

Educaplay como Herramienta Interactiva para la Enseñanza de Reglas Gramaticales y Ortográficas en la Educación Básica

Educaplay as an Interactive Tool for Teaching Grammar and Spelling Rules in Basic Education

Conya Guapi Luis Carlos¹  · Mireya Stefania Zúñiga Delgado² 
María Alejandrina Nivel Cornejo³ 

INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO

Fecha de recepción: 29 de noviembre de 2025.
Fecha de aceptación: 04 de diciembre de 2025.

¹ Conya Guapi Luis Carlos
<https://orcid.org/0009-0005-9232-2473>
Universidad Bolivariana del Ecuador
lcconyag@ube.edu.ec

² Mireya Stefania Zúñiga Delgado
<https://orcid.org/0000-0002-4458-5771>
Universidad Bolivariana del Ecuador
mszunigad@ube.edu.ec

³ María Alejandrina Nivel Cornejo
<https://orcid.org/0000-0002-0356-7243>
Universidad Bolivariana del Ecuador
manivela@ube.edu.ec

RESUMEN

El objetivo fue proponer el uso de Educaplay como herramienta interactiva para la enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas en la educación básica. Se utilizó el método mixto, tipo transformativo secuencial. La muestra fue de 33 estudiantes de cuarto grado; 2 docentes; y, 5 expertos. Se utilizaron una ficha de observación y dos entrevistas. Los hallazgos develaron que los escolares valoran positivamente Educaplay; y, los docentes reconocen su potencial. Se diseñó una propuesta de uso de Educaplay basada en potenciar la competencia ortográfica y gramatical de los escolares. Su validación muestra que la propuesta es eficaz. En conclusión, el uso de Educaplay como herramienta interactiva consigue mejorar la enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas en la educación básica.

Palabras clave: Educaplay, herramienta interactiva, enseñanza, reglas gramaticales y ortográficas, educación básica

ABSTRACT

The objective was to propose the use of Educaplay as an interactive tool for teaching grammar and spelling rules in basic education. A mixed, sequential transformative method was used. The sample consisted of 33 fourth-grade students; two teachers; and five experts. An observation sheet and two interviews were used. The findings revealed that students value Educaplay positively; and teachers recognize its potential. A proposal for using Educaplay was designed based on enhancing students' spelling and grammar skills. Its validation shows that the proposal is effective. In conclusion, the use of Educaplay as an interactive tool improves the teaching of grammar and spelling rules in basic education.

Keywords: Educaplay, interactive tool, teaching, grammar and spelling rules, basic education



INTRODUCCIÓN

En el panorama educativo contemporáneo, la enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas enfrenta un dilema pedagógico persistente; la tensión entre la necesidad de rigor académico y la urgencia de adoptar metodologías que capten el interés de los educandos, especialmente en contextos marcados por la diversidad lingüística y cultural. Esta investigación se enfoca en el cuarto grado de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Dr. Manuel Naula Sagñay”, donde la coexistencia del español y la lengua originaria añade complejidad al proceso de aprendizaje. El estudio propone el uso de Educaplay, una herramienta interactiva, como estrategia innovadora para transformar la enseñanza de contenidos gramaticales y ortográficos, tradicionalmente percibidos como áridos y abstractos.

A nivel internacional, el uso de herramientas interactivas ha emergido como un paradigma educativo disruptivo, respaldado por evidencia que demuestra su eficacia para incrementar la motivación y la retención de conocimientos (Tan, 2023). Sin embargo, su aplicación en la enseñanza de gramática y ortografía sigue siendo incipiente, particularmente en entornos donde el español convive con lenguas minoritarias; por su parte, Olawale (2024) ha subrayado la importancia de desarrollar recursos tecnológicos inclusivos que respeten la diversidad cultural, un principio que esta investigación adopta como eje rector.

En el contexto específico de la Unidad Educativa “Dr. Manuel Naula Sagñay”, se identifican desafíos críticos; los escolares presentan recurrentes errores en la aplicación de reglas gramaticales y ortográficas, como la acentuación diacrítica o la concordancia verbal, lo que limita su competencia comunicativa; y, las estrategias de enseñanza predominantes se basan en la repetición y la corrección punitiva, métodos que, si bien persisten en el imaginario docente, han demostrado ser poco efectivos para generar aprendizajes duraderos.

