

Educaplay: recurso didáctico para la mejora del aprendizaje de lengua y literatura

Educaplay: a teaching resource for improving language and literature learning

Educaplay: recurso didático para melhorar a aprendizagem da língua e literatura

Yáñez-Álvarez, Diana Damariz
Universidad Bolivariana del Ecuador
ddyaneza@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0001-2529-0206>



Chiriboga-Calle, Maria Eugenia
Universidad Bolivariana del Ecuador
mechiribogac@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0002-6658-7185>



Tapia-Coloma, Dario Alfonso
Universidad Bolivariana del Ecuador
datapiac@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-9096-8925>



Solórzano-Vargas, Christian Fidel
Universidad Bolivariana del Ecuador
cfsolorzanov@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-4189-7427>



Trejo-Torres, Jacinta Genonveva
Ministerio de Educación del Ecuador
jacintatrejo69@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0008-5174-2836>



DOI / URL: <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/nE2/1055>

Como citar:

Yáñez-Álvarez, D. D., Chiriboga-Calle, M. E., Tapia-Coloma, D. A., Solórzano-Vargas, C. F., & Trejo-Torres, J. G. (2025). Educaplay: recurso didáctico para la mejora del aprendizaje de lengua y literatura. *Código Científico Revista De Investigación*, 6(E2), 934-950. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/nE2/1055>

Recibido: 20/08/2025

Aceptado: 18/09/2025

Publicado: 30/09/2025

Resumen

La asignatura de Lengua y Literatura, responde a las destrezas de comprensión y expresión (oral-escrita) y a la educación literaria. Educaplay, es una plataforma web que permite crear, compartir y realizar una amplia variedad de actividades educativas multimedia e interactivas de forma sencilla lo que resulta un marco ideal para su utilización en la asignatura de Lengua y Literatura. La investigación se desarrolló con estudiantes de octavo año de Educación Básica de la Unidad Educativa "9 de Julio" donde se requiere la mejora del proceso de enseñanza – aprendizaje y su materialización en el aprendizaje de los estudiantes. Se planteó como objetivo desarrollar una estrategia didáctica basada en Educaplay para la mejora del aprendizaje de Lengua y Literatura especialmente materializado en el tema de Figuras Retóricas con el abordaje de la hipérbola, el símil, la metonimia, la metáfora y paradoja. Se desarrolló una investigación con enfoque cuantitativo y tipo aplicada, experimental y correlacional. Se partió del empleo de métodos teóricos en la revisión conceptual necesaria. Se procedió a desarrollar una estrategia didáctica basada en Educaplay para la mejora del aprendizaje y se comprobaron los resultados muestran un incremento de las calificaciones respecto a períodos anteriores de 1.02 unidades y un promedio de 8.30. La encuesta a los estudiantes y a la prueba de Spearman ofrece que reconocen correlación entre las variables seleccionadas y presentes en las implementaciones de Educaplay con el aprendizaje. En una consulta realizada a los docentes por el Método de Torgeson se obtiene que evalúan de muy adecuadas las clases diseñadas.

Palabras clave: educaplay, estrategias de aprendizajes en lengua y literatura, figuras retóricas.

Abstract

The subject of Language and Literature responds to the skills of comprehension and expression (oral-written) and literary education. Educaplay is a web platform that allows creating, sharing and carrying out a wide variety of multimedia and interactive educational activities in a simple way, which is an ideal framework for its use in the subject of Language and Literature. The research was developed with students of the eighth year of Basic Education of the "9 de Julio" Educational Unit, where the improvement of the teaching-learning process and its materialization in the students' learning is required. The objective was to develop a didactic strategy based on Educaplay for the improvement of the learning of Language and Literature, especially materialized in the topic of Rhetorical Figures with the approach of hyperbole, simile, metonymy, metaphor and paradox. A quantitative, applied, experimental and correlational type of research was developed with a quantitative approach. It was based on the use of theoretical methods in the necessary conceptual review. We proceeded to develop a didactic strategy based on Educaplay for the improvement of learning and the results showed an increase of 1.02 units and an average of 8.30 in grades with respect to previous periods. The student survey and Spearman's test showed that there was a correlation between the variables selected and present in the implementation of the didactic strategy.

Keywords: educaplay, learning strategies in language and literature, rhetorical figures.

