

Influencia de Educaplay para la Comprensión Lectora de Estudiantes con Problemas de Atención

Influence of Educaplay on the Reading Comprehension of Students With Attention Problems

María Elena Angulo Quintero¹  · Yesenia Isabel Zambrano Herrera² 
Zeidy Sandra López Collazo³  · Rudy García Cobas⁴ 

INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO

Fecha de recepción: 23 de noviembre de 2025.
Fecha de aceptación: 04 de diciembre de 2025.

¹ María Elena Angulo Quintero
<https://orcid.org/0009-0004-4032-359X>
Universidad Bolivariana del Ecuador
meanguloq@ube.edu.ec

² Yesenia Isabel Zambrano Herrera
<https://orcid.org/0009-0002-5084-3519>
Universidad Bolivariana del Ecuador
yizambrano@ube.edu.ec

³ Zeidy Sandra López Collazo
<https://orcid.org/0000-0001-6570-2239>
Universidad Bolivariana del Ecuador
zslopez@ube.edu.ec

⁴ Rudy García Cobas
<https://orcid.org/0000-0002-0662-176X>
Universidad Bolivariana del Ecuador
rgarciac@ube.edu.ec

RESUMEN

El estudio analiza la influencia de la plataforma Educaplay en la comprensión lectora de estudiantes con problemas de atención en la Unidad Fiscomisional Esteban Cordero Borrero. Bajo un enfoque cuasi-experimental mixto con pretest y postest, participaron 30 estudiantes de segundo a cuarto grado. Los resultados evidencian que Educaplay mejora la comprensión lectora mediante actividades interactivas. Los docentes destacan su potencial pedagógico y la gamificación como elemento clave para captar la atención y promover aprendizajes significativos. Se concluye que Educaplay constituye una herramienta eficaz para fortalecer la enseñanza de Lengua y Literatura, promoviendo entornos inclusivos, dinámicos y adaptados a las necesidades de los estudiantes con problemas de atención.

Palabras clave: educaplay, problemas de atención, aprendizaje interactivo, lengua y literatura, concentración

ABSTRACT

This study analyzes the influence of the Educaplay platform on the reading comprehension of students with attention difficulties at the Esteban Cordero Borrero Catholic School. Using a mixed-methods quasi-experimental approach with pre- and post-tests, 30 students from second to fourth grade participated. The results show that Educaplay improves motivation, concentration, and academic performance, fostering text comprehension and production through interactive activities. Teachers highlight its pedagogical potential and gamification as a key element for capturing attention and promoting meaningful learning. The study concludes that Educaplay is an effective tool for strengthening the teaching of Language and Literature, promoting inclusive, dynamic environments adapted to the needs of students with attention difficulties.

Keywords: educaplay, attention problems, interactive learning, language and literature, information and communication technology



INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la gamificación a nivel internacional ha revolucionado los procesos educativos mediante la integración de elementos lúdicos en el aprendizaje. Este enfoque no solo estimula la motivación de los estudiantes, sino que también promueve una participación activa y favorece la retención del conocimiento (Naranjo et al., 2024). La implementación de estrategias gamificadas se vuelve particularmente efectiva en el ámbito escolar, donde la falta de interés y la distracción pueden afectar la atención de los estudiantes.

La utilización de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) responde a la urgente necesidad de modernizar las metodologías educativas. En materias como Lengua y Literatura, esta estrategia se enfoca en fortalecer tanto la comprensión lectora como la producción escrita de los estudiantes (Aldana et al., 2023). Además de mejorar los resultados académicos, dicha metodología incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes con su aprendizaje (Cadena, 2023).

En esta época las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han alterado de forma radical los procesos de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura, desarrollando propuestas diferentes que favorecen el aprendizaje de los estudiantes. Alrededor del mundo, estudios, por ejemplo, el de Tavera et al. (2022), reconociendo que las plataformas digitales, que incorporan métodos de enseñanza en los que prima lo interactivo, contribuyen a que los procesos de lectura y escritura de los estudiantes de nivel básico mejoren.

En el ámbito local, estudios recientes en Ecuador plantean la potencialidad de las TIC para contrarrestar dificultades educativas. Ejemplo: Morales (2021), concluyó que la utilización de herramientas virtuales ayuda a la comprensión lectora en los estudiantes de Educación General Básica.

Por su parte Jiménez et al. (2024) comprobaron que las estrategias gamificadas con TIC ayudan a la motivación y conforman el avance de los aprendizajes metacognitivos en Lengua y Literatura. Este tipo de antecedentes defiende la implementación de las TIC adaptadas a los intereses de los estudiantes especialmente de aquellos con problemas de atención.

En el ámbito de la Educación General Básica, la asignatura de Lengua y Literatura busca fomentar las habilidades comunicativas básicas, promoviendo el razonamiento crítico, la creatividad y la literacidad con la finalidad de formar estudiantes con capacidad para interactuar de forma activa en su propio entorno social (Naranjo et al., 2024). Esta forma de entender la enseñanza representa un estado deseado que satisface las exigencias de innovación pedagógica dentro del sistema de educación nacional.

De acuerdo con la última reforma al Currículo Nacional de Educación General Básica en el marco de la LOEI, está contenida en el Acuerdo Ministerial No. MINEDUC-MINEDUC-2024-00060-A, suscrito el 16 de agosto de 2024, El Ministerio de Educación en el área de Lengua y Literatura tiene como propósito educativo promover habilidades comunicativas que hagan posible que los estudiantes comprendan textos, produzca textos de forma creativa y crítica y participe de manera activa en su entorno.

A nivel internacional, Ramírez (2025) indica que Educaplay “promueve el aprendizaje autónomo y refuerza la gramática y ortografía” en Lengua y Literatura (Ramírez, 2025, p. 2). A pesar de que su aportación es relevante, la efectividad dentro de situaciones, donde el acceso a tecnologías esté restringido, requiere de más estudio.

Por otro lado, en el contexto ecuatoriano, Páez-Quinde et al. (2019) justifican que las tareas lúdicas de Educaplay fomentan la participación activa y la retención, afirmando que “permiten desarrollar competencias lingüísticas de manera dinámica” (Páez-Quinde et al., 2019, p. 3). De igual forma Morales (2021) destaca que Educaplay favorece la motivación y la interactividad, mejorando el proceso de aprendizaje.