Pese al creciente cuerpo de investigación sobre tecnología educativa, son escasos los estudios que abordan el uso de plataformas como Educaplay en escuelas con recursos limitados; la adaptación de estas herramientas a contextos interculturales bilingües, donde el respeto a la identidad lingüística es primordial; por lo que, esta investigación busca llenar ese vacío, ofreciendo una propuesta teóricamente robusta, pragmática y replicable.

A modo de justificación, la enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas en la educación básica ha sido históricamente un desafío pedagógico, marcado por métodos tradicionales que, en muchos casos, no logran captar el interés de los estudiantes ni fomentar un aprendizaje significativo. En contextos interculturales bilingües, como el de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Dr. Manuel Naula Sagñay”, este reto se intensifica debido a la coexistencia de lenguas y la necesidad de desarrollar competencias lingüísticas en ambos idiomas sin descuidar la identidad cultural. El dominio de la gramática y la ortografía es esencial para el desarrollo de habilidades comunicativas avanzadas, tanto en la lengua materna como en segundas lenguas. Sin embargo, los enfoques tradicionales basados en la repetición mecánica y memorización, han demostrado ser insuficientes para garantizar la internalización de estas normas.

En el contexto específico de la Unidad Educativa “Dr. Manuel Naula Sagñay”, la investigación aborda una necesidad social urgente, que consiste en reducir las brechas educativas en comunidades interculturales donde el acceso a recursos tecnológicos y pedagógicos innovadores es limitado. Al mejorar la enseñanza de la gramática y la ortografía, esta investigación busca impactar en el ámbito educativo, y en la cohesión social, al fortalecer las habilidades comunicativas necesarias para la participación activa en la sociedad.

La enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas en la educación básica enfrenta un desafío persistente basado en la desconexión entre los métodos pedagógicos tradicionales y las necesidades cognitivas y motivacionales de los escolares. En el cuarto grado de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Dr. Manuel Naula Sagñay”, esta problemática se agudiza debido a la diversidad lingüística y cultural del alumnado. Los enfoques convencionales, basados en la repetición mecánica y la memorización descontextualizada, han demostrado ser insuficientes para garantizar la internalización de normas gramaticales y ortográficas, generando desinterés, bajo rendimiento y, en algunos casos, frustración tanto en estudiantes como en docentes.

En el ámbito global, estudios recientes como el de Alfonso (2025), destacan que las herramientas interactivas pueden transformar la enseñanza de contenidos abstractos al vincularlos con experiencias lúdicas y

significativas. Sin embargo, en contextos interculturales bilingües como el de la Unidad Educativa “Dr. Manuel Naula Sagñay”, la adopción de estas tecnologías es incipiente y enfrenta barreras como la falta de capacitación docente y la ausencia de recursos pedagógicos adaptados a la realidad sociocultural de los escolares.

A nivel local, la aplicación del cuestionario y entrevistas con docentes de Lengua y Literatura revelan que; los estudiantes presentan dificultades recurrentes en la aplicación de reglas gramaticales y ortográficas, especialmente en aspectos como la acentuación, la concordancia género-número y el uso de signos de puntuación; los métodos de enseñanza predominantes son estáticos y poco interactivos; existe interés en incorporar tecnologías educativas, pero los docentes carecen de guías claras sobre cómo integrarlas de manera efectiva en el currículo, especialmente en un entorno bilingüe.

Frente a esta realidad, surge la necesidad de explorar alternativas pedagógicas innovadoras que, sin descuidar el rigor académico, logren captar la atención de los estudiantes y faciliten el aprendizaje de reglas gramaticales y ortográficas. Educaplay, como plataforma interactiva, emerge como una herramienta prometedora debido a su accesibilidad, flexibilidad y potencial para diseñar actividades gamificadas que respondan a las necesidades específicas del contexto.

Este estudio se plantea como una respuesta rigurosa y contextualizada a un problema educativo real, con el potencial de transformar las prácticas pedagógicas y mejorar los formativos en un entorno desatendido por la literatura especializada. Por tanto, el problema de investigación se formula del siguiente modo: ¿Cómo mejorar la enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas en el cuarto grado de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Dr. Manuel Naula Sagñay”, de Ecuador?

