre docentes y estudiantes.
- Kahoot!: Permite crear cuestionarios interactivos que hacen el aprendizaje más dinámico y divertido.
- Canva: Herramienta de diseño gráfico que permite a los estudiantes crear presentaciones visuales atractivas.
- Quizlet: Facilita el aprendizaje mediante tarjetas de memoria y juegos educativos, ayudando a los estudiantes a retener información.

El uso de estas herramientas no solo mejora la interacción en el aula, sino que también contribuye a desarrollar competencias digitales esenciales en los estudiantes, preparándolos para un futuro laboral cada vez más tecnológico.

El empleo de herramientas digitales en Ecuador ha crecido significativamente, especialmente tras la pandemia de COVID-19. En este sentido, Calle-González et al. (2021) realizaron una investigación sobre el uso de herramientas digitales en la educación inicial durante la pandemia, obteniendo como resultado que estas tecnologías fueron cruciales para mantener la continuidad educativa, permitiendo a los docentes crear entornos de aprendizaje virtuales. Esta situación reveló no solo la importancia de las TIC, sino también la necesidad de superar las brechas digitales existentes en el país.

Rodríguez y Vaca (2018) también abordaron el tema de las TIC en el contexto universitario, enfatizando la utilidad de las plataformas e-learning. Estas plataformas no solo facilitan el acceso a cursos y materiales, sino que también fomentan la autoevaluación y el aprendizaje autónomo. Sin embargo, se destaca que la implementación efectiva de estas herramientas requiere no solo de infraestructura adecuada, sino también de formación docente en el uso de tecnologías.

A pesar de los avances en la integración de las TIC en el sistema educativo ecuatoriano, persisten desafíos significativos. La falta de capacitación docente, la infraestructura inadecuada y las desigualdades en el acceso a la tecnología son barreras que limitan el potencial de las TIC. Según un informe de la (UNESCO 2022), es fundamental abordar estas cuestiones para garantizar que todos los estudiantes, independientemente de su contexto socioeconómico, puedan beneficiarse de las herramientas digitales.

No obstante, las oportunidades son evidentes. La creciente disponibilidad de recursos educativos abiertos (REA) y el aumento en la alfabetización digital entre los docentes y estudiantes pueden facilitar una enseñanza más rica y variada. La implementación de políticas educativas que fomenten la capacitación en TIC y la mejora de la infraestructura tecnológica es crucial para el futuro de la educación en Ecuador.

El uso de herramientas digitales en la educación es una necesidad en la actualidad no solo para que los estudiantes desarrollen competencias tradicionales, sino también, para que adquieran habilidades digitales que los preparen en asignaturas como Lengua y Literatura en la adquisición de mejores prácticas para la lectura comprensiva y la producción escrita.

En la asignatura de Lengua y Literatura, uno de los objetivos fundamentales es que los estudiantes adquieran la capacidad de comunicar sus ideas de manera clara y coherente, interpretar textos con sentido crítico y participar activamente en procesos de expresión y reflexión. Sin embargo, las dificultades en estas áreas son recurrentes, especialmente en el nivel de Bachillerato General Unificado (BGU), donde los jóvenes suelen experimentar baja motivación y problemas para estructurar textos escritos de forma efectiva. Bartolomé (2020) examinó cómo las tecnologías digitales pueden apoyar la educación inclusiva, ayudando a adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de cada estudiante.

A pesar de estas limitaciones, se han promovido el uso de plataformas como Moodle, Edmodo y Google

Classroom para garantizar la continuidad educativa, superar barreras tecnológicas y garantizar un proceso de enseñanza aprendizaje a la altura de las exigencias del Ministerio de Educación.

Es por todo lo anteriormente expuesto que se realizó un diagnóstico fáctico en el Colegio de Bachillerato 6 de agosto, situado en el Cantón El Guabo, Parroquia Barbones, en el que, a través de diferentes instrumentos como la observación, entrevistas a estudiantes y docentes y la revisión documental se observó una preocupante tendencia que afectaba el rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura, especialmente en los estudiantes de bachillerato. Estas manifestaciones estuvieron dirigidas especialmente a:

- Insuficiente conocimiento de la asignatura Lengua y Literatura en los estudiantes del bachillerato general unificado
- Poca motivación e interés hacia el estudio de los contenidos relacionados con la asignatura Lengua y Literatura, lo cual se traduce en bajos niveles de participación en clase, escasa realización de tareas y una actitud pasiva frente al aprendizaje.
- Insuficiente empleo de herramientas digitales para el desarrollo del proceso de enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura.
- Falta de capacitación y actualización en estrategias pedagógicas innovadoras que impide a los docentes implementar enfoques didácticos más dinámicos y efectivos.

Las manifestaciones antes mencionadas permitieron formular el siguiente problema científico: ¿Cómo contribuir a elevar el aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en los estudiantes de primer año de bachillerato, mediante el empleo de herramientas digitales?

Para darle solución al problema de investigación se propuso como Objetivo general diseñar una guía metodológica para contribuir al aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en los estudiantes de primer año de bachillerato desde el uso de las herramientas digitales.

Esta investigación se fundamentó en diversas teorías y enfoques pedagógicos y tecnológicos. En primer lugar, se sustentó en el constructivismo (Piaget, 1950; Vygotsky, 1978), que destacó el aprendizaje activo y significativo, donde el estudiante construye conocimiento a través de interacciones sociales y herramientas didácticas. Este enfoque fue relevante porque Educaplay fomenta la participación activa mediante actividades interactivas.

Un eje central fue la pedagogía digital crítica, planteada por (Selwyn, 2019), quien argumentó que las herramientas tecnológicas debían integrarse con un enfoque reflexivo, evitando su uso meramente instrumental. Educaplay, en este sentido, no solo sirvió como recurso lúdico, sino como medio para fomentar el análisis crítico de contenidos literarios.

Por su parte, desde la neuroeducación, (Ferrés & Masanet, 2020.) aportaron evidencia sobre cómo los recursos interactivos activan mayores conexiones cognitivas y emocionales en el aprendizaje. Su investigación respaldó el uso de plataformas como Educaplay, ya que sus actividades (sopas de letras, quizzes) estimularon la memoria y la motivación, aspectos clave en la adquisición de competencias lingüísticas.

En el ámbito de la didáctica de la Lengua y Literatura, Cassany (2018) enfatizó la necesidad de adaptar las estrategias pedagógicas a la era digital, promoviendo la lectura y escritura multimodal. Herramientas como Educaplay permiten trabajar estas habilidades de manera innovadora, tal como sugirió también Lomas (2021), quien destacó el valor de la gamificación para fortalecer la comprensión lectora y la creatividad textual.

De igual manera, desde la teoría de la mediación tecnológica, los autores Collazos et al. (2021) sostuvieron que el éxito de una herramienta digital en educación depende de su diseño pedagógico y no solo de su funcionalidad.

MATERIALES Y MÉTODOS

El estudio adoptó un enfoque aplicativo y cuantitativo, orientado a medir el efecto de la plataforma Educaplay en el aprendizaje. Se recopilaron datos numéricos para evaluar los resultados académicos y las percepciones de los participantes, lo que facilitó un análisis concreto sobre la eficacia de la herramienta

Para la recolección de los datos se aplicaron diferentes instrumentos que brindaron información relevante para el desarrollo de la investigación:

Observación permitió conocer la realidad del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura.

Entrevistas a estudiantes para indagar acerca del conocimiento que poseen los estudiantes sobre las herramientas digitales y los contenidos de la asignatura Lengua y Literatura.

Entrevistas a docentes para determinar el nivel de preparación metodológica que poseen los docentes con relación al empleo de las herramientas digitales.

Revisión de documentos para comprobar el nivel de profundidad con que son abordados los contenidos de la asignatura de Lengua y literatura.

Técnicas estadísticas (Descriptivos) con el objetivo de tabular los resultados del diagnóstico.