De esta manera los autores coinciden en señalar que Educaplay, tiene una influencia positiva en los estudiantes con problemas de atención, numerosos estudios han demostrado la efectividad de esta herramienta, mejorando notablemente el desempeño académico de estos, mediante el uso de las TIC y actividades interactivas que se adaptan a sus intereses y necesidades, logrando bajar la poca participación y desmotivación que presentaban los estudiantes por las clases que se les compartía de manera tradicional.

La investigación se realiza en la Unidad Fiscomisional Esteban Cordero Borrero, de Fe y Alegría Ecuador, en los niveles 2° a 4° de Educación Básica, en Mapasingue Este, Guayaquil. La institución tiene una infraestructura funcional y acogedora, con aulas, biblioteca, sala de cómputo, consultorios psicológicos y un auditorio, reflejando el espíritu de Fe y Alegría: educar con valores y alegría. En la institución se han observado **problemas de atención** entre los estudiantes de segundo a cuarto grado de Educación General Básica, las cuales restringen el aprendizaje significativo en las áreas de Lengua y Literatura. Este fenómeno impacta negativamente en la comprensión lectora, la producción escrita, el análisis lógico y la participación en las actividades académicas. Dicha falta de atención se puede atribuir a una escasez de estrategias pedagógicas novedosas o innovadoras que susciten el interés y propicien el aprendizaje de este grupo de estudiantes (Morales, 2021).

En este contexto, surge el siguiente problema de investigación: ¿Cómo influye el uso de la plataforma Educaplay en el aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en los estudiantes con problemas de atención de 2°, 3° y 4° de Educación General Básica de la Unidad Fiscomisional Esteban Cordero Borrero?

En correspondencia con el problema identificado, se formula como objetivo general de la investigación: valorar la influencia que ejerce el uso de la plataforma Educaplay en el aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en los estudiantes con problemas de atención de 2°, 3° y 4° de Educación General Básica de la Unidad Fiscomisional Esteban Cordero Borrero.

El objetivo general se cumplió en correspondencia con los objetivos específicos los mismos que actuaron como hilo conductor en la investigación, guiando el proceso de indagación y análisis.

METODOLOGÍA

La investigación se clasifica como cuasi-experimental con un solo grupo, incluyendo pretest y postest. Este tipo de diseño cuasiexperimental facilita la identificación de relaciones causales sin necesidad de asignación aleatoria, lo que resulta beneficioso en el contexto de estudio, ya que estos diseños son útiles para evaluar intervenciones en educación (Aithor, 2025).

El diseño de pretest-postest de un único grupo implica realizar mediciones antes y después de una intervención. El pretest actúa como referencia inicial, permitiendo a los investigadores observar los cambios a lo largo del tiempo. (Aithor, 2025). En este estudio se utiliza Educaplay para realizar la intervención con un grupo de estudiantes y se comparan los resultados antes y después de la intervención, lo que permite valorar la influencia que ejerce el uso de la plataforma Educaplay en el aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en estudiantes con problemas de atención.

Se utiliza un enfoque metodológico mixto que integra tanto métodos cualitativos como cuantitativos, adoptando una perspectiva humanista que une la generalidad de los datos con el significado de las experiencias de los participantes en la investigación (Jasso et al., 2024). Se emplea en armonía con métodos teóricos, empíricos y estadísticos para el tratamiento de los datos recolectados. En el ámbito teórico, se aplicaron los siguientes métodos:

1. **Análítico-sintético:** Se combina análisis y síntesis para descomponer un problema, identificar causas y revisar sus componentes ordenadamente. Se utiliza para evaluar Educaplay como plataforma educativa y herramienta pedagógica (Herszenbaun, 2022).
2. **Enfoque sistémico:** Método que organiza e interpreta experiencias críticamente. Facilita actividades interactivas en Educaplay para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes con **problemas** de atención.
3. **Revisión documental:** Analiza documentos para identificar el estado de la comprensión lectora en Lengua y Literatura, enfocándose en estudiantes con problemas de atención.
4. **Observación científica:** Busca entender las razones ante los problemas de atención manifiestos de los estudiantes en Lengua y Literatura.
5. **Prueba de rendimiento:** Evalúa la comprensión lectora de estudiantes con problemas de atención, comparando Pretest y Postest con estándares definidos.
6. **Encuesta:** Recopila datos de los estudiantes sobre el uso y satisfacción de Educaplay.

7. Entrevista: Recoge opiniones de docentes de Lengua y Literatura sobre el uso de Educaplay.
8. Estadística descriptiva se utiliza como metodología para entender las características de un conjunto de datos y representar de manera precisa la información cuantitativa del estudio. En particular, el método de Distribución de frecuencias organiza y resume el conjunto de datos, facilitando la visualización de la variabilidad e incluyendo porcentajes (Ramírez et al., 2025). Dado que la investigación es de tipo cuasi-experimental, permite la presentación y el procesamiento de datos tanto cualitativos como cuantitativos.

Población y muestra

La población está compuesta por 60 estudiantes de 2º, 3º y 4º grado con una edad promedio de 7 años de la Unidad Fiscomisional Esteban Cordero Borrero ubicado en Mapasingue de la ciudad de Guayaquil. Dado que el estudio se centra en las características específicas de los estudiantes con problemas de atención, según los diagnósticos pedagógicos del departamento de orientación y los profesores de la escuela.

Se seleccionó una muestra intencional de 30 estudiantes de la población de estudiantes, distribuidos 10 estudiantes por cada grado (segundo tercero y cuarto grado) mediante el muestreo no probabilístico la selección se basa en criterios específicos, ya que se seleccionó a estudiantes intencionalmente con características específicas (problemas de atención) para obtener resultados más adecuados al tipo de estudio.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Como consecuencia de la utilización de los métodos del nivel teórico, se analizan y sintetizan los principales referentes teórico-metodológicos sobre el estado del arte, lo que a su vez permite identificar las cualidades distintivas que se le atribuyen a Educaplay como recurso educativo, plataforma educativa, herramienta didáctica y/o pedagógica.

Jurado (2022) enfatiza que Educaplay es una plataforma educativa que mejora la interacción entre educadores y alumnos a través de herramientas y actividades interactivas formuladas para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. La utilización de este enfoque promueve la participación activa,

refuerza la comprensión de los conceptos y transforma el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva, motivadora y efectiva, favoreciendo así la adquisición y consolidación de conocimientos de manera dinámica y amena.