Entre los antecedentes; en Indonesia, el estudio de Hasanah & Rahman (2025), analizó la percepción y el uso de Educaplay como recurso pedagógico en la enseñanza de la escritura en el nivel secundario. La investigación, de carácter cualitativo, se centró en tres profesores de inglés de instituciones educativas ubicadas en el norte de Sumatra, quienes habían implementado la plataforma de manera consistente durante un período mínimo de un semestre. La recolección de datos se realizó mediante instrumentos como cuestionarios, entrevistas semiestructuradas y observaciones

en el aula, cuyos resultados fueron procesados mediante un análisis temático. Los hallazgos destacaron que los docentes valoraron positivamente Educaplay por su capacidad para incrementar la intervención de los educandos, y fortalecer la construcción de estructuras escritas. El estudio concluyó subrayando la relevancia de Educaplay como apoyo en la enseñanza de la escritura.

El estudio de Imam et al. (2025), examinó la implementación de Educaplay en la enseñanza del inglés. El estudio se enfocó específicamente en evaluar su eficacia para la adquisición de vocabulario en alumnos de corta edad. La muestra estuvo conformada por treinta y dos estudiantes de quinto grado, quienes fueron sometidos a una evaluación diagnóstica inicial y una prueba final para medir su progreso en el dominio léxico. El diseño metodológico adoptado fue de tipo preexperimental con un único grupo de estudio. Los resultados obtenidos del análisis comparativo entre las calificaciones iniciales y finales no revelaron diferencias estadísticamente significativas, lo que sugiere que el uso de Educaplay no generó un impacto notable en la ampliación del vocabulario de los participantes. A pesar de la ausencia de mejoras cuantificables en el rendimiento académico, el estudio destacó que la plataforma logró transformar el ambiente de aprendizaje, haciéndolo más dinámico, participativo y motivador para los estudiantes. Este aspecto cualitativo subraya el potencial de Educaplay como recurso complementario para enriquecer experiencias educativas.

En Ecuador, Cortez et al. (2024) diseñaron un programa de actividades basado en la herramienta Educaplay, dirigido a optimizar el proceso evaluativo en la asignatura de Estudios Sociales para alumnos de octavo año de EGB con trayectoria académica interrumpida, en la Unidad Educativa “Yachana Inti”, ubicada en la Región Amazónica. La investigación adoptó un enfoque mixto, integrando métodos cualitativos y cuantitativos, con un diseño de tipo descriptivo. Los resultados evidenciaron que, si bien el cuerpo docente está familiarizado con la plataforma Educaplay, su implementación no es sistemática. Esta subutilización limita el potencial de la herramienta para transformar la evaluación en un proceso más interactivo, participativo y motivador. Asimismo, se identificó un marcado interés por parte de los estudiantes en explorar y aprovechar las funcionalidades de esta plataforma, lo que sugiere que su uso regular podría potenciar el desarrollo de competencias y habilidades clave. El estudio demuestra la necesidad

de incorporar plataformas educativas digitales, como Educaplay, en la práctica docente, especialmente para apoyar a estudiantes con escolaridad incompleta. Su adopción enriquece el proceso formativo, y fomenta un entorno educativo más dinámico y adaptado a las necesidades contemporáneas.

Por su parte, Ramírez et al. (2025), buscaron optimizar la dinámica de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes de sexto grado de EGB, mediante la integración de la plataforma Educaplay en la Escuela de Educación Básica Ecuatoriana. El proyecto se desarrolló durante el tercer trimestre del año académico 2024-2025. Se adoptó un diseño metodológico mixto, de carácter aplicativo, la muestra estuvo conformada por siete alumnos cuyas edades oscilaban entre los 10 y 12 años. La información se obtuvo a través de diversas herramientas, como entrevistas semiestructuradas, observación sistemática y la aplicación de pruebas diagnósticas y formativas. Los hallazgos confirmaron que las Tecnologías desempeñan un papel fundamental como estrategias didácticas innovadoras, al adaptarse a las exigencias educativas actuales.