Resumo

A disciplina de Língua e Literatura responde às competências de compreensão e expressão (oral-escrita) e à educação literária. O Educaplay é uma plataforma web que permite criar, partilhar e realizar uma grande variedade de atividades educativas multimédia e interativas de forma simples, sendo um quadro ideal para a sua utilização na disciplina de Língua e Literatura. A investigação foi desenvolvida com alunos do oitavo ano do Ensino Básico da Unidade Educativa «9 de Julio», onde se exige a melhoria do processo de ensino-aprendizagem e a sua

materialização na aprendizagem dos alunos. O objetivo foi desenvolver uma estratégia didática baseada no Educaplay para a melhoria da aprendizagem da Língua e Literatura, especialmente materializada no tema Figuras Retóricas com a abordagem da hipérbole, comparação, metonímia, metáfora e paradoxo. Foi desenvolvida uma pesquisa quantitativa, aplicada, experimental e correlacional com uma abordagem quantitativa. Baseou-se no uso de métodos teóricos na revisão conceitual necessária. Procedemos ao desenvolvimento de uma estratégia didática baseada no Educaplay para a melhoria da aprendizagem e os resultados mostraram um aumento de 1,02 unidades e uma média de 8,30 nas notas em relação aos períodos anteriores. O inquérito aos alunos e o teste de Spearman mostraram que havia uma correlação entre as variáveis selecionadas e presentes na implementação da estratégia didática.

Palavras-chave: educaplay, estratégias de aprendizagem em língua e literatura, figuras retóricas.

Introducción

La educación cada día se encuentra más influenciada por el uso de las tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) (Peralta et al., 2023). La virtualidad gana cada vez mayor relevancia en el contexto actual (Olivares y Oliva, 2023) y las tecnologías educativas ejercen mayor influencia sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje (Meléndez Amez et al., 2022). El aula tradicional experimentado una evolución, al integrar crecientemente herramientas digitales que buscan potenciar el aprendizaje y adaptarse a las exigencias de una sociedad en constante cambio tecnológico (Vélez De La Cruz y Delgado Cedeño, 2023) y con predominio de la gestión del conocimiento (D. Medina Nogueira et al., 2016).

El uso de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje permite potenciar la interacción de estudiantes y docentes (Vera et al., 2022), (Bazurto-Mendoza et al., (2025), personalizar el aprendizaje, automatizar tareas, promover la autonomía y responsabilidad de los estudiantes en su propio aprendizaje (Maliza et al., 2021), Bermello (2025), (Villoria y Mendoza, 2023), el desarrollo estrategias que permiten construir sus propios conocimientos (Plaza et al., 2022), habilidades para el trabajo grupal (Novillo, 2018), lograr ritmos de aprendizaje que permitan avanzar a cada alumno según sus posibilidades y necesidades (Ortiz et al., 2020), (Bravo et al., 2025), desarrollar las habilidades de la disciplina en que se utilicen (Solano et al., 2024), a la par de habilidades necesarias para enfrentar la vida del siglo XXI

caracterizada por las tecnologías y el uso intensivo del conocimiento (Y. E. Medina Nogueira et al., 2020).

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje se convierten en escenarios de aprendizaje capaces de dinamizar los contenidos académicos y las plataformas online constituyen un impulso para la práctica pedagógica apoyadas por el desarrollo y uso de recursos innovadores (Macías Arias et al., 2020).

Un recurso didáctico es cualquier material, herramienta, medio o elemento (físico, digital o incluso humano) que se utiliza intencionalmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de facilitar la comprensión de conceptos (Vargas Murillo, 2020), apoyar la explicación del docente, motivar al estudiante para alcanzar los objetivos educativos propuesto. Es todo lo que el profesor o el alumno emplea para que aprender sea más fácil, efectivo, interesante y significativo.

En la actualidad, el empleo de recursos didácticos audiovisuales (proyectores, vídeos, películas, grabaciones de audio, presentaciones PowerPoint) y tecnológicos – digitales (ordenadores, tabletas, internet, software educativo, aplicaciones, plataformas, blogs, wikis) se han convertidos en cotidianos y casi que resultan imprescindibles en la actualidad para lograr los objetivos y mantener la motivación de los estudiantes (Vélez De La Cruz y Delgado Cedeño, 2023). Han pasado de ser complementos mayoritariamente estáticos y limitados a elementos centrales, dinámicos y mucho más potentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al cambiar su rol y convertirse en herramientas más activas, flexibles y personalizadas (Zambrano Cedeño et al., 2024) que permiten facilitar y enriquecer las experiencias de aprendizaje en el siglo XXI.

En este sentido, Educaplay es una plataforma web que permite a docentes y a estudiantes crear, compartir y realizar una amplia variedad de actividades educativas multimedia e interactivas de forma sencilla. Se caracteriza por ofrecer múltiples tipos de

actividades, como: crucigramas, sopas de letras, actividades de relacionar (columnas, mosaicos, palabras), completar textos, ordenar letras o palabras, cuestionarios, dictados, presentaciones interactivas, ruleta de palabras, entre otras (Cadena et al., 2023). Entre sus características se encuentran que permite la integración de multimedias, el uso de la gamificación y de repositorios, crear presentaciones y permite compartir información, realizar informes y darles seguimiento a los alumnos (Chacón et al., 2025).

Se le atribuyen como ventajas su capacidad para la evaluación formativa y retroalimentación inmediata, es gratuita, es versátil al adaptarse a diversos Entornos Virtuales y materias, facilita la creación, la autonomía, la interactividad y la motivación (Chugá et al., 2024).