Educaplay se entiende como un recurso pedagógico destinado a la creación de actividades interactivas que refuercen tanto conceptos como habilidades (Tavera, 2022; Avemañay, 2023). Su uso promueve la participación activa de los estudiantes y facilita la comprensión y retención de la información, conforme a lo señalado por Cortez-Cabrera et al. (2024) subrayan su capacidad para la evaluación, ya que facilitan el seguimiento del avance y la adaptación de las estrategias pedagógicas, promoviendo de este modo un proceso de enseñanza más consciente y eficiente.

En opinión de Aldana et al. (2023) y Villa (2023), suponen a Educaplay como herramienta tecnológica porque utiliza la tecnología digital para crear, compartir y acceder a actividades educativas interactivas, lo que permite que el PEA sea más dinámico, accesible y flexible, ya que se puede usar desde cualquier lugar con conexión a Internet, combinando la innovación digital con la educación para mejorar la experiencia de aprendizaje.

Los autores Páez-Quinde (2022), Marieta (2023), and Jiménez et al. (2024) Naranjo (2024) y Quezada et al. (2025) convergen en caracterizar a Educaplay como una herramienta de gamificación que integra elementos lúdicos, como desafíos, recompensas y niveles, en actividades educativas, transformando así la experiencia de aprendizaje en una más divertida, motivadora y atractiva. A través de la implementación de juegos interactivos y cuestionarios, la plataforma promueve la competencia saludable, el compromiso y el interés en el aprendizaje, convirtiendo el proceso educativo en una experiencia más atractiva y dinámica.

Otras de las cualidades distintivas que se le atribuyen a Educaplay lo advierte Cadena (2023), quien la estima como estrategia pedagógica porque promueve metodologías centradas en el estudiante, fomentando el aprendizaje autónomo y la participación activa. La posibilidad de personalizar actividades según las necesidades del grupo o del estudiante permite adaptar la enseñanza a diferentes estilos de aprendizaje.

Con este fin, la herramienta pedagógica se refiere a cómo se utilizan los recursos y actividades para facilitar y mejorar el PEA desde una perspectiva educativa. En el caso de Educaplay, no solo ofrece recursos interactivos, también promueve prácticas pedagógicas que favorecen el desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes, particularmente es una herramienta pedagógica efectiva porque:

- **Fomenta el aprendizaje activo:** Las actividades interactivas convierten al estudiante en protagonista del proceso, fortaleciendo la comprensión y la retención del conocimiento.
- **Permite la personalización y diferenciación:** Los docentes pueden adaptar las tareas según estilos, niveles o intereses, promoviendo una enseñanza inclusiva y centrada en el estudiante.
- **Promueve la autonomía del estudiante:** La plataforma impulsa la autoevaluación y la autogestión, permitiendo que cada estudiante avance a su propio ritmo.
- **Facilita la evaluación formativa:** Permite al docente monitorear el progreso en tiempo real y ofrecer retroalimentación inmediata para mejorar el aprendizaje.
- **Potencia habilidades cognitivas y metacognitivas:** Estimula el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.
- **Fomenta la motivación y el compromiso:** El carácter lúdico y dinámico de las actividades aumenta el interés, la participación y la implicación activa de los estudiantes.

Educaplay como herramienta pedagógica consiste en ofrecer recursos y la integración de estos en una práctica educativa que prioriza la participación activa, la personalización, la evaluación continua y el desarrollo de habilidades esenciales. Esto transforma el PEA en una experiencia más efectiva, significativa y adaptada a las necesidades del siglo XXI (Rosero et al., 2025).

La revisión documental sobre el avance académico en los grados 2º, 3º y 4º de Educación General Básica reveló que cerca de 30 estudiantes experimentan dificultades problemas de atención que impactan

negativamente su rendimiento. Esto se evidencia en una limitada capacidad para analizar textos, generar escritos coherentes y participar activamente en actividades de aprendizaje. El análisis reveló además la utilización ineficaz de las TIC, lo que restringe el adecuado desarrollo del PEA y por ende la comprensión lectora en los estudiantes. Esto subraya la necesidad de implementar estrategias pedagógicas integradoras y tecnológicamente actualizadas para mejorar el desarrollo en el dominio de la Lengua y la Literatura.

Observación científica

En el periodo de abril y mayo de 2025, se realizaron observaciones seriadas a las clases de Lengua y Literatura. Para ello se tuvieron en cuenta elementos esenciales de la comprensión lectora. De manera general los resultados obtenidos de las observaciones revelaron que los estudiantes tenían problemas para:

- **Reconocer palabras y vocabulario:** pues la atención dispersa dificulta la identificación de palabras, afectando la comprensión general.
- **Hacer inferencias:** el no mantener la atención les impide captar detalles implícitos.
- **Identificar las ideas principales y detalles:** la atención limitada hace que olviden detalles importantes o confundan información secundaria.
- **Hacer predicciones:** la dispersión hace que pierdan el hilo de la historia y tengan problemas para anticipar lo que sucederá.
- **Formular preguntas:** la atención limitada reduce la participación activa en hacer preguntas sobre el texto.

Los estudiantes tienen problemas de atención en actividades tradicionales, manteniendo esta solo 10-15 minutos. Los estudiantes de 2º grado son más distraídos, lo cual se debe fundamentalmente a que aún no desarrollan habilidades de lectura y escritura pero deben en este nivel educativo, identificar detalles en el texto (nivel literal), inferir significados y relaciones (causa-efecto, comparaciones), mientras que los de 4º grado luchan con la comprensión y producción de textos lógicos. Estos hallazgos respaldan estrategias educativas innovadoras con tecnología.

Se realizó el Pretest para evaluar la comprensión lectora en torno al cuento “Los tres cerditos” utilizando un texto. Para ello se emplean preguntas de base estructurada y de metacognición. Los resultados obtenidos fueron organizados en función de los elementos antes referidos y del promedio de edades de los estudiantes. Atendiendo a una escala de 0 a 100, se presentan los promedios por grados y por dimensión (Ver Figura 1).

Según estos resultados, como regularidad se precisa la dificultad mayor en predicciones y resumen; necesidad de apoyo en vocabulario clave y nombres de personajes. Mayor variabilidad (resultados más bajos). Los promedios de cada dimensión para 3. Grado, se muestran en la Figura 2.