Ahora bien, de modo teórico, Educaplay se posiciona como recurso pedagógico digital innovador, diseñado para simplificar la elaboración, difusión y empleo de materiales educativos dinámicos; esta plataforma habilita a los docentes para diseñar una diversidad de ejercicios lúdico-formativos, potenciando así la experiencia educativa. Su arquitectura flexible y su capacidad de adaptación la erigen en un soporte fundamental para la implementación de metodologías docentes diversas e inclusivas, respondiendo a las demandas de los entornos educativos contemporáneos (Torres, 2021).

Según destacan investigaciones recientes como Screpnik et al. (2024), Educaplay sobresale por su diseño accesible y su enfoque pedagógico adaptable, características que permiten a los profesores, independientemente de su nivel de experiencia o contexto institucional, personalizar su uso según las exigencias específicas de su práctica educativa. La plataforma incorpora estrategias de gamificación que promueven la intervención del alumnado, reforzando su motivación mediante recursos interactivos como evaluaciones formativas, sopas de letras y ejercicios de asociación (Zhyhadlo, 2022). Educaplay se distingue por su capacidad para adaptarse a múltiples áreas del conoci-

miento, lo que facilita su implementación en disciplinas diversas (Vargas & Celi, 2024). La implementación de Educaplay en entornos pedagógicos introduce una transformación profunda en la dinámica entre docentes y estudiantes. Según investigaciones recientes como Idrovo et al. (2025), esta plataforma redefine las estrategias de enseñanza convencionales, e impulsa el desarrollo de competencias digitales, analíticas e innovadoras en los alumnos.

Como herramienta interactiva, según Olvera et al. (2025), se erige como plataforma digital de carácter pedagógico diseñada para transformar los procesos formativos mediante la integración de elementos interactivos y gamificados. Su arquitectura tecnológica permite la creación de actividades educativas dinámicas que trascienden la linealidad de los métodos tradicionales. Esta herramienta proporciona la transmisión de contenidos, estimula la intervención de los escolares, alineándose con principios del constructivismo y el aprendizaje. Desde una perspectiva funcional, Educaplay opera como un puente cognitivo entre el conocimiento abstracto y su aplicación concreta (Vargas & Celi, 2024); por ejemplo, al gamificar el estudio de reglas gramaticales o vocabulario, convierte conceptos teóricos en desafíos lúdicos que requieren análisis, síntesis y toma de decisiones; esto refuerza la retención de información, y desarrolla habilidades metacognitivas, como la autoevaluación y adaptabilidad.

Su valor pedagógico se potencia por su accesibilidad y adaptabilidad; ya que puede implementarse en contextos con recursos tecnológicos limitados, democratizando el acceso a herramientas innovadoras (Jurado, 2022). Su diseño permite personalizar actividades según niveles de complejidad, estilos de aprendizaje y contextos culturales, lo que la convierte en un recurso idóneo para entornos educativos diversos, como plantean Salazar et al. (2025).

La enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas constituye un pilar fundamental en la formación lingüística, pues garantiza la corrección formal en la comunicación escrita y oral, estructura el pensamiento lógico y crítico de los escolares (Muharmah & Fauzan, 2024). Estas normas, lejos de ser meras convenciones arbitrarias, operan como sistemas de organización del lenguaje que facilitan la coherencia, la claridad y la eficacia comunicativa (Taye & Mengesha, 2024). Sin embargo, su aprendizaje suele enfrentar obstáculos

pedagógicos, dado su carácter abstracto y su frecuente desvinculación de contextos significativos para los educandos.

Esta enseñanza de esta temática demanda un equilibrio entre precisión normativa y relevancia comunicativa. Epistemológicamente, debe trascender el dogmatismo para abrazar la diversidad lingüística; ontológicamente, requiere reconocer el lenguaje como una práctica viva y en constante evolución; y didácticamente, necesita innovar con metodologías que conecten las normas con los intereses y realidades de los estudiantes.

Con base en la problemática descrita y en su fundamentación teórica, el estudio tiene como objetivo, proponer el uso de Educaplay como herramienta interactiva para la enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas en la educación básica. Para lograrlo fue necesario, (1) determinar las percepciones de los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Dr. Manuel Naula Sagñay” y de docentes de la asignatura de Lengua y Literatura sobre la enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas y el uso de Educaplay como herramienta interactiva; (2) diseñar una propuesta de uso de Educaplay como herramienta interactiva para la enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas en cuarto grado de educación básica; y, (3) validar el diseño de la estrategia didáctica, mediante el criterio de expertos.