La asignatura de Lengua y Literatura, responde a las distintas destrezas de comprensión y expresión (oral y escrita) y a la educación literaria. Describe la lectura y la escritura como elementos cognitivos que elaboran el conocimiento del mundo y esenciales para seguir aprendiendo a lo largo de la vida (González y Marcos, 2023).

La lengua posee una dimensión eminentemente oral, y alcanzar la corrección y adecuación tanto en la producción como en la comprensión de mensajes orales permitirá construir un papel dentro del entramado social que los reconocerá como parte de la sociedad e interactuar en ella (Mora, 2014). La expresión escrita constituye un elemento transversal a todas las materias, al margen de que se aborde de forma específica en algunas de ellas (Figueroa et al., 2025).

La asignatura de Lengua y Literatura para octavo año de Educación Básica en Ecuador, dentro de los contenidos que aborda, se encuentra el tema dedicado a las Figuras Retóricas, entre ellas, la hipérbola, el símil, la metonimia, la metáfora y paradoja (Gancio et al., 2024). El estudio de las figuras retóricas en la asignatura de Lengua y Literatura es de fundamental importancia dado que es una herramienta esencial para desarrollar una comprensión lectora,

habilidades analíticas, una expresión propia eficaz y un pensamiento crítico ante el uso del lenguaje (Jara et al., 2025). Son claves para entender y apreciar la literatura y para desenvolverse de manera competente en la comunicación oral y escrita con belleza, riqueza en el lenguaje y conectada a la tradición literaria y cultural (Loor et al., 2025).

La investigación se realiza en la asignatura de Lengua y Literatura con estudiantes de octavo año de Educación Básica de la Unidad Educativa "9 de Julio" donde se requiere la mejora del proceso de enseñanza – aprendizaje y su materialización en el aprendizaje de los estudiantes. Un diagnóstico inicial muestra bajos niveles de motivación, clases con métodos reproductivos, poco uso de recursos didácticos, menos aún, vinculados a las TIC y como consecuencia, dificultades en el aprendizaje. Por tanto, se plantea como objetivo desarrollar una estrategia didáctica basada en Educaplay para la mejora del aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de Educación Básica especialmente materializado en el tema de Figuras Retóricas (Sornoza-Delgado, 2025).

Metodología

Se desarrolla una investigación con enfoque cuantitativo y tipo aplicada, experimental y correlacional, al relacionar el perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje con la introducción de Educaplay y el logro de la mejora del aprendizaje de Lengua y Literatura (Marcillo et al., 2025)

Se parte del empleo de métodos teóricos, tales como: análisis - síntesis, inductivo - deductivo, abstracto - concreto y enfoque en sistema en la revisión conceptual necesaria y conocidas las dificultades existentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura con estudiantes de octavo año de Educación Básica de la Unidad Educativa "9 de Julio", se procedió a desarrollar una estrategia didáctica basada en Educaplay para la mejora del aprendizaje y se comprueban los resultados alcanzados, por medio de:

1. Comparación de los resultados académicos antes y después de la estrategia.
2. Criterios de los estudiantes por medio de una encuesta acerca de lo que les aportó Educaplay.
3. Criterios de expertos (seleccionados entre los docentes de experiencia de la escuela) para comprobar sus percepciones acerca de la calidad de la estrategia implementada.
4. La encuesta valoró las preguntas siguientes:
5. ¿Considera que le resultó provechoso su trabajo en la plataforma y que las clases resultaran interactivas?
6. ¿Valore la utilización en las clases de videos y multimedias?
7. ¿Cómo valora la introducción de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje?
8. ¿Les resultó provechoso que el docente evaluara las actividades con un seguimiento constante?
9. ¿Tributaron las clases a que usted lograra autonomía en su estudio?
10. ¿Cómo valora los trabajos grupales realizados para la realización de informes?
11. ¿Cómo evalúa el aprendizaje logrado de la temática de Figuras Retóricas?

Estas preguntas se avalúan en una escala de Likert de 1 a 5, donde 1 es muy bajo, 2 bajo, 3 regular, 4 bien y 5 excelente. La fiabilidad y validez del instrumento se realizaron por medio del Alfa de Cronbach y R Cuadrado son el uso del software SPSS V25.

La población estuvo conformada por 120 estudiantes pertenecientes al octavo año de Educación básica, considerado una población finita y para un nivel de confianza del 95 % (1,96) y valores de p, q de 0,05, se determina que el número mínimo de estudiantes a encuestar es de 92.

La valoración de los docentes se realiza con la aplicación del Método Torgerson para evaluar el consenso acerca de las actividades implementadas. Se utiliza similar escala de Likert a la de la encuesta. Se aportan criterios acerca de cada una de las Figuras Retóricas abordadas en clases con el apoyo de Educaplay (Montalvo-Vergara et., 2025). Se seleccionaron 10 docentes para realizar la evaluación. Los pasos del método resultan la determinación de: frecuencia absoluta; frecuencia acumulada; frecuencia relativa acumulada; puntos de cortes y escala de los indicadores y evaluación de los resultados.