A partir del análisis de los resultados obtenidos, se precisa una comprensión estable, con mejoras notables respecto a 2. Grado; mayores estructuras de respuesta. En relación con los promedios de cada dimensión para 4to grado, se muestran en la Figura 3.

En los resultados obtenidos en este grado, se precisa una mejor comprensión de manera general; buena claridad al resumir y predecir.

El análisis de los resultados del Pretest con medias aritméticas revela el comportamiento de las dimensiones en preguntas estructuradas y de metacognición. El 2º grado muestra problemas de atención que afectan en gran medida la predicción y resumen, necesitando mejor vocabulario y estrategias. En 3º y 4º grados, se debe reforzar predicción y resumen; además, 4º muestra mejor desempeño en identificar personajes y lugares debido a textos más complejos.

Figura 1
Promedio de 2. Grado

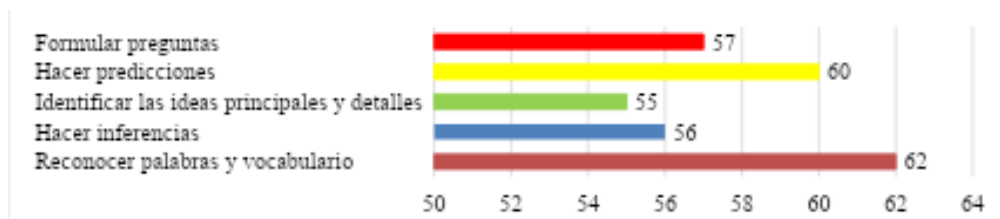


Figura 2
Promedio de 3. Grado

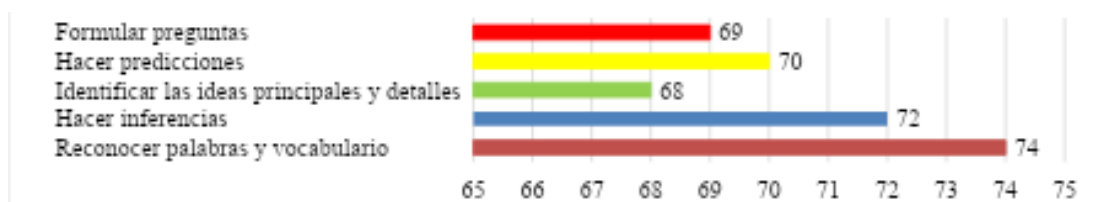


Figura 3
Promedio de 4to grado

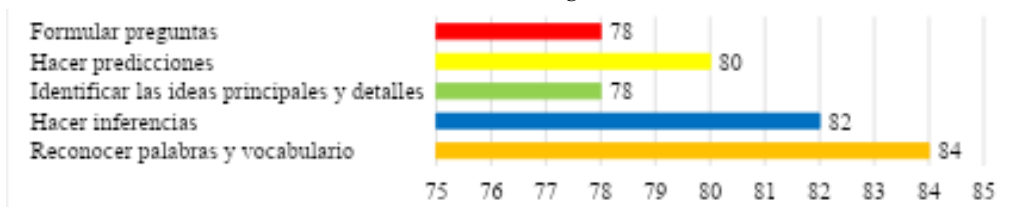
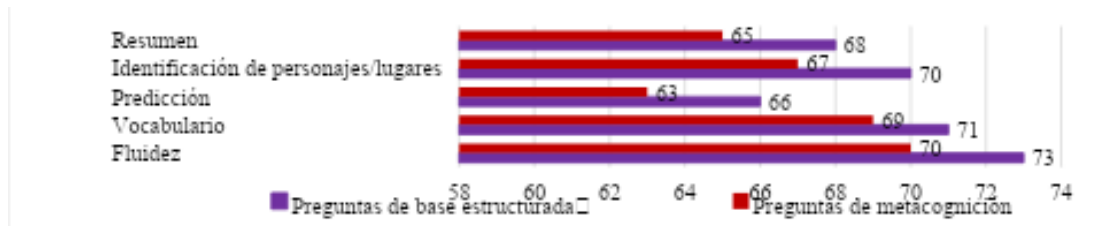


Figura 4
Estado comparativo de promedios basados en tipos de preguntas



La encuesta inicial aplicada antes de la intervención, evaluó la familiaridad y percepción de plataformas digitales en general en los 30 estudiantes, mediante 10 preguntas. La Tabla 1 presenta las temáticas y las principales regularidades registradas de cada pregunta.

Tabla 1
Temáticas y principales regularidades obtenidas de la encuesta inicial

Preguntas	Temática	Principales regularidades
P1	Familiaridad con plataformas digitales	Nivel medio; los estudiantes conocen las herramientas, aunque no todos las manejan con soltura.
P2	Motivación para usar plataformas digitales	Existe disposición, pero la atención dispersa reduce la motivación sostenida.
P3	Facilidad para entender actividades digitales	Se perciben problemas cuando las instrucciones requieren mayor atención.
P4	Percepción de utilidad en el aprendizaje	Reconocen el valor de las plataformas como apoyo, aunque no siempre logran aprovecharlo.
P5	Atención en actividades digitales	Es la mayor limitación; la atención dispersa afecta la comprensión lectora.
P6	Interés en usar plataformas digitales	Muestran interés inicial, pero este disminuye al enfrentar tareas que exigen atención continua.
P7	Participación en clases con herramientas digitales	Baja, debido a la falta de atención y la pérdida del hilo en las actividades.
P8	Facilidad en aprendizaje con plataformas digitales	Relativa; se dificulta la comprensión lectora por la dispersión de la atención.
P9	Satisfacción con plataformas digitales	Moderada; aunque valoran la herramienta, no siempre sienten resultados positivos.
P10	Confianza al usar plataformas digitales	Generalmente buena, pero no se traduce en un aprendizaje profundo.

En términos generales, los estudiantes mostraron un nivel medio de familiaridad e interés en el uso de plataformas digitales, lo que indica que reconocen su potencial como apoyo en el aprendizaje. Sin embargo, los resultados evidencian limitaciones significativas en la atención durante las actividades digitales, lo que afecta notablemente la comprensión lectora.