METODOLOGÍA

Se utilizó el método mixto, tipo transformativo secuencial, donde los datos se recogieron en diferentes etapas según los objetivos (Taherdoost, 2022). La primera etapa fue cuantitativa; y la segunda, basada en la inicial, fue cualitativa. Según su temporalidad, fue transversal. Su diseño mixto, combinó la revisión bibliográfica y el diseño de campo.

Descripción de la Población y Muestra

La población fue de 33 estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Dr. Manuel Naula Sagñay”; 2 docentes de Lengua y Literatura de esta institución. Además, 5 expertos en educación y tecnología. Se aplicó el muestreo por conveniencia, es un muestreo no probabilístico que admitió seleccionar a todos los participantes debido a que estaban fácilmente disponibles y dispuestos a participar: por tanto, la muestra coincidió con la población.

Instrumentos utilizados

Se utilizaron tres herramientas de recolección de datos: una Ficha de Observación para evaluar producciones estudiantiles, de 8 ítems con una escala tipo Likert para los aprendices, y dos entrevistas semiestructuradas, una dirigida a los docentes y otra a los expertos. Estos instrumentos permitieron recopilar tanto datos cualitativos como cuantitativos, ofreciendo una base sólida para proponer el uso de Educaplay como herramienta interactiva para la enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas en la educación básica.

Estándares éticos de investigación

El diseño metodológico del estudio se fundamentó en la rigurosa observancia de principios éticos, garantizando que cada participante entendiera cabalmente los fines, los métodos empleados, las posibles repercusiones y los beneficios de su integración, a través de un proceso de consentimiento informado debidamente documentado. Simultáneamente, se implementaron salvaguardas de seguridad de la información de alta exigencia, conforme a la normativa vigente de protección de datos, que aseguran el anonimato y protegen la confidencialidad de los datos sensibles recogidos durante la investigación.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Esta sección se estructura en tres segmentos, alineados con los objetivos específicos del estudio. La primera parte expone los resultados del diagnóstico efectuado a escolares y docentes; la segunda corresponde a la exposición de la propuesta, mientras que la tercera se dedica a su validación.

Resultados de la diagnosis a escolares

Se determinan las percepciones de los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Dr. Manuel Naula Sagñay” sobre la enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas y el uso de Educaplay como herramienta interactiva.

Tabla 1
Dimensión cognitiva

Alternativas	Ítem 1		Ítem 2	
	F	%	F	%
Nunca	25	75,76	23	69,7
Casi Nunca	5	15,15	7	21,21
Indiferente	2	6,061	2	6,061
Casi Siempre	1	3,03	1	3,03
Siempre	0	0	0	0
TOTAL	33	100	33	100

La tabla 1 refleja que la mayoría de los estudiantes no ha identificado ni explicado de manera explícita las reglas gramaticales y ortográficas en contextos comunicativos específicos. La ausencia de respuestas en la categoría “Siempre” y la preponderancia de “Nunca” (75,76%) sugiere una carencia marcada de experiencia o confianza con la tarea evaluada en su formato actual. De igual modo, el uso espontáneo de las reglas aprendidas fuera de contextos evaluativos permanece extremadamente bajo. La predominancia de la opción “Nunca” (69,7%), y “Casi Nunca” (21,21%), sugiere que, incluso cuando se han conceptualizado reglas, su internalización y transferencia a situaciones no evaluativas no está consolidada.

Pese a que los estudiantes han sido expuestos a la enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas, esta no ha logrado desplegar habilidades operativas sostenidas en contextos comunicativos ni en usos espontáneos; este desvío entre conocimiento y uso es característica típica de metodologías formativas que privilegian la memorización de reglas sin prácticas de aplicación bajo condiciones auténticas; por lo que surge la necesidad de intervención en la enseñanza con prácticas deben integrarse con contextos comunicativos reales, donde las reglas puedan ser identificadas, explicadas y aplicadas de manera deliberada y reflexiva.