Durante toda la investigación se tuvieron presentes los métodos:

Análisis-síntesis para procesar y determinar los fundamentos teóricos y metodológicos de la propuesta y para el análisis de los resultados obtenidos en la aplicación de los instrumentos obtenidos del diagnóstico.

Inductivo-deductivo se utilizó en la fundamentación de la investigación a través de la lógica que va desde lo general a lo particular y de este a lo singular.

Sistémico estructural en la elaboración de la guía mediante el uso de la herramienta Educaplay para contribuir al aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en los estudiantes de primer año de bachillerato desde el uso de las herramientas digitales.

La investigación se realizó con una población de 120 estudiantes del Primer Año de Bachillerato General Unificado (BGU) y 5 profesores del Colegio de Bachillerato 6 de Agosto. El grupo de profesores incluyó: 2 docentes de Lengua y Literatura, 1 docente de Computación, 2 directivos

La muestra se seleccionó mediante muestreo no probabilístico por conveniencia, centrándose en los participantes directamente involucrados en la aplicación y evaluación de la guía metodológica basada en Educaplay. Este enfoque permitió analizar el impacto real de la herramienta digital en el proceso de enseñanza aprendizaje, identificando tanto sus ventajas como aspectos por mejorar.

RESULTADOS

Resultados de la guía de observación para la asignatura de Lengua y Literatura.

1. Contexto del Aula

- Ambiente físico: La disposición del aula era adecuada, con suficiente espacio para el trabajo en grupo. Sin embargo, se observó una necesidad de más recursos visuales y tecnológicos que faciliten el aprendizaje.

- Clima emocional: Se percibió un ambiente positivo, con una buena relación entre estudiantes y docente. Los estudiantes parecían motivados y participativos.

2. Estrategias de Enseñanza

- Métodos utilizados: Se emplearon diversos métodos, incluyendo exposiciones, trabajo en grupo y lectura en voz alta. Sin embargo, se recomendó incorporar más debates y discusiones para enriquecer el aprendizaje.

- Diversidad de actividades: Las actividades eran variadas, abarcando desde la escritura creativa hasta el análisis crítico de textos. Esto favoreció un enfoque integral en la enseñanza.

3. Participación Estudiantil

- Involucramiento: Los estudiantes participaron activamente e hicieron preguntas relevantes. Se observó un alto nivel de interés en las actividades propuestas.

- Interacción: La colaboración entre compañeros fue notable, y se respetó la diversidad de opiniones durante las discusiones.

4. Evaluación y Retroalimentación

- Tipos de evaluación: Se utilizaron evaluaciones diagnósticas y formativas, lo que permitió un seguimiento efectivo del progreso estudiantil.

- Calidad de la retroalimentación: Aunque se brindó retroalimentación constante, se identificó que podría ser más específica y orientada a objetivos claros de mejora.

5. Criterios de Evaluación

- Eficacia de las Estrategias: Las estrategias actuales eran efectivas en gran medida, logrando los objetivos de aprendizaje, aunque hay espacio para la mejora.

- Participación Activa: Los estudiantes mostraron un alto grado de interés y compromiso en las actividades.

- Calidad del Aprendizaje: Se evidenciaron avances significativos en las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes.

- Inclusión y Diversidad: Se tomaron en cuenta diferentes estilos de aprendizaje, aunque se podrían implementar más recursos adaptados a necesidades específicas.

Resultados de la Encuesta a estudiantes

La siguiente presentación muestra los resultados de la encuesta aplicada a estudiantes para diagnosticar la necesidad de integrar herramientas digitales, en la enseñanza de Lengua y Literatura. A partir de sus respuestas, se buscó identificar el nivel de interés, uso actual y percepción sobre estas tecnologías para optimizar el proceso de aprendizaje.

Los resultados reflejaron las preferencias temáticas de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura. Las entrevistas (42,86 %) fueron el tema de mayor interés, lo que evidenció que los estudiantes valoran la interacción y el aprendizaje a través del diálogo. Las dramatizaciones (35,71 %) también obtuvieron una alta preferencia, indicando que el enfoque práctico y expresivo motivaba su aprendizaje. En contraste, las obras literarias (21,43 %) recibieron menor interés, lo que permitió evidenciar la necesidad de metodologías más dinámicas para abordar la lectura y análisis de textos, integrando herramientas interactivas que potencien su comprensión.

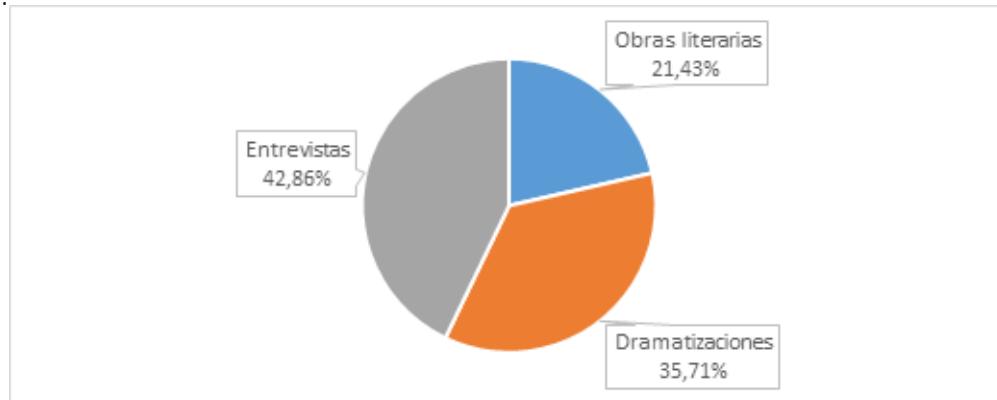


Figura 1 ¿Qué temas de Lengua y Literatura te resultan más interesantes?

En cuanto al nivel de conocimiento sobre gramática, los resultados revelaron que la mayoría de los estudiantes percibían su conocimiento en Gramática como insuficiente. Un 42,86 % lo consideraba bajo y un 7,14 % muy bajo, lo que indicó posibles dificultades en la comprensión de esta área. Un 21,43 % se ubicaba en un nivel regular, mientras que solo un 28,57 % tenía un conocimiento alto, y ningún estudiante se consideraba en un nivel muy alto. Estos datos denotaron la necesidad de reforzar la enseñanza de Gramática con metodologías innovadoras y herramientas digitales que facilitaran su aprendizaje, haciéndolo más dinámico e interactivo.

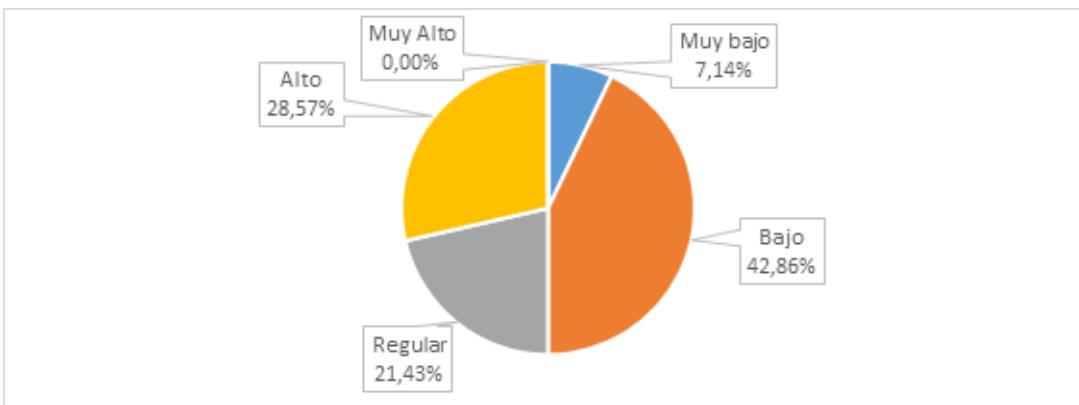


Figura 2 Nivel de conocimiento sobre Gramática

Con relación al nivel de conocimiento sobre Literatura, los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes tenían un conocimiento intermedio sobre Literatura. Un 57,14% se ubicaba en un nivel regular, mientras que un 35,72 % consideraba su conocimiento bajo, lo que indicó que una parte significativa del alumnado enfrentaba dificultades en la identificación y comprensión de autores y obras. Solo un 7,14 % poseía un nivel alto, y ninguno se percibía con un conocimiento muy alto o muy bajo. Estos datos sugirieron la necesidad de estrategias más dinámicas e interactivas, como herramientas digitales y recursos multimedia, para mejorar el aprendizaje de la literatura.