Estos problemas se reflejan directamente en:

- Reconocer vocabulario y palabras al perder el foco de la actividad.
- Hacer inferencias, identificar ideas principales y detalles.
- Predecir, formular preguntas y mantener el hilo del contenido.

Aunque los estudiantes están relativamente familiarizados con el uso de plataformas digitales, presentan problemas notorios de atención que impactan en la comprensión lectora, la participación y el aprendizaje en general. Esto sugiere que la integración de estrategias digitales debe ir acompañada de acciones específicas para fortalecer la atención sostenida y la comprensión activa.

A partir de los resultados del pretest se desarrolló en Educaplay un plan de actividades encaminadas a potenciar la comprensión lectora en el aprendizaje de Lengua y Literatura entre estudiantes con problemas de atención. El plan se fundamenta en la implementación de tareas breves, la provisión de retroalimentación inmediata y la utilización de estrategias destinadas a mantener la atención, lo cual favorece el desarrollo de la comprensión lectora, la escritura y el vocabulario. Incorpora una diversificación de actividades, que abarca lectura, juegos, ejercicios y producción escrita, junto con una evaluación formativa continua adaptada a diversos estilos de aprendizaje. Desde una perspectiva tecnopedagógica, se incorporan las TIC con el objetivo de fomentar la autonomía, la interacción social y la personalización del proceso de aprendizaje. Esto se logra mediante el uso de recursos visuales y auditivos, así como mediante refuerzos adaptativos

que contribuyen al fortalecimiento de la memoria y a la atención selectiva.

Ejemplo de actividad en Educaplay “Los tres cerditos”



Título: “Los tres cerditos”

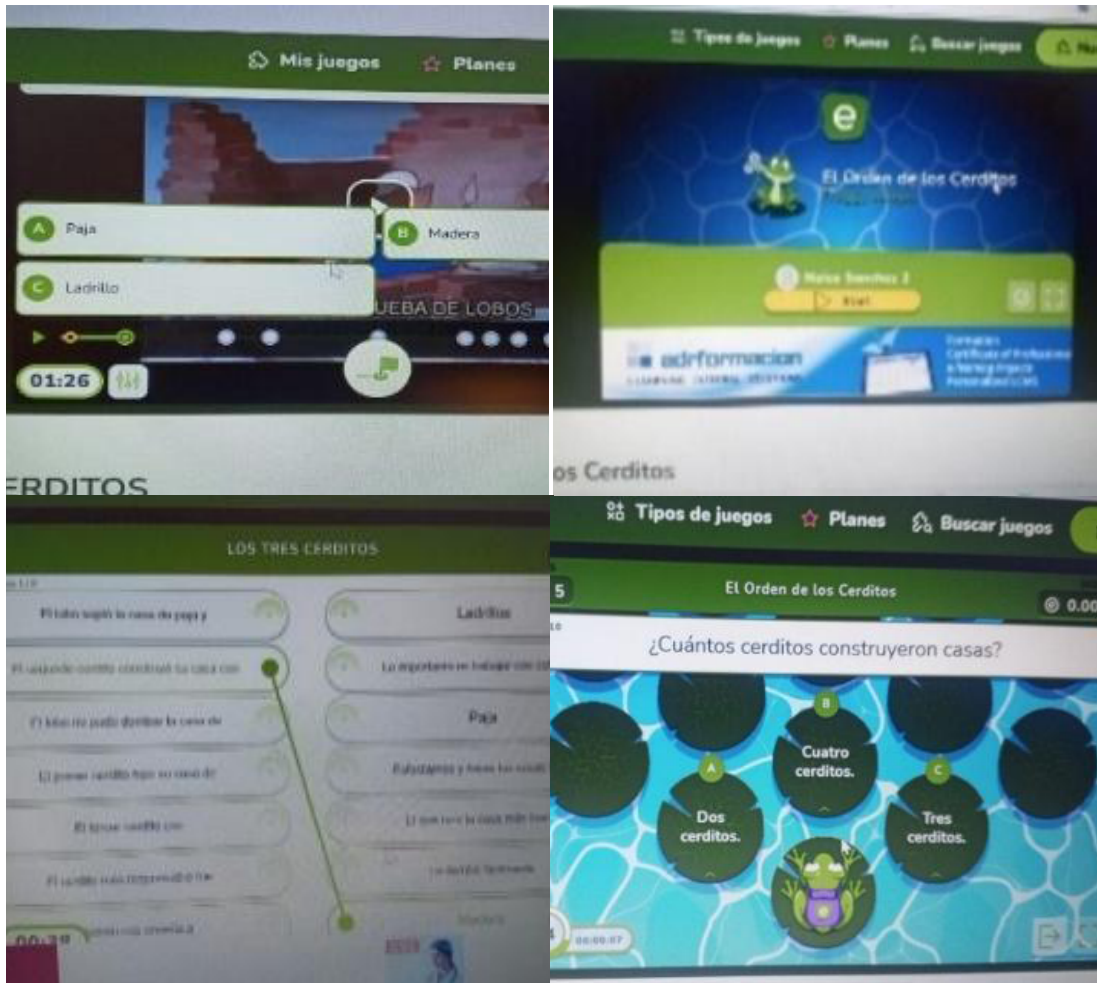
Objetivo: Identificar elementos del cuento (personajes, escenario, conflicto y desenlace) y relacionarlos con la moraleja.

Contenido: Texto breve del cuento, fragmentos ilustrados, preguntas de comprensión y una actividad de ordenar eventos.

Métodos: Lectura guiada, preguntas de opción múltiple y de ordenamiento, apoyo visual y temporización para mantener la atención y lograr la comprensión del cuento por medio de las actividades realizadas.

Evaluación: Retroalimentación inmediata tras cada pregunta, puntuación global, y una breve actividad de escritura reflexiva sobre la moraleja.

Figura 5
Pantallas de actividades en Educaplay



Para corroborar los resultados obtenidos en el Posttest, aplicado tras la intervención con Educaplay, se aplica una encuesta final con la finalidad de conocer el estado de opinión de los estudiantes tras la interactividad con Educaplay. La Tabla 2 presenta los resultados.