Tabla 2
Dimensión didáctica

Alternativas	Ítem 3		Ítem 4	
	F	%	F	%
Nunca	2	6,061	0	0
Casi Nunca	3	9,091	2	6,061
Indiferente	4	12,12	3	9,091
Casi Siempre	10	30,3	9	27,27
Siempre	14	42,42	19	57,58
TOTAL	33	100	33	100

Según la Tabla 2, existe una clara inclinación hacia una preferencia por un conjunto diverso de recursos didácticos interactivos, con un dominio mayoritario que manifiesta interés en niveles altos de compromiso (Casi Siempre y Siempre suman 72,72%). Este resultado sugiere una aceptación favorable de enfoques pedagógicos que integran diversidad de soportes y modalidades, compatibles con marcos constructivistas que privilegiaron el aprendizaje con heterogeneidad de estímulos.

Con relación al Ítem 4, los escolares muestran interés por el uso de Educaplay para reforzar el aprendizaje de reglas gramaticales y ortográficas; se observa que predomina un entusiasmo sostenido por la plataforma Educaplay como recurso específico para afianzar reglas gramaticales y ortográficas. Con 84,85% sumando las alternativas “Casi Siempre” y “Siempre”, se vislumbra una aceptación robusta de esta herramienta dentro del repertorio didáctico, lo cual puede indicar tanto una alineación de las actividades con las demandas curriculares de gramática y ortografía como una experiencia previa positiva con la plataforma. En consecuencia, se recomienda diseñar intervenciones que integren una diversidad de recursos con un núcleo centrado en Educaplay, acompañadas de prácticas que propicien la internalización de reglas y su aplicación espontánea.

Tabla 3
Dimensión afectiva

Alternativas	Ítem 5		Ítem 6	
	F	%	F	%
Nunca	16	48,48	13	39,394
Casi Nunca	12	36,36	16	48,485
Indiferente	4	12,12	2	6,0606
Casi Siempre	0	0	1	3,0303
Siempre	1	3,03	1	3,0303
TOTAL	33	100	33	100

Los resultados de la Tabla 3, para el ítem 5 develan que la mayor parte de la muestra exhibe una actitud predominantemente negativa hacia las actividades de enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas. Con un total de 84,84% sumando las alternativas “Nunca” y “Casi Nunca”, se percibe una resistencia inicial o una falta de conexión afectiva con estas prácticas; el ítem 6 muestran una disociación entre actitud y seguridad; es notable que, aunque una parte de la muestra mantiene una actitud relativamente neutral o levemente positiva hacia las actividades, la seguridad para aplicar las reglas se desploma, con un 48,48% de los alumnos en “Casi Nunca” y un 39,39 % en “Nunca”.

Las frecuencias en ambos ítems exhiben una concentración notable en las puntas bajas (Nunca y Casi Nunca), lo que sugiere un sesgo emocional compartido; un entorno de aprendizaje que quizá no ha fomentado experiencias exitosas o suficientemente seguras para consolidar una actitud afectiva positiva y una autoconfianza operativa en el uso de la gramática y la ortografía. Este perfil afectivo-cognitivo sugiere que las intervenciones pedagógicas deben priorizar la construcción de una identidad de aprendizaje lingüístico más positiva y la consolidación de la autoeficacia a través de experiencias de éxito, apoyo emocional y prácticas de retroalimentación inteligentemente diseñadas

Tabla 4
Dimensión inclusiva

Alternativas	Ítem 7		Ítem 8	
	F	%	F	%
Nunca	14	42,42	15	45,455
Casi Nunca	10	30,3	11	33,333
Indiferente	5	15,15	3	9,0909
Casi Siempre	3	9,091	2	6,0606
Siempre	1	3,03	2	6,0606
TOTAL	33	100	33	100

En la Tabla 4, para el ítem 7, la distribución revela una prevalencia marcada de respuestas en los extremos inferiores, con un 72,72% sumando las alternativas “Nunca” y “Casi Nunca”, se observa una limitación notable en la capacidad de adaptar las reglas a variedades dialectales. Aunque hay una pequeña franja de estudiantes que se sitúa en categorías más altas (Casi Siempre y Siempre suman 12,12%), la cohesión de resultados sugiere que la inclusión lingüística en la práctica de aula aún no está plenamente institucionalizada.