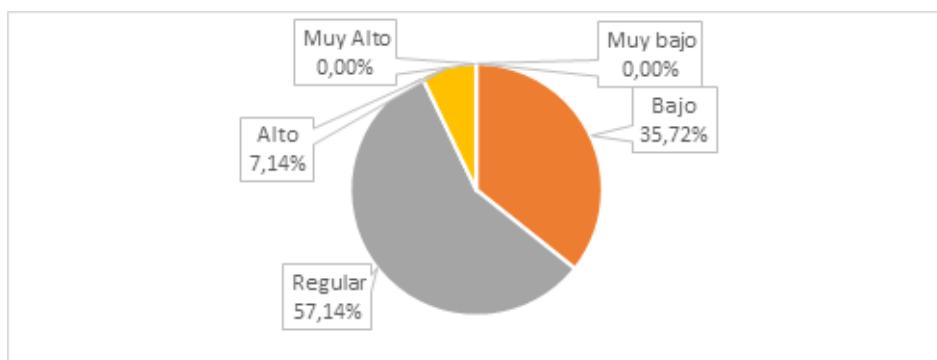


Figura 3 Nivel de conocimiento sobre Literatura (autores y obras)

Al referirse al nivel de conocimiento sobre comprensión lectora, los resultados reflejaron que la mayoría de los estudiantes percibían un buen nivel de comprensión lectora. Un 64,29% consideró su conocimiento alto, y un 7,14 % muy alto, lo que indicó que esta habilidad está relativamente fortalecida. Sin embargo, aún había un 14,29 % con un nivel bajo y un 7,14 % muy bajo, lo que evidenció la necesidad de estrategias de apoyo para este grupo. Además, un 7,14 % se ubicaba en un nivel regular, lo que sugirió oportunidades de mejora mediante metodologías interactivas que fomentaran un análisis más profundo y crítico de los textos.

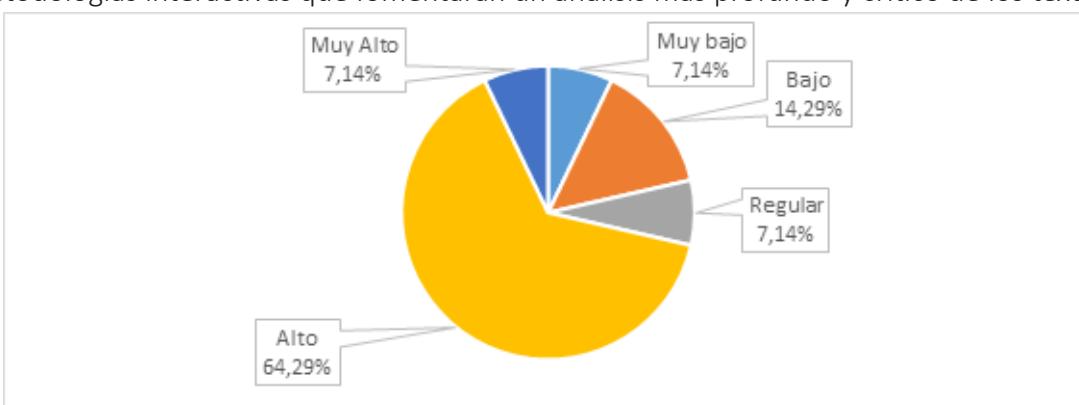


Figura 4 Nivel de conocimiento sobre Comprensión lectora

En cuanto al nivel de conocimiento sobre Producción escrita, los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes tenían un nivel intermedio en producción escrita. Un 35,71 % se ubicaba en un nivel regular, mientras que un 28,57 % consideró su conocimiento alto y solo un 7,14 % muy alto. Sin embargo, un 21,43 % se percibía con un nivel bajo y un 7,15 % muy bajo, lo que indicó que una parte significativa del alumnado

enfrentaba dificultades en la escritura. Estos datos sugirieron la necesidad de reforzar estrategias didácticas que fomentaran la expresión escrita, como el uso de herramientas digitales, escritura creativa y ejercicios prácticos estructurados.

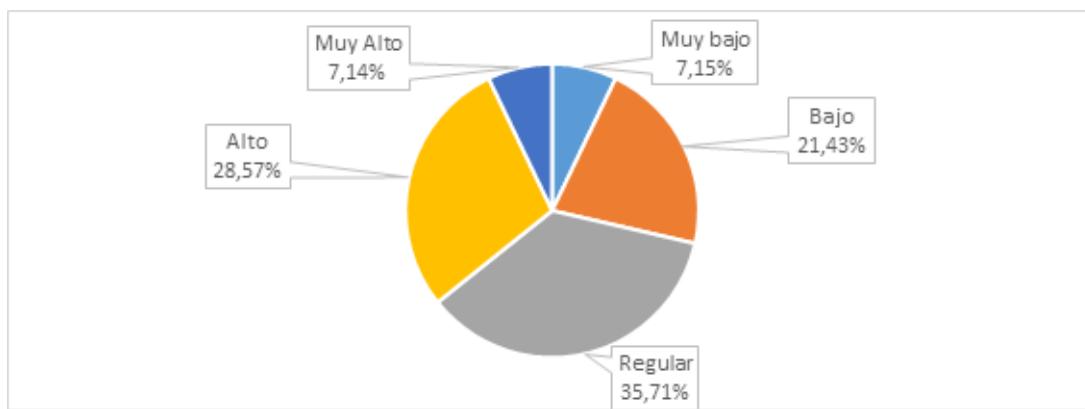


Figura 5 Nivel de conocimiento sobre Producción escrita

Al preguntar sobre la frecuencia con que usaban herramientas digitales para estudiar Lengua y Literatura, los resultados indicaron un uso limitado de herramientas digitales en el estudio de Lengua y Literatura. Un 42,86 % de los estudiantes las utilizaba rara vez, mientras que un 14,29 % lo hacía mensualmente, lo que reflejó una baja integración de la tecnología en el aprendizaje. Solo un 28,56 % las empleó semanalmente y un 14,29 % diariamente, lo que sugirió que algunos estudiantes ya estaban utilizando estos recursos con mayor frecuencia. Estos datos resaltaron la necesidad de fomentar el uso de herramientas digitales para fortalecer el aprendizaje, mediante estrategias que motivaran su integración de manera más frecuente y efectiva.

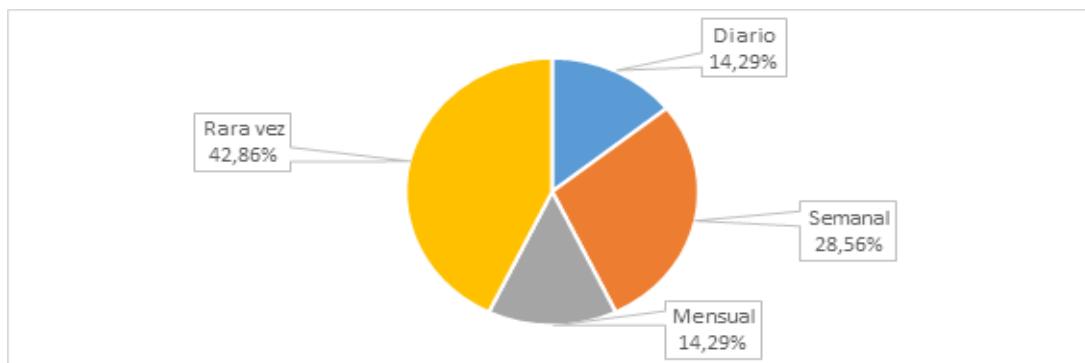


Figura 6 Frecuencia del uso de herramientas digitales para el estudio Lengua y Literatura

Cuando se preguntó sobre qué herramientas digitales utilizaban, los resultados mostraron que las herramientas digitales más utilizadas por los estudiantes eran los procesadores de texto y recursos en línea, ambos con un 29,17 %, lo que sugirió que los estudiantes recurrieron a estas herramientas principalmente para redactar y buscar información. Las redes sociales para aprender también tuvieron una presencia significativa con un 25 %, lo que reflejó un uso de plataformas más informales. Las plataformas de aprendizaje y las aplicaciones de lectura eran menos utilizadas, con 12,5 % y 4,16 %, respectivamente, lo que indicó una oportunidad para integrar más recursos específicos en el proceso educativo.