Resultados

Título de la estrategia: Estrategia didáctica en la asignatura de Lengua y Literatura con estudiantes de octavo año de Educación Básica de la Unidad Educativa "9 de Julio"

Objetivo: Desarrollar una estrategia didáctica basada en Educaplay para la mejora del aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de Educación Básica en el tema de Figuras Retóricas.

Público objetivo: Estudiantes de octavo año de Educación Básica de la Unidad Educativa "9 de Julio".

Responsable: Docentes de lengua y Literatura.

Justificación teórica:

El estudio de las Figuras Retóricas en la asignatura de Lengua y Literatura es de fundamental importancia, dado que: profundiza la comprensión lectora, desarrolla habilidades de análisis textual, mejora la capacidad de expresión propia (oral y escrita), fomenta el pensamiento crítico, permite apreciar la belleza y riqueza del lenguaje y conecta con la tradición literaria y cultural.

Para la utilización de Educaplay el profesor deberá tener una cuenta creada con las actividades creadas previamente, o los enlaces declarados para su utilización. Deberá

considerar, además, poseer hojas con ejemplos impresos por si no todos poseen dispositivo o falla la energía o la conectividad (Piedra et al., 2025). Para estudiantes con dificultades debe poseer una lista de ejemplos más sencillos, permitir el trabajo en parejas en Educaplay o darle más tiempo; mientras que para los avanzados deberá contar con ejemplos más complejos en literatura, que diferencien la hipérbola de otras figuras de pensamiento (como la lítote o la ironía), o que escriban un párrafo corto con la utilización varias hipérbolas de forma creativa (Posso et al., 2025). Fomenta un ambiente lúdico y participativo, esta temática se presta para el humor y la creatividad, mantener un tono entusiasta y fomenta la competencia amistosa, dado que, el objetivo principal es aprender divirtiéndose (Rosero et al. 2024). Ser flexible con el tiempo asignado a cada sección, especialmente la práctica gamificada.

Especialmente se abordarán las figuras:

Hipérbola: Exageración desmesurada de la realidad, con el fin de enfatizar o causar impresión. *Ejemplo:* "Te lo he dicho *un millón* de veces". "Tiene tanta hambre que se comería *un elefante*".

Símil o Comparación: Relación de semejanza entre un término real (A) y uno imaginario (B) mediante un nexos comparativo explícito (como, cual, parece, semejante a...).. *Ejemplo:* "Tus dientes son *como* perlas". "Veloz *cual* rayo".

Metonimia: Designación de una cosa con el nombre de otra con la que guarda una relación de causa-efecto, contenedor-contenido, autor-obra, lugar-producto, etc. *Ejemplo:* "Tomar *una copa*" (se toma el contenido, no el recipiente). "Leer a *Cervantes*" (leer la obra de Cervantes). "Compré *un Rioja*" (un vino de la región de La Rioja).

Metáfora: Identificación de un término real (A) con uno imaginario (B) con el que guarda alguna semejanza. No usa nexos comparativos. *Ejemplo:* "Tus ojos son dos luceros" (Ojos = Luceros). "La noche de tus cabellos" (Cabello = Noche, por el color negro).

Paradoja: Unión de dos ideas aparentemente contradictorias en su significado, que encierran una verdad profunda o un sentido inesperado. *Ejemplo:* "Vivo sin vivir en mí". "Solo sé que no sé nada".

Comparación de los resultados académicos antes y después de la estrategia:

Para comprobar los resultados se utilizan los registros académicos y se comprueban las calificaciones del tema anterior con los alcanzados en este de Figuras Retóricas y que fue apoyado con Educaplay. Por la existencia de la información de forma accesible se analiza al 100 % de los estudiantes de octavo grado. Los resultados se muestran en la tabla 1.

Tabla 1
Resultados académicos de los estudiantes

Estudiantes	Calificaciones obtenidas						
	5	6	7	8	9	10	Promedio
Antes	4	5	78	23	6	4	7.28
Después	0	1	27	45	29	18	8.30
Diferencia							1.02

Nota: Registros de calificaciones docentes (Autores, 2025).

Las calificaciones de los estudiantes sufrieron un incremento de 1.02 unidades de manera general, lo que permitió alcanzar un promedio posterior a la implementación de la estrategia de 8.30, con un único estudiante suspenso.

Valoración de la encuesta realizada a los estudiantes

Los resultados de la encuesta de forma resumida se muestran en la tabla 2. Se comprobó la fiabilidad y validez del instrumento y se obtuvo que R Cuadrado de 0.955 y Alfa de Cronbach de 0.897 superiores a 0.7, por lo que el instrumento es válido y fiable.