De manera análoga, para el ítem 8, la mayor parte de la muestra exhibe actitudes desfavorables respecto a prácticas que atienden a distintos estilos de aprendizaje, con un 45,455% en la alternativa Nunca y un 33,33% en Casi Nunca; esto sugiere una resistencia perceptible a enfoques pedagógicos inclusivos orientados a la diversidad de estilos de aprendizaje, lo que podría estar asociado a experiencias previas, percepciones sobre la complejidad de la personalización o limitaciones estructurales del currículo.

Las cifras señalan una necesidad de fortalecimiento de la formación docente en didáctica de la variación lingüística, así como la provisión de materiales y ejercicios que hagan visible la diversidad dialectal como patrimonio comunicativo. Se requieren experiencias de aprendizaje que permitan a cada estudiante explorar y experimentar con métodos de estudio, expresión y retroalimentación variados.

Entrevista a Docentes de Lengua y Literatura

A continuación, se presenta un análisis de las respuestas de los dos docentes de Lengua y Literatura, siguiendo el procedimiento metodológico asumido:

1. Revisión de las respuestas y temas recurridos

En las respuestas se observan temáticas centrales vinculadas a tres ejes didácticos y pedagógicos: (a) la calidad de la transferencia de aprendizaje, (b) la integración de tecnologías y recursos interactivos, y (c) la inclusión y diversidad educativa. Un patrón persistente es la tensión entre aspiraciones pedagógicas (diseños, intencionalidad didáctica, inclusión) y las limitaciones prácticas (escasa consistencia en la implementación, uso aislado de herramientas, falta de alineación curricular).

Se repiten también señales de baja seguridad en la aplicación de reglas gramaticales y ortográficas, junto con una marcada necesidad de formaciones específicas en variación lingüística y en prácticas de evaluación formativa. Otro hilo conductor es la insistencia en la necesidad de estructuras que promuevan autonomía, transferencia a contextos reales y atención a distintos estilos de aprendizaje, subrayando una demanda explícita de enfoques inclusivos y de estrategias de retroalimentación que fortalezcan la autoeficacia.

Narrativa que refiere categorías emergentes y sus alcances

La narrativa emergente indica que, aunque hay una clara conciencia de la necesidad de prácticas inclusivas y de una didáctica que atienda a la diversidad, persisten barreras estructurales y culturales que dilatan su implementación efectiva. En la dimensión de transferencia y autonomía (Categoría A), se revela una brecha sustancial entre el reconocimiento de reglas y su aplicación autónoma en contextos reales. Este desfase sugiere que, si bien los docentes pueden adolecer de una apreciación teórica de la necesidad de reglas variadas y de estrategias de transferencia, las condiciones operativas del aula como tiempos, recursos, presión curricular, impiden la consolidación de rutinas que faciliten la generalización de las reglas a contextos no evaluativos. En este entorno, la autonomía del aprendizaje parece ser un objetivo deseable pero no alcanzado, lo que mantiene a los estudiantes en un estado de dependencia de apoyos externos y de supervisión constante.

En la dimensión de Integración estructurada de recursos y tecnología (Categoría B), emerge la idea de una disociación entre la amplitud de herramientas disponibles y la coherencia pedagógica necesaria para que dichas herramientas alcancen su máximo efecto didáctico. Cuando los recursos interactivos existen, a menudo permanecen desconectados de una planificación curricular robusta, lo que reduce su capacidad de favorecer aprendizaje activo, diferenciación y transferencia. Esta disfunción se agrava si no se acompaña de un escalamiento progresivo de la complejidad y de una alineación explícita con objetivos de aprendizaje y criterios de evaluación. En consecuencia, la tecnología, en lugar de ser un catalizador de aprendizaje, transita a un rol instrumental y puntual, sin incidir de manera sostenida en las prácticas y en las percepciones de los estudiantes.

La categoría de Evaluación formativa y retroalimentación (Categoría C) subraya una carencia crítica: la retroalimentación no siempre es estructurada ni formativa en su impacto. Sin mecanismos de registro de progreso, es decir, sin evidencia longitudinal que trace trayectorias de avance, las intervenciones pueden parecer efímeras o reactivas. Esta ausencia de metacognición guiada y de rúbricas que articulen criterios claros entre teoría y práctica reduce la capacidad de los docentes para ajustar estrategias en función de evidencias y, por ende, para sostener un proceso de mejora continua que fortalezca la motivación, la confianza y la autoeficacia de los alumnos.