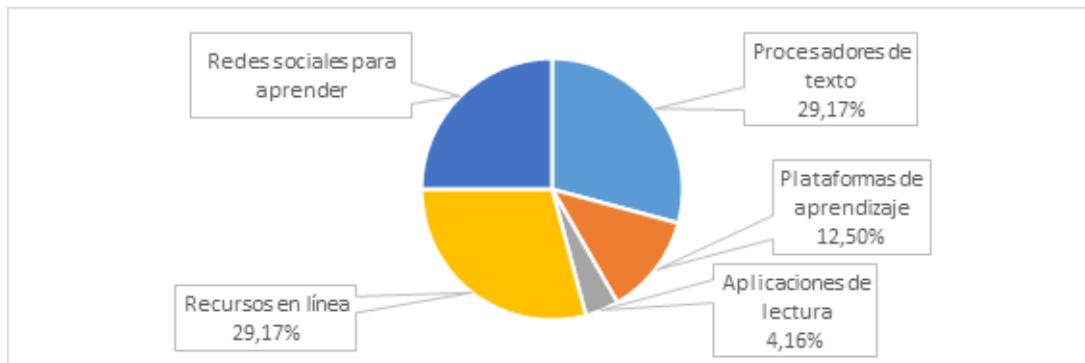


Figura 7 Herramientas digitales utilizadas

Al preguntar sobre qué mejoras sugerirían para integrar mejor las herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura, los resultados reflejaron una preferencia por herramientas interactivas en el aprendizaje. El 31,58 % de los estudiantes utilizaba plataformas interactivas, lo que indicó un interés por métodos participativos. El 26,32 % usaba videos y podcasts, lo que sugirió que los recursos multimedia eran bien recibidos para contextualizar y enriquecer los contenidos. El 15,79 % fomentaba la lectura digital y la creación de proyectos colaborativos online, herramientas que favorecen el aprendizaje cooperativo y la interacción. Finalmente, el uso de evaluaciones digitales era menos frecuente (10,52 %), lo que sugirió una oportunidad de integrar más esta herramienta en el proceso educativo.

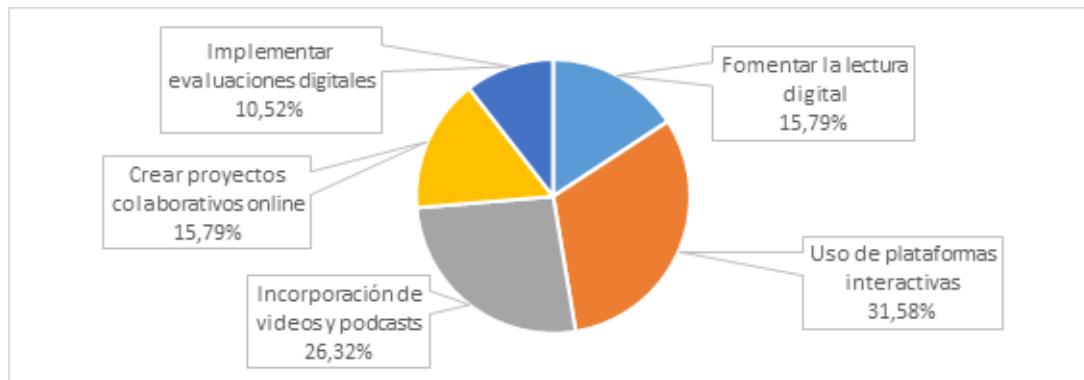


Figura 8 Mejoras sugeridas para la integración de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura

Cuando se preguntó sobre qué mejoras sugerirías para integrar mejor las herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura, los resultados reflejaron una preferencia por herramientas interactivas en el aprendizaje. El 31,58 % de los estudiantes utilizaba plataformas interactivas, lo que indicó un interés por métodos participativos. El 26,32 % usaba videos y podcasts, lo que sugirió que los recursos multimedia eran bien recibidos para contextualizar y enriquecer los contenidos. El 15,79 % fomentaba la lectura digital y la creación de proyectos colaborativos online, herramientas que favorecen el aprendizaje cooperativo y la interacción. Finalmente, el uso de evaluaciones digitales era menos frecuente (10,52 %), lo que sugirió una oportunidad de integrar más esta herramienta en el proceso educativo.

Resultados de la encuesta a docentes

La siguiente presentación resume los resultados obtenidos a través de una encuesta aplicada a docentes, con el objetivo de determinar el nivel de preparación metodológica de los docentes en el uso de herramientas digitales en su práctica educativa. Los datos proporcionaron una visión sobre sus necesidades, problemáticas y expectativas en relación a estas tecnologías.

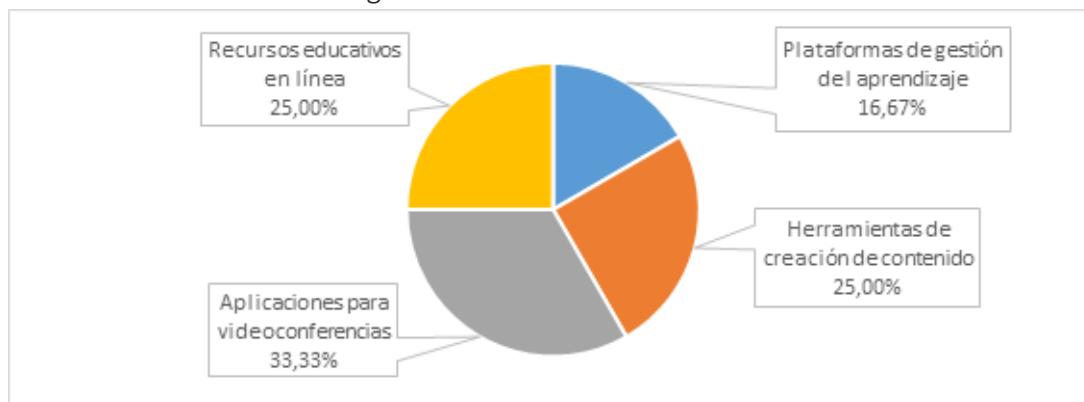


Figura 9 Herramientas digitales más utilizadas en su enseñanza

Al preguntar cuáles de las siguientes herramientas digitales ha utilizado en su enseñanza, los resultados mostraron una variedad en el uso de herramientas digitales por parte de los docentes. Las aplicaciones para videoconferencias lideraron con un 33,33 %, lo que reflejó su relevancia en la enseñanza a distancia o híbrida. Las herramientas de creación de contenido y los recursos educativos en línea compartieron un 25 %, lo que indicó que los docentes recurrieron a estas herramientas para crear material didáctico y acceder a recursos educativos. Las plataformas de gestión del aprendizaje se utilizaban en un 16,67 %, lo que sugirió una adopción más limitada, pero relevante para organizar y gestionar el proceso educativo.