Tabla 2
Resultados de la encuesta de forma resumida

	Variables						
	1	2	3	4	5	6	7
Bien y Excelente	55	65	46	38	55	56	64
mal	9	0	0	0	0	0	0
Promedio	3.71	3.90	3.71	3.51	3.83	3.61	3.92

Nota: Resultados de la encuesta, procesados en Excel (Autores, 2025).

El promedio general resultó de 3.74 y el 58.85 % de los criterios de bien y excelente, solo 9 criterios negativos y todos con la pregunta 1. De lo anterior, se consideran que la valoración de los estudiantes es de buena, aunque para ellos existen reservas de mejora.

Tabla 3

*Prueba de correlación de Spearman ** con correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas) y * correlación es significativa en el nivel 0,05 (2 colas)*

Variable dependiente VAR7	Variables independientes					
	VAR1	VAR2	VAR3	VAR4	VAR5	VAR6
Coefficiente de correlación	.624**	.769**	.757**	.656**	.615**	.743**
Sig. (bilateral)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
N	92	92	92	92	92	92

Nota: resultados obtenidos por el SPSS V25 (Autores, 2025).

La prueba de Spearman muestra que todas las variables poseen un valor de Sig (bilateral) de 0 por lo que todas poseen influencia significativa en la variable dependiente aprendizaje, todas con interpretación de correlaciones altas o muy altas.

Valoración por un grupo de docentes acerca de las clases implementadas como parte de la estrategia por medio del método Torgerson.

Los resultados de la votación de los 10 docentes acerca de cada una de las figuras tratadas en la estrategia se muestran en la tabla 4.

Tabla 4

Votaciones de los docentes acerca de la experiencia implementada

Docente	Clase a evaluar				
	Hipérbola	Símil	Metonimia	Metáfora	Paradoja
1	4	4	5	5	4
2	5	5	4	4	5
3	5	4	5	5	4
4	5	5	5	5	5
5	5	4	5	5	4
6	4	5	5	5	5
7	5	5	5	5	5
8	5	5	5	5	5
9	5	4	5	5	5
10	5	5	5	5	4

Nota: Resultado de la consulta realizada a los docentes (Autores, 2025).

Los resultados del procesamiento del Método Torgeson con la utilización de un Excel programado al efecto, brinda los resultados que se muestran en la tabla 5.

Tabla 5

Clasificación de la valoración dada por los docentes a cada uno de los ítems, a través del uso de la distribución normal, puntos de corte y evaluación

Ítems	(I)	(PA)	(A)	(BA)	(MA)	Suma	Prom	N-P	Valoración
1	-3.9	-3.9	-3.9	-0.84	3.9	-8.64	-1.73	0.008	Muy adecuado
2	-3.9	-3.9	-3.9	-0.25	3.9	-8.05	-1.61	-0.11	Muy adecuado
3	-3.9	-3.9	-3.9	-1.28	3.9	-9.08	-1.82	0.096	Muy adecuado
4	-3.9	-3.9	-3.9	-1.28	3.9	-9.08	-1.82	0.096	Muy adecuado
5	-3.9	-3.9	-3.9	-0.25	3.9	-8.05	-1.61	-0.11	Muy adecuado
suma	-19.5	-19.5	-19.5	-3.9	19.5	-42.9			
Corte	-3.9	-3.9	-3.9	-0.78	3.9	-1.72			

Nota: resultado del procesamiento del método por medio de tablas de Excel (Autores, 2025).

La aplicación del Método de Torgerson muestra que las para las cinco figuras Retóricas desarrolladas los expertos coinciden en que la propuesta resultó muy adecuada.

Discusión

Resultan varios los trabajos que abordan el perfeccionamiento de la asignatura de Lengua y Literatura, Loja Loja et al. (2023) con el empleo de la gamificación; Chuim Shakai (2023) con la utilización de Google classroom y Guzman Sisa et al. (2025) referido a la inclusividad, todos en busca de soluciones constructivistas y tanto en estos, como en otros consultados con una notable presencia de las TIC (Sánchez et al., 2023).

De igual forma, se aprecian trabajos que abordan el estudio de la implementación de Educaplay como resultan los trabajos vinculados a la de asignatura de Lengua y Literatura, especialmente para la lectoescritura Hernández Pérez (2022) y Cubas Zamora y Lluncor Sandoval (2024). Sin embargo, para el estudio de las Figuras Retóricas aparecen trabajos diversos, acordes a sus aristas de actuación como resulta la publicidad (Bazurto-Mendoza et al., 2025).

En esta investigación resulta importante analizar que los alumnos resultan más críticos que los profesores, los segundos están plenamente satisfechos con la experiencia para todas las Figuras Retóricas (Valencia et al., 2022), mientras que los alumnos en su encuesta dejar ver la existencia de reservas para mejoras o nuevas estrategias, fundamentalmente en lo referido al

seguimiento de los docentes y al trabajo grupal, sin embargo reconocen la influencia de todas las variables abordadas en contribución al aprendizaje logrado.