Tabla 2
Temáticas y principales regularidades obtenidas de la encuesta final

No.	Preguntas	Escala	Porcentajes	Interpretación
1	¿Cuánto tiempo pasas utilizando la herramienta Educaplay?	1) Menos de 1 hora	27%	El 50% usa la plataforma entre 1 y 2 horas, considerado un equilibrio adecuado. Menos de una hora muestra impacto limitado y más de dos horas favorece un mayor aprendizaje.
		2) 1-2 horas	50%	
		3) Más de 2 horas	23%	
2	¿Te sientes motivado a aprender con Educaplay?	1) Muy motivado	60%	El 90% se siente motivado, lo que confirma su utilidad como estrategia didáctica. El 10% restante presenta baja motivación y mayores problemas de atención.
		2) Algo motivado	30%	
		3) Nada motivado	10%	
3	¿Las actividades de Educaplay son fáciles de entender?	1) Muy fáciles	65%	El 90% considera que las actividades son comprensibles y efectivas; el 10% sugiere ajustes pedagógicos para favorecer la inclusión de todos.
		2) Algo fáciles	25%	
		3) Muy difíciles	10%	
4	¿Consideras que las actividades de Educaplay mejoraron tu comprensión lectora?	1) Sí, mucho	53%	El 80% percibe mejoras significativas o moderadas. El 17% no nota avances y recomienda combinar la herramienta con talleres y estrategias de metacognición.
		2) Algo	30%	
		3) No mejoró	17%	
5	¿La plataforma Educaplay te ayudó a mejorar tu capacidad para organizar tus ideas al escribir?	1) Sí, mucho	47%	El 83% afirma que contribuye al desarrollo de esta habilidad; el 17% requiere apoyo docente y recursos complementarios.
		2) Algo	36%	
		3) No ayudó	17%	
6	¿Sientes que tus habilidades en Lengua y Literatura han mejorado con el uso de Educaplay?	1) Mucho	46.6%	La mayoría reconoce avances, especialmente quienes necesitan estímulos visuales. El 20% requiere adaptación de actividades a distintos estilos de aprendizaje.
		2) Algo	33.3%	
		3) Poco o nada	20.0%	
7	¿Las actividades de Educaplay son entretenidas?	1) Muy entretenidas	70%	El 70% las percibe motivadoras y atractivas; un 10% no las considera entretenidas, principalmente por falta de familiaridad con la tecnología o problemas de atención.
		2) Algo entretenidas	20%	
		3) No son entretenidas	10%	

No.	Preguntas	Escala	Porcentajes	Interpretación
8	¿Te resulta fácil comprender el texto en las actividades de Educaplay?	1) Muy fácil 2) Algo fácil 3) Difícil	40% 33% 27%	El 73% indica que la plataforma facilita la comprensión lectora; el 27% aún presenta problemas y requiere estrategias pedagógicas adicionales.
9	¿Te gustaría seguir utilizando Educaplay para aprender más temas de Lengua y Literatura?	1) Sí, mucho 2) Algo 3) No me gustaría	70% 20% 10%	El 70% desea continuar usándola, valorando su impacto positivo en motivación y aprendizaje.
10	¿El uso de Educaplay aumentó tu participación en las clases de Lengua y Literatura?	1) Mucho 2) Algo 3) No aumentó	75% 15% 10%	Se observa un aumento en la participación estudiantil, aunque se requiere acompañamiento
11	¿Consideras que Educaplay facilita el aprendizaje de los contenidos de Lengua y Literatura?	1) Sí, mucho 2) Algo 3) No lo facilita	60% 30% 10%	Los resultados confirman un impacto favorable, en especial para estudiantes con problemas de atención; se recomienda personalizar actividades.
12	¿Qué tan satisfactorio te parece el uso de Educaplay en tu aprendizaje?	1) Muy satisfactorio 2) Algo satisfactorio 3) No satisfactorio	65% 30% 5%	La mayoría lo percibe como una herramienta motivadora y útil; un 5% demanda estrategias adicionales para optimizar la experiencia.
13	¿Qué tan fácil te resulta completar las actividades de Educaplay?	1) Muy fácil 2) Algo fácil 3) Difícil	40% 45% 15%	El 85% encuentra las actividades fáciles de realizar, aunque algunos estudiantes requieren apoyo docente adicional.
14	¿Has notado una mejora en la comprensión lectora en Lengua y Literatura tras usar Educaplay?	1) Sí, mucha mejora 2) Algo de mejora 3) No hubo mejora	40% 47% 13%	El 87% percibe mejoras en motivación y comprensión. El 13% restante necesita refuerzos pedagógicos complementarios.
15	¿Te sientes más seguro al escribir o leer después de usar Educaplay?	1) Mucho más seguro 2) Algo más seguro 3) No me siento más seguro	55% 31% 14%	El 86% afirma sentirse más seguro en lectura y escritura. El 14% que no percibe cambios requiere intervenciones adicionales.

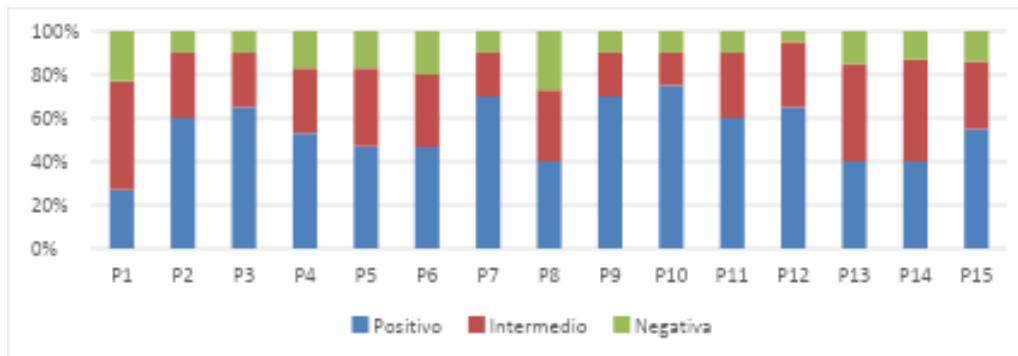
En aras de complementar los resultados obtenidos se aplica además una entrevista a los docentes para determinar estados de opiniones de estos en relación con las actividades interactivas elaboradas en Educaplay, los cuales concluyen que Educaplay es una herramienta innovadora y adaptable que potencia la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes, en particular aquellos que presentan problemas de atención. Asimismo, subrayan la efectividad de la gamificación en la mejora de la comprensión lectora y la producción escrita. Se han observado mejoras en la comprensión lectora en comparación con los métodos tradicionales, lo que sugiere la necesidad de ofrecer capacitación docente e implementar actividades más desafiantes.