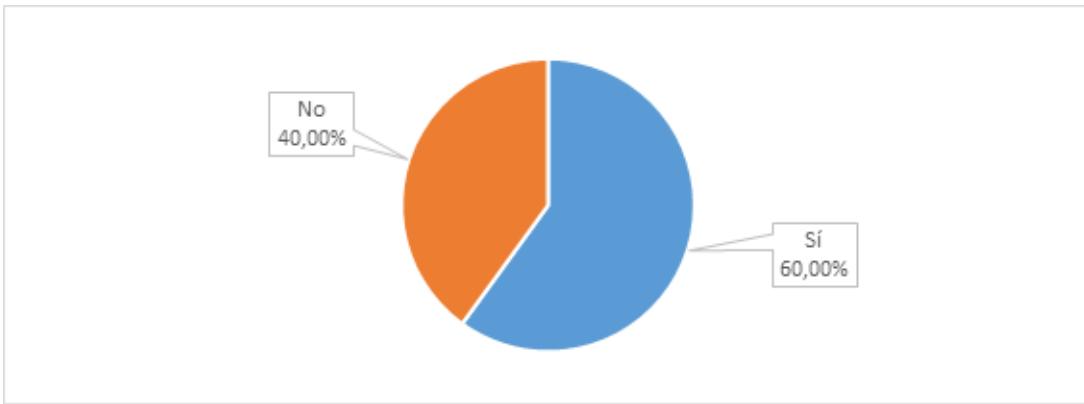


Figura 10 Capacitación formal recibida sobre el uso de herramientas digitales en la educación

En cuanto a la capacitación formal sobre el uso de herramientas digitales en la educación, los resultados mostraron que el 60 % de los docentes había recibido capacitación formal sobre el uso de herramientas digitales en la educación, lo que indicó que una mayoría de ellos había tenido acceso a formación específica en este ámbito. Sin embargo, un 40 % no han recibido dicha capacitación, lo que evidenció la necesidad de fortalecer los programas de formación docente en tecnología educativa. Esta brecha podría limitar el aprovechamiento adecuado de las herramientas digitales, destacando la importancia de continuar con la capacitación continua y accesible para todos los educadores en este campo.

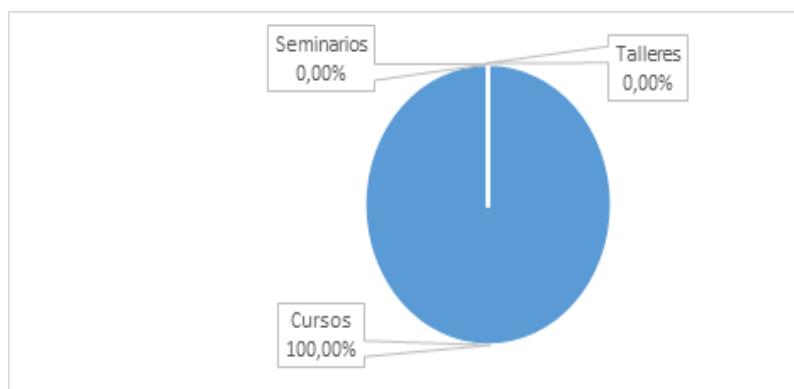


Figura 11 Tipos de capacitación recibida (solo quienes respondieron sí)

Al referirse a qué tipo de capacitación ha recibido, los resultados mostraron que el 100% de los docentes que han recibido capacitación formal sobre herramientas digitales participaron en cursos, mientras que ninguno asistió a talleres o seminarios. Esto denotó que la mayoría de los docentes tuvieron acceso a una capacitación más estructurada y extensa a través de cursos, lo que pudo haberles permitido una comprensión más profunda y detallada de las herramientas digitales. Sin embargo, la ausencia de talleres y seminarios indicó una posible falta de espacios prácticos o breves para la aplicación directa y el intercambio de experiencias sobre estas herramientas.

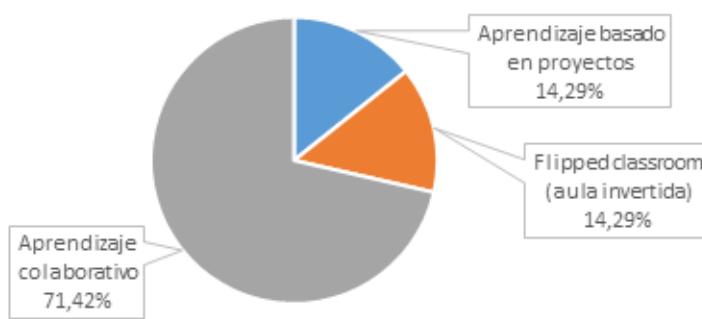


Figura 12 Metodologías utilizadas para enseñar con herramientas digitales

En cuanto a qué metodologías utilizaban para enseñar con herramientas digitales, los resultados mostraron que una gran mayoría (71,42 %) de los docentes utilizaba aprendizaje colaborativo como metodología para enseñar con herramientas digitales, lo que indicó un enfoque en el trabajo en equipo y la interacción entre estudiantes mediante recursos digitales. Tanto el aprendizaje basado en proyectos como el Flipped classroom

(aula invertida) obtuvieron un 14,29 %, lo que reflejó un menor uso de estas metodologías, aunque siguen siendo relevantes. Esto sugirió que los docentes priorizaban estrategias que promovían la colaboración y el aprendizaje activo, pero pudieron integrar más enfoques innovadores como los mencionados para diversificar su enseñanza digital.

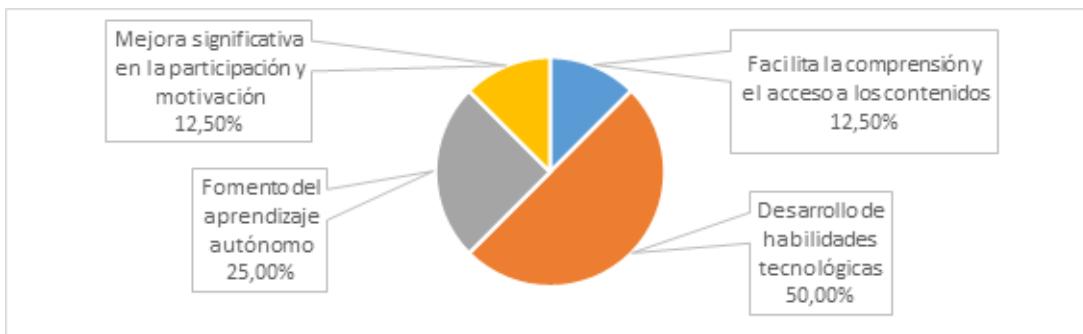


Figura 13. Impacto de las herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes

Al preguntar cómo evalúa el impacto de las herramientas digitales en el aprendizaje de sus estudiantes, los resultados indicaron que el 50 % de los docentes evaluó el impacto de las herramientas digitales principalmente en el desarrollo de habilidades tecnológicas, destacando su importancia en la preparación de los estudiantes para el mundo digital. Un 25 % observó un fomento del aprendizaje autónomo, lo que sugirió que las herramientas digitales promovieron la independencia en el estudio. El 12,5 % consideró que facilitaron la comprensión y el acceso a los contenidos y mejoraron la participación y motivación. Las herramientas digitales eran vistas positivamente, especialmente en áreas relacionadas con la autonomía y las competencias tecnológicas.