Conclusión

Se desarrolla una estrategia didáctica basada en Educaplay para la mejora del aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de Educación Básica especialmente materializado en el tema de Figuras Retóricas. En las cinco actividades implementadas se aprovechan las potencialidades de Educaplay, se aprecia el uso de métodos constructivistas y la búsqueda de clases motivadoras e interactivas.

La comprobación de los resultados muestra un incremento de las calificaciones respecto a períodos anteriores de 1.02 unidades y se alcanza un promedio de 8.30, con un único estudiante suspenso. Los resultados de la encuesta a los estudiantes y a los que se le aplica a la prueba de Spearman ofrece que reconocen correlación entre las variables seleccionadas y presentes en las implementaciones de Educaplay con el aprendizaje. En una consulta realizada a los docentes, y procesada con el Método de Torgeson se obtiene que ellos evalúan de muy adecuadas las clases diseñadas.

Referencias bibliográficas

- Bazurto-Mendoza, A. B., Vera-Peña, M. A., Maliza-Muñoz, W. F., & Gómez-Rodríguez, V. G. (2025). Estrategia pedagógica del uso de los recursos digitales para la educación remota. *Revista Científica Zambos*, 4(2), 1-20. <https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n2/105>
- Bazurto-Mendoza, A. B., Vera-Peña, M. A., Maliza-Muñoz, W. F., & Gómez-Rodríguez, V. G. (2025). Estrategia pedagógica del uso de los recursos digitales para la educación remota. *Revista Científica Zambos*, 4(2), 1-20. <https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n2/105>
- Bermello Montoya, J. M., & Álzate-Peralta, L. A. (2025). Herramientas basadas en la inteligencia artificial para el fortalecimiento de las funciones de gestión educativa. *Código Científico Revista De Investigación*, 6(E1), 646–666. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/nE1/706>
- Borja Gómez, E. E., Baños Moreno, M. M., Ruiz Rodríguez, Y., & Guapulema García, L. B.

- (2023). La evaluación como aprendizaje. Una experiencia con el uso de proyectos y la plataforma Moodle. *Revista Conrado*, 19(92), 390–399. <https://conrado.ucf.edu/cu/index.php/conrado/article/view/3055>
- Bravo Clavijo, J. L., García Barberán, F. K., Maliza Muñoz, W. F., & Gómez-Rodríguez, V. G. (2024). ChatGPT como recurso de asistencia en la gestión pedagógica. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(E4), 338–351. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/nE4/497>
- Cadena Villegas, G. C., Medina León, A., González Mejía, K. L., & Peña Vega, D. E. (2023). Estrategia pedagógica para el uso de la herramienta Educaplay en el aprendizaje del idioma inglés. *Revista Uniandes Episteme*, 10(2), 220–233. <https://doi.org/10.61154/rue.v10i2.2968>
- Chacón Molina, H. H., Simancas Malla, & Tapia Bastidas, T. (2024). Taller de capacitación docente para el uso de recursos didácticos digitales en la plataforma Magic School. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(2), 1636–1662. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n2/603>
- Chugá Nazate, M. X., Iñiguez-Vallejo, L. J., Medina León, A., & Maliza Cruz, W. I. (2024). Estrategia metodológica para la enseñanza de la Matemática de noveno grado con la plataforma EDUCAPLAY. *Atenas*, 62, e10603. <https://pf.umcc.cu/index.php/atenas/article/download/932/1270>
- Chuim Shakai, R. D. (2023). *Optimización de Google Classroom para la enseñanza de mitos y ritos en área de lengua y literatura en estudiantes de octavo año de básica* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/3203/1/>
- Cubas Zamora, C. C., & Lluncor Sandoval, M. I. (2024). *Programa de actividades multimedia basado en Educaplay para la comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria* [Tesis de Maestría en Educación, Universidad Católica de Santo toribio de Mogrovejo]. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/7956/1/TM_CubasZamoraCinthia_LluncorSandovalMargarita.pdf
- Figueroa-Chonillo, L. E., Maliza-Muñoz, W. F., Tapia-Bastidas, T., Castillo-Delgado, E. K., & Merino-Acosta, E. J. (2025). Estrategia didáctica para el aprendizaje de factorización en estudiante de básica superior. *Código Científico Revista De Investigación*, 6(1), 261–282. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/n1/890>
- Gancino Moreno, C. E., Cárdenas Pila, V. N., Maliza Muñoz, W. F., & Álzate Peralta, L. A. (2024). Fortalecimiento de la práctica pedagógica en educación primaria a través de la capacitación en el uso de Educaplay. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(2), 1663–1679. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n2/604>
- González Berrio, S., & Marcos Miguel, N. (2023). Tipologías textuales, géneros discursivos y procesos cognitivos en tareas de escritura de Lengua Castellana y Literatura (4º de ESO): ¿ cómo integran los libros de texto el currículo oficial? *Didáctica. Lengua y Literatura*, 35, 27-41. <https://biblio.ugent.be/publication/01H1RDCV7BE75GVM7K79PDQC11/file/01H44RQ30DNX7T3TBRGGG7DP6X>
- Guzman Sisa, L. E., Vega Nuñez, N. C., Vasconcellos Fernández, N. A., & Martínez Pérez, O.