La mayoría de los estudiantes manifiestan percepciones positivas, sobre todo en lo que respecta a la participación en las clases (Pregunta 10) y la motivación (Pregunta 7 y 9), como se puede apreciar en el detalle

de cada pregunta de la figura de barras apiladas (Ver figura 6). No obstante, en las preguntas 8 y 14 que tratan sobre la **comprensión lectora**, se observa un porcentaje más alto de respuestas intermedias y negativas (representadas con los colores naranja y verde), lo cual señala áreas que necesitan un fortalecimiento pedagógico.

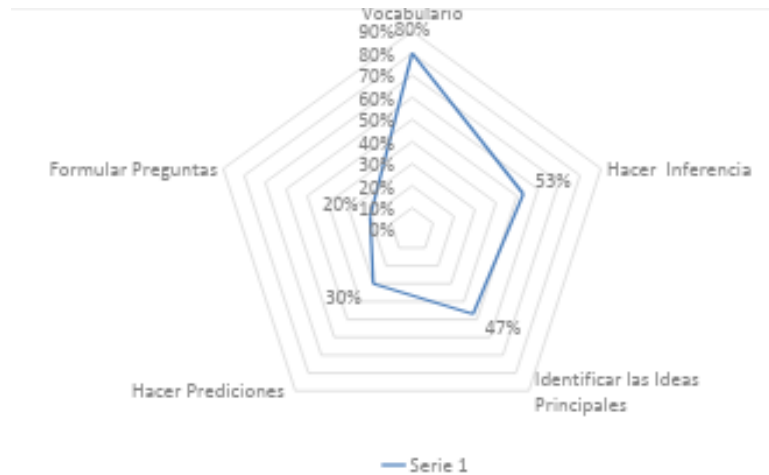
Se pudo apreciar incremento de la fluidez, el vocabulario, predicción, identificación de personajes/lugares y resumen. Asimismo, en el 2. Grado se percibió mejoría en, identificar detalles en el texto (nivel literal) e inferir significados y relaciones, especialmente en predicciones y resumen; lo cual se reforzó mediante las intervenciones en vocabulario y estrategias de predicción. En los grados 3 y 4 se reforzaron las habilidades de predicción y resumen, lo cual permitió apreciar el progreso favorable.

Figura 6
Resumen global de respuestas sobre Educaplay



Por otro lado, la Figura 7 sintetiza el impacto global por dimensiones clave

Figura 7
Impacto global de Educaplay por dimensiones clave



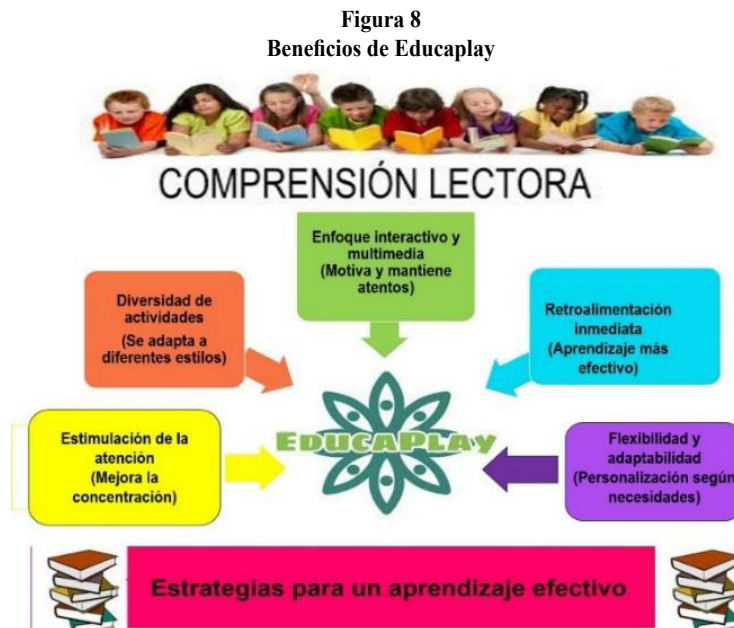
Los hallazgos indican que la participación y la motivación constituyen los elementos más robustecidos, lo que confirma que Educaplay se presenta como una herramienta atractiva que promueve la interacción entre los estudiantes. La organización y comprensión reflejan un progreso moderado, dejando espacio para mejoras adicionales. La comprensión lectora exhibe los niveles más bajos, lo que indica la imperante necesidad de fortalecer las estrategias de aprendizaje. En suma, el análisis de los resultados evidencia la influencia benéfica de Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura entre los estudiantes que presentan problemas de atención.

La integración de la plataforma Educaplay como herramienta pedagógica resulta ser una estrategia efectiva para apoyar a los estudiantes con problemas de atención en su aprendizaje de Lengua y Literatura. Este enfoque no solo mejora sus habilidades académicas, sino que también fomenta una actitud más positiva hacia el estudio, promoviendo un ambiente de aprendizaje más inclusivo y motivador.

Los principales elementos que ejercen influencia mediante el uso de la plataforma Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes con problemas de atención son los siguientes:

- **Enfoque interactivo y multimedia:** Los recursos visuales, auditivos y lúdicos mantienen la motivación y facilitan la comprensión y retención del contenido.
- **Diversidad de actividades:** La variedad de ejercicios permite adaptar el aprendizaje a distintos ritmos y estilos, fomentando una participación activa.
- **Estimulación de la atención:** La dinámica de la plataforma reduce la dispersión y mejora la capacidad de enfoque en las tareas.
- **Retroalimentación inmediata:** Las respuestas instantáneas ayudan a reconocer errores y aprender rápidamente, fortaleciendo el proceso de aprendizaje.
- **Flexibilidad y adaptabilidad:** Permite ajustar la dificultad y el ritmo de trabajo según las necesidades individuales de cada estudiante.

Educaplay se presenta como una herramienta pedagógica para mejorar el PEA en estudiantes con de atención, fomentando un ambiente inclusivo y motivador (ver Figura 8).



IV. CONCLUSIONES

La investigación determinó que Educaplay es una plataforma educativa innovadora y dinámica, con atributos que la convierten en una herramienta pedagógica y didáctica muy eficaz. Su estructura adaptable posibilita la creación de actividades interactivas que conjugan el elemento lúdico con los contenidos curriculares, lo cual favorece la atención, el interés y el aprendizaje significativo en estudiantes que tienen problemas de atención.