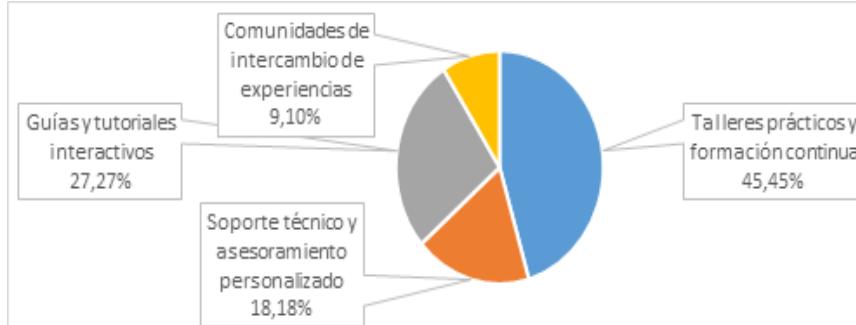


Figura 14. Recursos adicionales o de apoyo útiles para mejorar su preparación en el uso de herramientas digitales

En relación a qué recursos adicionales o apoyos consideraría útiles para mejorar su preparación en el uso de herramientas digitales, los resultados mostraron que la mayoría de los docentes (45,45 %) consideró que los talleres prácticos y la formación continua eran los recursos más útiles para mejorar su preparación en el uso de herramientas digitales, lo que sugirió una preferencia por el aprendizaje práctico y continuo. Un 27,27 % optó por guías y tutoriales interactivos, lo que indicó que valoraban los recursos autodidactas. El 18,18 % consideró útil el soporte técnico y asesoramiento personalizado, destacando la necesidad de asistencia directa. Solo un 9,1 % veía beneficios en comunidades de intercambio de experiencias, lo que reflejó un menor interés por el aprendizaje colaborativo.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos a través de la aplicación de diferentes instrumentos se pudo concluir que el bajo rendimiento en la asignatura Lengua y Literatura en el Bachillerato General Unificado se debía a múltiples factores, como el insuficiente dominio de contenidos por parte de los estudiantes, su falta de motivación y participación activa, el escaso uso de herramientas digitales y la limitada capacitación docente en metodologías innovadoras. Estas dificultades reflejaron un proceso de enseñanza aprendizaje tradicional, poco dinámico y desconectado de las necesidades actuales. Para superar estas barreras, era necesario diseñar una estrategia integral que combinara metodologías activas y gamificación, la integración de plataformas interactivas como Educaplay, la actualización docente en didácticas digitales y el fomento de un aprendizaje más participativo y significativo. Solo mediante un enfoque renovado, que aproveche tanto las innovaciones pedagógicas como las tecnológicas, se pudo mejorar el interés, el rendimiento académico y la competencia comunicativa de los estudiantes en esta asignatura.

Guía Metodológica basada en la Herramienta Educaplay para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura

La presente propuesta metodológica se fundamentó en el Currículo Nacional de Educación General Básica del Ecuador, que establece los lineamientos pedagógicos para la enseñanza de Lengua y Literatura. Este documento técnico define los aprendizajes esenciales y las competencias que los estudiantes deben desarrollar, alineándose con las políticas públicas en materia educativa (López Cepeda, 2020). Asimismo, el uso de herramientas digitales como Educaplay responde a las disposiciones del Ministerio de Educación, que promueve la integración de tecnologías en el aula para fortalecer la enseñanza y mejorar la calidad educativa dentro del Sistema Nacional de Educación.

Desde una perspectiva legal, la propuesta se enmarcó en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y su reglamento, los cuales garantizan el acceso a metodologías innovadoras que favorecen el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades tecnológicas. El diseño de esta guía metodológica contribuyó a la mejora de los logros educativos al aprovechar recursos didácticos digitales que fomentan la interacción y el aprendizaje autónomo. De este modo, la propuesta se sustentó en un enfoque metodológico que fortalece las competencias lingüísticas y tecnológicas de los estudiantes, asegurando su pertinencia dentro del marco normativo vigente.

Se planteó como objetivo diseñar una guía metodológica para contribuir al aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en los estudiantes de primer año de bachillerato mediante el uso de la plataforma Educaplay

Esta herramienta digital permitió la creación de actividades interactivas y gamificadas que fomentaron la participación activa de los estudiantes, mejorando su comprensión lectora, producción textual y habilidades lingüísticas.

La guía metodológica basada en la herramienta Educaplay presenta una estructura adaptable a diversos estilos de aprendizaje y niveles de conocimiento de los estudiantes. Su diseño permitió modificar la dinámica de la enseñanza tradicional, promoviendo un enfoque basado en la metodología del aula invertida, donde los estudiantes asumieron un rol activo en la construcción de su propio aprendizaje. Este modelo fomentó la autonomía y el pensamiento crítico, al mismo tiempo que facilitó la interacción entre docentes y estudiantes a través del uso de recursos digitales innovadores que fortalecieron el proceso educativo en la asignatura de Lengua y Literatura.

La interactividad es otra característica fundamental de esta propuesta, ya que integró elementos de las tecnologías de la información y la comunicación en el desarrollo de las actividades de aprendizaje. A través del uso de materiales multimedia, cuestionarios, ejercicios interactivos y juegos educativos, se estimula la participación de los estudiantes, lo que favoreció la comprensión y retención de los contenidos. Al incorporar herramientas digitales, la propuesta reforzó el aprendizaje significativo, permitiendo que los estudiantes adquirieran conocimientos de forma dinámica y efectiva.

Además, la propuesta se distinguió por su carácter novedoso, al incluir una variedad de formatos multimedia, como videos, imágenes, animaciones y presentaciones interactivas. Esto permitió que el contenido de Lengua y Literatura fuera más atractivo y motivador, facilitando la comprensión de los temas y estimulando el interés de los estudiantes. Asimismo, el uso de Educaplay posibilitó el aprovechamiento de habilidades previas en entornos digitales, lo que contribuyó al fortalecimiento de competencias tecnológicas necesarias en el ámbito educativo actual.

El carácter contextualizado de la propuesta garantizó que los recursos empleados estuvieran alineados con los objetivos curriculares y respondieran a las necesidades del entorno educativo. La información utilizada se mantuvo actualizada, asegurando la pertinencia y aplicabilidad de los contenidos en la enseñanza de Lengua y Literatura. Esto permitió que los docentes adaptaran las actividades según el contexto sociocultural de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más cercano a su realidad y experiencias.

Por último, la flexibilidad de la guía metodológica permitió su implementación en distintos escenarios educativos, tanto en modalidad presencial como en entornos virtuales. Gracias a las posibilidades que ofrecen el Internet y los recursos multimedia, esta propuesta puede ser aplicada en diversas instituciones y adaptada a diferentes necesidades pedagógicas. Su versatilidad facilitó la inclusión de estrategias innovadoras para la enseñanza, permitiendo a los docentes personalizar el proceso de aprendizaje y ajustarlo a las características de su grupo de estudiantes.

Se estructura en tres etapas principales: planificación, ejecución y evaluación, siguiendo un enfoque constructivista y basado en el aprendizaje significativo. En cada una de ellas se diseñaron procedimientos con

un carácter flexible que propició su aplicación en cualquier situación docente de aprendizaje.

Etapa de Planificación

Definición de Planificación

Según Coll (2018), la planificación educativa es un proceso dinámico y reflexivo que permite a los docentes organizar y secuenciar las actividades de aprendizaje de manera coherente, considerando tanto los objetivos curriculares como las necesidades individuales de los estudiantes. En este sentido, la planificación en el contexto de la enseñanza de Lengua y Literatura debe integrar herramientas digitales como Educaplay para fomentar un aprendizaje más interactivo.

Teniendo en cuenta lo planteado anteriormente, esta etapa se planteó como objetivo general: Diseñar una planificación estructurada que integre actividades interactivas en Educaplay para potenciar el aprendizaje de Lengua y Literatura, fomentando la comprensión lectora, la producción textual y el análisis crítico.

Pasos Metodológicos

1. Análisis de Necesidades: Identificar las competencias y habilidades que los estudiantes deben desarrollar en Lengua y Literatura, así como sus conocimientos previos.
2. Selección de Contenidos: Elegir los temas y subtemas que se abordarán en cada sesión, priorizando aquellos que puedan ser enriquecidos con actividades interactivas en Educaplay, como sopas de letras, crucigramas, test interactivos y juegos de asociación.
3. Diseño de Actividades: Crear actividades en Educaplay que fomenten la participación activa, utilizando recursos multimedia como videos, imágenes y animaciones para hacer el contenido más atractivo.
4. Definición de Estrategias: Establecer estrategias metodológicas que integren el uso de Educaplay, como la gamificación, el aprendizaje basado en problemas y el trabajo colaborativo.
5. Selección de Recursos: Identificar los recursos didácticos necesarios, tanto digitales como tradicionales, para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Procedimientos

- Análisis-Síntesis: Analizar los contenidos curriculares y sintetizarlos en actividades interactivas que permitan a los estudiantes construir su conocimiento de manera significativa.
- Heurísticos: Fomentar la resolución de problemas mediante actividades que requieran la aplicación de conocimientos previos y la exploración de nuevas soluciones.
- Trabajo Independiente: Promover la autonomía del estudiante mediante actividades que puedan realizarse de manera individual en Educaplay, como cuestionarios y juegos de asociación.
- Procedimientos Prácticos: Diseñar actividades que permitan a los estudiantes aplicar los conocimientos teóricos en contextos prácticos, como la creación de textos o la identificación de figuras literarias.