- (2025). Evaluación de la inclusividad en la enseñanza de la educación básica para la asignatura de lengua y literatura. *Revista Científica Multidisciplinar G-nerando*, 6(1), 3432-3451. <https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/download/542/588>
- Hernández Pérez, H. A. (2022). *Fortalecimiento de la Comprensión lectora a través de la plataforma digital EDUCAPLAY para alumnos del grado quinto (5) del Centro educativo el Cañito y el acompañamiento de los padres de familia* [Tesis Doctoral, Universidad de Cartagena]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstreams/4a49fbb8-86a6-489b-92b8-ddefd48cf5e8/download>
- Jara González, J. G., Maliza Muñoz, W. F., & Álzate-Peralta, L. A. (2024). Entornos Virtuales de Aprendizaje y su Incidencia en el Trabajo Colaborativo. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(2), 1680–1702. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n2/618>
- Loja Loja, C. M., Quito Suco, L. M. Q., Pinos, K. M. C., & Pindo, B. M. C. (2023). Aprendizaje Basado en Juegos para la Motivación en las Clases de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 463-475. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/7668/11627>
- Loor Alcivar, I. I., Loor Cedeño, D. E., & Rodriguez Caballero, G. A. (2025). M-learning en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Bachillerato en Ciencias. *Código Científico Revista De Investigación*, 6(E1), 363–385. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/nE1/692>
- Macías Arias, E. J., López Pinargote, J. A., Ramos León, G. T., & Lozada Armendáriz, F. E. (2020). Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: el manejo de plataformas online en el contexto académico. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 62-69. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026005.pdf>
- Maliza Muñoz, W. F., Medina León, A., Medina Nogueira, Y. E., & Vera Mora, G. (2021). Moodle: Entorno Virtual para el fortalecimiento del aprendizaje autónomo Moodle: Virtual. *Uniandes EPISTEME. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 8(1), 137-152. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/download/1971/2844>
- Marcillo, DCC, Ramírez, ZDCM, & Arizaga, LDCB (2025). Padlet como herramienta interactiva en el área de ciencias naturales, en los estudiantes de sexto grado. *Revista de Desarrollo del Sur de Florida*, 6(6), e5453. <https://doi.org/10.46932/sfjdv6n6-034>
- Medina Nogueira, D., Nogueira Rivera, D., Medina León, A., & Suárez Hernández, J. (2016). Procedimiento para el diagnóstico de la gestión del conocimiento. *Retos de la Dirección*, 10(2), 168-192. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2306-9155201&script=sci_arttext&tlng=en
- Medina Nogueira, Y. E., El Assafiri Ojeda, Y., Nogueira Rivera, D., Medina León, A., & Medina Nogueira, D. (2020). Procedimiento de análisis redes sociales: herramienta de auditoría de gestión del conocimiento. *Ingeniería Industrial*, 41(1), 1-13. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-59362020000100003&script=sci_arttext
- Meléndez Amez, M. M., Quispilay Joyos, G. E., Soto, E. R., & Palacios Aguilar, L. J. (2022). Aprendizaje ubicuo y móvil en contextos socioeducativos. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*(E51), 324-339. <https://www.proquest.com/scholarly->

[journals/aprendizaje-ubicuo-y-móvil-en-contextos/docview/2735287271/se-2](https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n1/399)