Los datos analizados mostraron que el empleo regular de Educaplay tiene un impacto positivo en el aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura, pues fomenta la participación activa y mejora la comprensión lectora. Los estudiantes demostraron progreso en el análisis de textos y la expresión escrita, lo que verifica que las estrategias gamificadas son efectivas para captar y retener la atención a lo largo del PEA.

Educaplay ofrece numerosos beneficios, incluyendo el crecimiento de las competencias digitales, la mejora de la motivación intrínseca y la creación de ambientes de aprendizaje más inclusivos y estimulantes. Esto se manifiesta en y mayor independencia de los estudiantes,

lo cual es particularmente importante para aquellos que tienen problemas de atención.

Se desarrolló y describió un plan de actividades, que combina componentes pedagógicos y tecnológicos, con el objetivo de la mayoría de los profesores tuvo una percepción positiva, pues identificaron que la plataforma era efectiva para perfeccionar sus prácticas pedagógicas y contribuir al mejoramiento de la comprensión lectora y potenciar la atención, con énfasis en estudiantes de 2do grado. Sin embargo, indicaron que es necesario tener infraestructura tecnológica apropiada y formación continua para asegurar la sostenibilidad de la propuesta.

Se constató que los docentes perciben a la plataforma Educaplay como una herramienta pedagógica efectiva para captar la atención de los estudiantes con problemas de atención, ya que favorece reconocer palabras y vocabulario, hacer inferencias, identificar las ideas principales y detalles, hacer predicciones y formular preguntas en el aprendizaje de Lengua y Literatura y por ende se observaron mejoras en la comprensión lectora.

REFERENCIAS

- Aithor. (2025). Diseño Cuasi-Experimental: Conceptos Clave y Ejemplos Prácticos. aithor.com. <https://aithor.com/blog/es-419/quasi-experimental-design#enhancing>
- Aldana Beltrán, N, Gómez Viñaz, L, Macea Ramos, E y Sánchez Fernández, J. (2023). Educaplay como herramienta TIC para el fortalecimiento de la comprensión y producción textual en el área de inglés, de los estudiantes de grado 10° de la Institución Educativa Pío XII del municipio de Corozal, Sucre [Tesis de Maestría, Universidad de Cartagena, Cartagena, Colombia]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/21c3d047-6b0f-4239-8f15-bf5d3cb5b87b>
- Avemañay Mullo, D. P. (2023). Educaplay como recurso didáctico en el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de sexto año del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe de Educación Básica “Federico Herbart” [Tesis de maestría, Universidad Nacional Educación, Azogues, Ecuador]. <http://201.159.222.12:8080/handle/56000/3264>
- Cadena Villegas, G. C. (2023). Estrategia pedagógica para el uso de la herramienta Educaplay en el aprendizaje del idioma inglés. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación, 10(2), 220-233. <https://www.redalyc.org/journal/5646/564676368007/html/>
- Cortez-Cabrera, M. E., Cando-Arguello, L. M., Figueroa-Corrales, E., & Tapia-Bastidas, T. (2024). Uso de Educaplay para la evaluación de estudiantes con escolaridad inconclusa en Estudios Sociales. MQRInvestigar, 8(2), 1174–1199. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.1174-1199>
- Herszenbaun, M. (2022). Método analítico y la carencia de síntesis en “El conocer analítico” de la Ciencia de la lógica de Hegel. Nuevo Itinerario, 18(2), 92-102. <https://revistas.unne.edu.ar/index.php/nit/article/view/6199>
- Jasso, M. V., Arriaga, R. A., & Aguirre, A. D. (2024). El método mixto para la investigación social: una alternativa integral para los estudios desde el trabajo social con niños, niñas y adolescentes en movilidad. (2024). Revista ACANITS Redes Temáticas en Trabajo Social, 3(5), 8-36. <https://doi.org/10.62621/acanits-redes-t-ts.v3i5.56>
- Jiménez Díaz, D. M., Alarcón Iza, P. E., Edith Noriega, J., & Sánchez Andrade, V. (2024). Incidencia de Educaplay como estrategia gamificada en la enseñanza de técnicas de metacognición en lengua y literatura para básica superior. Ciencia Digital, 8(4), 23-37. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i4.3204>
- Marieta Flores, E. (2023). Uso de herramientas de gamificación como estrategias para el aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes de tercer año de educación general básica en la “Unidad Educativa María Angélica Idrobo” [Tesis de Maestría, Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador]. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15268>
- Ministerio de Educación. (2024). Orientaciones pedagógicas – curriculares para la continuidad educativa en situaciones de emergencia. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2024/02/orientaciones-pedagogicas-curriculares-continuidad-educativa.pdf>
- Naranjo León, C. del P., Andrade Ordóñez, J. P., Avello Martínez, R., y Gómez Rodríguez, V. G. (2024). Gamificación con Educaplay para mejorar el rendimiento académico y la motivación en Lengua y Literatura en estudiantes de bachillerato con escolaridad inconclusa. Revista Conrado, 20(S1). 8-18. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/4036/3722>

- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M. y Barragán-Mejía, E. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Revista Cátedra*, 5(1), 32-47. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/download/3391/4368/18400>
- Quezada Nole, S. M., Granizo López, D. A., López Collazo, Z. S., & García Cobas, R. (2025). La gamificación como estrategia didáctica para niños con trastorno por déficit de atención en el área de ciencias naturales. *Conciencia Digital*, 8(1), 160-185. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v8i1.3350>
- Ramírez Zúñiga, O. G., Tarira Ricaurte, A. C., & Martínez Pérez, O. (2025). La Plataforma Educaplay y el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación General Básica. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria Pentaciencias*, 7(3), 270-288. <https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/download/1495/1992>
- los Ángeles. *Dominio De Las Ciencias*, 11(1), 180–201. <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/4205>
- Tavera Castillo, N., Solano Hernández, E., Banquez Mendoza, J., & Amaya Corredor, C. (2022). Estrategia didáctica mediada por la plataforma educaplay para el fortalecimiento del proceso de lectura y escritura en estudiantes de Básica Primaria. *Edutec Palma*. <https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/160649/565EstrategiaDid%C3%A1ctica.pdf?sequence=1>