Etapa de Ejecución

La ejecución del aprendizaje constituye la fase en la que se desarrollan las actividades planificadas, asegurando que los estudiantes participen activamente en la construcción del conocimiento. En el marco de esta guía metodológica, la implementación de Educaplay se convierte en una estrategia clave para dinamizar la enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura.

Durante la ejecución, los docentes facilitan el aprendizaje guiado mediante el uso de actividades interactivas alineadas con la estrategia ERCA (Exploración, Reflexión, Conceptualización y Aplicación). A través de Educaplay, los estudiantes desarrollan habilidades de comprensión, análisis y síntesis de la información, favoreciendo el aprendizaje significativo.

Objetivo General: Implementar las actividades planificadas en Educaplay para fomentar la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura, promoviendo la comprensión lectora, la producción textual y el análisis crítico.

Procedimientos

- Procedimientos Prácticos

1. Interacción Activa: Utilizar juegos, test y cuestionarios en Educaplay para promover la participación y el aprendizaje colaborativo.

2. Retroalimentación Inmediata: Aprovechar la plataforma para evaluar el desempeño de los estudiantes en tiempo real, facilitando el refuerzo de conceptos clave.

3. Adaptabilidad: Ajustar las actividades según el ritmo de aprendizaje de cada estudiante, promoviendo un enfoque inclusivo.

4. Integración de TIC: Fomentar el uso de tecnologías digitales como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, mejorando la motivación y el interés por la materia.

- Trabajo Independiente

1. Actividades Autónomas: Los estudiantes realizan actividades en Educaplay de manera individual, como completar crucigramas, resolver sopas de letras o participar en juegos de asociación, lo que les permite reforzar sus conocimientos de manera autónoma.

2. Exploración Guiada: Los estudiantes exploran contenidos multimedia en Educaplay, como videos y presentaciones interactivas, que les permiten profundizar en los temas de Lengua y Literatura.

- Procedimientos Heurísticos

1. Resolución de Problemas: Los estudiantes participan en actividades que requieren la aplicación de conocimientos previos para resolver problemas relacionados con la gramática, la ortografía o la estructura de textos.

2. Aprendizaje Basado en Proyectos: Los estudiantes trabajan en proyectos que integran el uso de Educaplay, como la creación de un cuento interactivo o la elaboración de un cuestionario sobre figuras literarias.

Etapa de Evaluación

La evaluación del aprendizaje es un componente esencial en el proceso educativo, ya que permite medir el progreso del estudiante y la efectividad de las estrategias pedagógicas implementadas. En esta guía metodológica, la evaluación se lleva a cabo mediante actividades interactivas de Educaplay, proporcionando una experiencia dinámica y enriquecedora.

Objetivo General: Evaluar el nivel de adquisición de conocimientos y habilidades en Lengua y Literatura mediante actividades interactivas en Educaplay, proporcionando retroalimentación inmediata y personalizada.

Niveles de Evaluación

1. Evaluación Diagnóstica: Realizar pruebas iniciales con juegos interactivos en Educaplay para identificar los conocimientos previos de los estudiantes.

2. Evaluación Formativa: Utilizar cuestionarios, test y juegos de asociación en Educaplay para monitorear el progreso de los estudiantes y reforzar conceptos en tiempo real.

3. Evaluación Sumativa: Aplicar retos gamificados y pruebas interactivas al finalizar cada unidad para medir el nivel de adquisición de conocimientos y habilidades.

4.

Procedimientos de Evaluación

- Retroalimentación Inmediata: Educaplay proporciona retroalimentación automática, lo que permite a los estudiantes identificar sus errores y corregirlos de manera inmediata.

- Evaluación Continua: Los docentes pueden monitorear el progreso de los estudiantes a través de las actividades realizadas en Educaplay, lo que facilita la identificación de áreas de mejora.

- Evaluación Colaborativa: Los estudiantes pueden participar en actividades grupales en Educaplay, como juegos de roles o debates interactivos, lo que permite evaluar su capacidad para trabajar en equipo y aplicar los conocimientos adquiridos.

La valoración de la factibilidad y pertinencia de la guía metodológica basada en la herramienta Educaplay para la enseñanza de Lengua y Literatura en bachillerato se realizó utilizando el método de criterio de especialistas. Este método implica la recopilación de opiniones de expertos en pedagogía y tecnología educativa, destacando

su coherencia con las necesidades actuales del sistema educativo. Para ello se consideraron los siguientes indicadores:

1. Coherencia teórico-pedagógica que mide el grado de articulación entre los fundamentos constructivistas (Piaget, Vygotsky) y las actividades diseñadas en Educaplay.
2. Relevancia contextual que mide la adecuación de la guía a las necesidades identificadas en el diagnóstico (ej. baja motivación, escaso uso de TIC).
3. Viabilidad técnica que mide la accesibilidad de Educaplay (requerimientos técnicos, conectividad, facilidad de uso).
4. Nivel de capacitación docente que mide el porcentaje de docentes capacitados para usar Educaplay y su percepción sobre la utilidad de la formación recibida.
5. Incremento en participación estudiantil que mide el cambio en la motivación y participación activa de los estudiantes tras implementar la guía.

Pertinencia:

Los especialistas plantearon que la propuesta posee una fundamentación teórica sólida pues integra enfoques constructivistas (Piaget, Vygotsky) y pedagogía digital crítica (Selwyn, 2019), respaldando el uso de actividades interactivas para el desarrollo de competencias lingüísticas y tecnológica.

Expresaron que los resultados del estudio revelaron bajos niveles de motivación, dominio de contenidos y uso de herramientas digitales entre estudiantes y docentes, justificando la necesidad de una estrategia innovadora como la propuesta.

Plantearon que la guía mantiene correspondencia con los lineamientos del Currículo Nacional ecuatoriano y la LOEI, promoviendo habilidades clave como comprensión lectora, producción escrita y pensamiento crítico.

Factibilidad:

Poseen un diseño estructurado y adaptable ya que cuenta con tres etapas (planificación, ejecución y evaluación) que permiten una implementación gradual, con actividades flexibles (gamificación, aprendizaje basado en proyectos) que se adaptan a diversos contextos educativos.

Consideran la plataforma utilizada como un recurso accesible (Educaplay) partiendo de que es una plataforma intuitiva y de bajo costo, con recursos multimedia (videos, juegos, cuestionarios) que requieren mínima infraestructura tecnológica.

Los especialistas enfatizaron la necesidad de talleres prácticos (solicitados por el 45% de los docentes) para garantizar un uso efectivo, lo cual está contemplado en la guía.

Desafíos y recomendaciones:

- ☒ Brecha digital: Aunque la herramienta es accesible, se requiere garantizar conectividad y dispositivos en las instituciones, especialmente en zonas rurales.
- ☒ Sostenibilidad: Los expertos sugirieron complementar la guía con comunidades de práctica docentes para el intercambio de experiencias, ya que solo el 9% de los profesores las consideró útiles en el diagnóstico.

De manera general los especialistas coincidieron en señalar en que la propuesta es viable y relevante para transformar la enseñanza de Lengua y Literatura, al combinar fundamentos pedagógicos, tecnología accesible y un diagnóstico realista.