- Mena Bermeo, S. A., Medina Romero, A. P., Maliza Muñoz, W. F., & Robinson Aguirre, J. O. (2024). Google Classroom como estrategia de refuerzo académico en el aprendizaje de Diseño Web. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(1), 579–597. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n1/399>
- Montalvo-Vergara, M. S., Salazar-Vergara, L. del C., Maliza-Muñoz, W. F., & Tapia-Bastidas, T. (2025). Uso de la tecnología asistiva en la enseñanza de niños con autismo. *Revista Científica Zambos*, 4(2), 38-53. <https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n2/107>
- Mora Rivas, J. A. (2014). *Métodos y técnicas activas en el aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes de Educación Media, de la Escuela “General Jaime Eduardo Semblantes Polanco”, Cantón el Empalme Universidad Técnica de Babahoyo*. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/1570/T-UTB-FCJSE-SECED-ED-BAS-000342.pdf?sequence=1>
- Novillo Andrade, Á. F. (2018). *Diseño e implementación de un MOOC, aplicando la metodología PACIE, para el desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas con el uso de las TIC en la práctica docente y optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje* [Master's thesis, Universidad Casa Grande. Departamento de Posgrado]. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/1570/T-UTB-FCJSE-SECED-ED-BAS-000342.pdf?sequence=1>
- Olivares Paizan, G., & Oliva Noa, G. (2023). Estudio comparado de la educación virtual en Cuba y América Latina: dimensiones y profesionalización docente. *Revista Científica Del Amazonas*, 6(12), 34-47. <https://mail.revistadelamazonas.info/index.php/amazonas/article/download/99/163>
- Ortiz Aguilar, W., Santos Díaz, L., & Rodríguez Revelo, E. (2020). Estrategias didácticas en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje universitarios. *Revista Opuntia Brava*, 12(4), 68-83. <https://scholar.archive.org/work/fkedk3vkhjb4jeww3qne74fc7q/access/wayback/http://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/download/1105/1345>
- Peralta Roncal, L. E., Gaona Portal, M. d. P., Luna Acuña, M. L., & Bazán Linares, M. V. (2023). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación secundaria: Una revisión sistemática. *Revista Andina de Educación*, 7(1), 1. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9428316.pdf>
- Piedra Vega, L. R., Romero Versoza, B. W., & Álzate-Peralta, L. A. (2024). Moodle en milaulas para el fortalecimiento de la enseñanza de Ciencias Naturales en estudiantes Octavo año de secundaria. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(2), 1703–1724. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n2/619>
- Plaza Ponte, J. A., Medina León, A., Nogueira Rivera, D., Maliza Muñoz, W. F., & Castillo Zuñiga, V. J. (2022). Utilización de la metodología flipped classroom en la enseñanza básica. Una respuesta a la pandemia. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(1), 30-38. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202022000100030&script=sci_arttext
- Posso-De-la-Cruz, A. E., Angulo-Cerezo, M. I., Maliza-Muñoz, W. F., & Bernardes-Carballo, K. (2025). Gamificación implementada en Quizziz como estrategia de aprendizaje activo en Ciencias Naturales. Unidad Educativa Academia Militar “San Diego”. *Revista Científica Zambos*, 4(2), 87-100. <https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n2/109>

- Rosero Camacho, A. M., Ríos Abalo, L. M., & Yáñez Cando, X. O. (2024). Gamificación en la evaluación de los aprendizajes de matemáticas en estudiantes de secundaria. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(1), 455–472. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n1/392>
- Sánchez Ancajima, R. A., Barrientos Farias, W., Maliza Muñoz, Roger Álvaro Fernández Villarroel, Erlith Tafur Huaman, (2023). Estadística General: Modelo de regresión logística en la predicción del rendimiento académico. CID - Centro de Investigación y Desarrollo. ISBN: 978-99989-64-81-5, Pág 1-97. Bogotá. DOI https://doi.org/10.37811/cli_w964
- Solano Lozano, M. A., Castillo Zuñiga, V. J., Betsabet Santillán, D., & Jacome Rodríguez, G. Z. (2024). Gamificación y desarrollo del aprendizaje en primero de básica: Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera. *Universidad Y Sociedad*, 16(1), 137–144. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/4312>
- Sornoza-Delgado, Y. M. (2025). Estrategias para aplicar la pedagogía culturalmente receptiva en el aula. *Journal of Economic and Social Science Research*, 5(1), 201–213. <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v5/n1/170>
- Valencia Vera, J. Y., Luján Johnson, G. L., & Maliza Muñoz, W. F. (2022). Desarrollo sostenible del bienestar laboral, respuesta de la responsabilidad social en el gobierno de Mocache, Ecuador. *Revista Uniandes Episteme*, 9(4), 575–588. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2815>
- Vargas Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1), 114-129. http://revistasbolivianas.umsa.bo/scielo.php?pid=S1652-67762017000100011&script=sci_arttext&tlng=es
- Vélez De La Cruz, M. D., & Delgado Cedeño, L. A. (2023). Herramientas digitales como recurso de aprendizaje innovador en los estudiantes de Lengua y Literatura. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 7(12), 215-238. <https://www.editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/download/327/538>
- Vera Mora, G., Sanz, C. V., Coma Roselló, T., & Baldassarri, S. (2022). Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje gamificados a la luz del concepto de presencia: Revisión sistemática de literatura. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, 33(1), 25-35. <https://doi.org/10.24215/18509959.33.e3>
- Villoria Nolla, M., & Mendoza Barroso, E. (2023). La autonomía del aprendizaje como factor clave del proceso de construcción del conocimiento. *EduSol*, 23(83), 180-192. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729&script=sci_arttext
- Zambrano Cedeño, A. A., Intriago Delgado, Y. M., & Carrión Cano, H. A. (2024). Recursos digitales para el refuerzo pedagógico en contenidos de la asignatura de física. *MQRInvestigar*, 8(4), 87-106. <http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/download/1793/5542>