DISCUSIÓN

Los resultados de esta investigación evidencian que la integración de Educaplay en la enseñanza de Lengua y Literatura puede transformar significativamente el proceso de aprendizaje, al abordar problemáticas clave identificadas en el diagnóstico, como la baja motivación estudiantil y la escasa apropiación de herramientas digitales por parte de los docentes. Estos hallazgos coinciden con lo planteado por Cassany (2018), quien sostiene que la incorporación de plataformas interactivas en la didáctica de la lengua no solo moderniza las prácticas pedagógicas, sino que también fomenta la lectura y escritura multimodal, esenciales en la era digital. Sin embargo, el estudio también revela tensiones entre el potencial de estas herramientas y las limitaciones

contextuales, lo que exige un análisis crítico sobre su implementación real.

La implementación de Educaplay como herramienta central en esta guía metodológica demuestra un acierto pedagógico al aprovechar las ventajas de la gamificación para el aprendizaje de Lengua y Literatura. Los resultados revelan que actividades como crucigramas, sopas de letras y quizzes interactivos no solo incrementaron la motivación estudiantil, sino que también facilitaron la retención de contenidos complejos, como normas gramaticales o características de géneros literarios. Este hallazgo corrobora lo planteado por Ferrés y Masanet (2020), quienes destacan que los recursos lúdico-digitales activan la memoria a largo plazo mediante la estimulación emocional y cognitiva. Sin embargo, el estudio también evidencia limitaciones propias de la plataforma que merecen análisis crítico.

Desde la perspectiva del constructivismo (Piaget, Vygotsky), la estrategia propuesta resulta pertinente al promover un aprendizaje activo mediante actividades gamificadas, donde los estudiantes construyen conocimiento a través de la interacción social y la exploración autónoma. Esto se corrobora con los resultados que muestran un incremento en la participación estudiantil cuando se utilizan recursos como sopas de letras o quizzes en Educaplay, lo que Ferrés y Masanet (2020) atribuyen a la activación de conexiones cognitivas y emocionales durante el aprendizaje. No obstante, el estudio también detectó que un grupo de estudiantes sigue mostrando resistencia a estas metodologías, lo que podría relacionarse con lo que Selwyn (2019) denuncia como el "mito del nativo digital": la suposición errónea de que todos los jóvenes están naturalmente capacitados para aprender mediante tecnología. Esta crítica subraya la necesidad de acompañar la implementación con estrategias que nivelen las habilidades digitales básicas.

En cuanto a la formación docente, los resultados reflejan que, pese a que el 60% de los profesores recibió capacitación, persisten dificultades en el diseño pedagógico de actividades digitales. Esto coincide con las advertencias de Collazos et al. (2021), quienes insisten en que el éxito de las herramientas tecnológicas depende más de su integración didáctica que de su funcionalidad técnica. La preferencia del 45% de los docentes por talleres prácticos —frente al 9% que valoró las comunidades de intercambio— revela un enfoque aún individualista en la formación, lo que limita la construcción colectiva de conocimiento. Aquí, la propuesta podría enriquecerse con modelos de mentoría entre pares, tal como sugiere la UNESCO (2022) para contextos con brechas digitales.

CONCLUSIONES

La guía metodológica basada en la herramienta Educaplay para la enseñanza de Lengua y Literatura en bachillerato representa una propuesta pedagógica sólida y bien fundamentada, que integra de manera efectiva los avances de la tecnología educativa con las necesidades reales del contexto escolar. Su diseño se sustenta en principios teóricos clave del constructivismo, que enfatizan el aprendizaje activo y significativo, y en la pedagogía digital crítica, la cual promueve un uso reflexivo de las herramientas tecnológicas para fomentar el análisis crítico y la creatividad. Estos fundamentos no solo justifican la selección de Educaplay como plataforma central, sino que también garantizan que su implementación trascienda el mero uso instrumental, alineándose con los objetivos curriculares y las competencias requeridas en la asignatura.

El diagnóstico realizado evidenció problemáticas críticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como la baja motivación estudiantil, el escaso dominio de contenidos y la limitada integración de herramientas digitales por parte de los docentes. Estos hallazgos no solo validaron la necesidad de la propuesta, sino que también permitieron diseñar una estrategia adaptada a las carencias específicas del contexto. La guía metodológica, estructurada en tres etapas claras (planificación, ejecución y evaluación), demuestra un enfoque sistemático y flexible, que prioriza la gamificación, el trabajo colaborativo y la retroalimentación inmediata, elementos clave para potenciar la participación activa y el aprendizaje autónomo.

La validación por parte de especialistas en pedagogía y tecnología educativa resaltó tanto la pertinencia como la factibilidad de la propuesta. Los expertos coincidieron en que la guía responde a demandas educativas actuales, como la personalización del aprendizaje y el desarrollo de competencias digitales, mientras que su diseño por etapas facilita la adaptación a diversos entornos escolares. Sin embargo, también señalaron desafíos importantes, como la brecha digital y la necesidad de capacitación docente continua, aspectos que requieren atención prioritaria para garantizar la sostenibilidad de la implementación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Asamblea Nacional del Ecuador. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). Registro Oficial No. 417. <https://www.educion.gob.ec/ley-organica-de-educacion-intercultural-loei/>

Bartolomé, A. (2020). Tecnologías digitales y educación inclusiva: Potencialidades y desafíos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 83(2), 45–60.

Calle-González, A., Rivera, M., & Zambrano, J. (2021). Uso de herramientas digitales en la educación inicial durante la pandemia por COVID-19. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 5(2), 122–134.

Cassany, D. (2018). En línea: Leer y escribir en la red (2.ª ed.). Anagrama.

Coll, C. (2018). Psicología de la educación y práctica educativa: Construir y compartir significados en el aula. Editorial Graó.

Collazos, C. A., Guerrero, L. A., & Vergara, A. (2021). La mediación tecnológica en los entornos de aprendizaje: Claves para un diseño pedagógico efectivo. Ediciones Universidad del Valle.

Educaplay. (s.f.). Herramienta educativa digital para crear actividades interactivas. Recuperado de <https://www.educaplay.com>

Ferrés, J., & Masanet, M.-J. (2020). Neuroeducación y recursos digitales: Claves para el aprendizaje emocional y significativo. *Revista Comunicar*, 28(63), 9–19. <https://doi.org/10.3916/C63-2020-01>

Franco-Delgado, E., & Bowen-Mendoza, M. (2022). Recursos digitales y aprendizaje significativo en entornos escolares. *Revista Educación y Tecnología*, 12(1), 34–49.

Lomas, C. (2021). La gamificación en la enseñanza de la lengua y la literatura: Teoría y práctica. Octaedro.

López Cepeda, A. (2020). La educación ecuatoriana frente a los retos del siglo XXI. Universidad Central del Ecuador.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Curículo Nacional de Educación General Básica*. Quito: Ministerio de Educación.

<https://educacion.gob.ec>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Política Nacional para la Integración de las TIC en Educación*. Quito: Ministerio de Educación.

Navarrete, A., & Mendieta, M. (2018). Integración de las TIC en el aula: Retos y oportunidades. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 17(1), 67–85.

Patiño, S., & Reyes, G. (2020). Herramientas digitales en la educación moderna: Implicaciones para el aprendizaje activo. *Revista Científica de Educación y Tecnología*, 6(3), 101–115.

Piaget, J. (1950). La psicología de la inteligencia. Fondo de Cultura Económica.

Rodríguez, L., & Vaca, P. (2018). El uso de plataformas e-learning en la educación superior ecuatoriana. *Revista de Investigación Educativa*, 10(2), 78–94.

Selwyn, N. (2019). *Should robots replace teachers? AI and the future of education*. Polity Press.

UNESCO. (2022). Informe mundial sobre la inclusión digital en la educación. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Vygotsky, L. S. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial Crítica.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Conflictos de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

Declaración de responsabilidad de autoría

Lcda. Tania Carolina Polo Cacao y Lcda y Janeth María Gutiérrez León: Revisión de la bibliografía e investigación.

PhD. Kenia Laurencio Rodríguez y PhD. Virginia Jacqueline Sanchez Andrade: redacción y corrección del artículo.