En la dimensión de Inclusión y diversidad de estilos de aprendizaje (Categoría D), la atención a variaciones dialectales y a estilos diversos de aprendizaje emerge como una necesidad no plenamente satisfecha. Aunque hay reconocimiento de la variabilidad lingüística y de la importancia de diseñar intervenciones inclusivas, las prácticas reales siguen siendo escasas y, en algunos contextos, superficiales.

En cuanto a Actitud, motivación y seguridad en la producción lingüística (Categoría E), la narrativa sugiere que las experiencias de los estudiantes con las reglas gramaticales y ortográficas tienden a ser marcadas por inseguridad y, en ocasiones, desmotivación. Este espectro afectivo no puede entenderse aisladamente: influye en la participación, en la asunción de riesgo en la producción y en la disposición a experimentar estrategias de corrección y revisión. La evidencia apunta hacia la necesidad de introducir experiencias de éxito

temprano, acompañadas de refuerzo positivo y de prácticas de retroalimentación que fomenten una identidad de aprendizaje lingüístico más confiada y proactiva.

En términos de alcance práctico, estas categorías convergen hacia una pretensión pedagógica: forjar una cohesión entre teoría inclusiva, práctica diaria y evaluación formativa que permita, de manera sostenida, reducir la brecha entre lo deseablemente inclusivo y lo efectivamente ejecutado en el aula. Esto implica un cambio sistémico que va más allá de intervenciones aisladas: requiere diseño curricular explícito que integre variación lingüística, estrategias de aprendizaje diversificado, y una cultura de retroalimentación que sea continua, adaptativa y centrada en el desarrollo de la autoeficacia. En definitiva, el camino hacia una enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas que sea verdaderamente inclusiva demanda, a la vez, una reconfiguración de prácticas, de recursos y de narrativas pedagógicas que reconozcan a cada estudiante como sujeto de aprendizaje con potencial para construir significado en contextos lingüísticos variados.

Presentación de la propuesta

Título de la Propuesta: “Educaplay como herramienta interactiva para la enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas en cuarto grado de educación básica”.

Presentación

La propuesta se formula desde una mirada pedagógica y tecnológica que busca incrementar la atención y motivación, para favorecer la transferencia de conocimientos a contextos comunicativos auténticos, respetando las particularidades culturales y lingüísticas de los estudiantes. Esta propuesta se plantea como un marco didáctico que integra Educaplay dentro de una secuencia de aprendizaje centrada en la enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas. Su finalidad es transformar la interacción con contenidos lingüísticos en una experiencia activa, contextualizada y rigurosa, que articule reconocimiento, aplicación y producción, promoviendo la autonomía, metacognición e inclusión de distintos estilos de aprendizaje.

Objetivos generales y específicos

- Objetivo general: Potenciar la competencia ortográfica y gramatical de los estudiantes de cuarto grado mediante actividades interactivas y contextualizadas en

Educaplay, favoreciendo la transferencia a producciones escritas y orales en contextos reales.

- Objetivos específicos:

1. Desarrollar la capacidad de identificar reglas ortográficas y gramaticales en oraciones y textos breves dentro de contextos comunicativos.
2. Favorecer la automatización de reglas ortográficas y gramaticales a través de prácticas progresivas que conecten reconocimiento, aplicación y producción.
3. Fomentar la autonomía del aprendizaje mediante herramientas de autoevaluación y retroalimentación formativa.
4. Promover la inclusión de distintos estilos de aprendizaje.
5. Integrar criterios de evaluación que midan progreso, transferencia y autoeficacia.

Fundamentación

La propuesta se fundamenta en principios de didáctica de lenguas y tecnologías, con énfasis en: (a) transferencia de aprendizaje y automatización de reglas; (b) diseño de entornos de aprendizaje interactivos que conecten teoría y práctica; (c) evaluación formativa y metacognición; (d) enfoque inclusivo para atender diversidad de estilos de aprendizaje y variaciones dialectales; y (e) consideraciones éticas y culturales en la implementación de herramientas digitales en contextos educativos.

Caracterización de la propuesta

-Nivel: cuarto grado de educación básica.

-Enfoque: constructivista sociocultural con apoyos tecnológicos.

-Herramienta central: Educaplay, complementada con recursos didácticos tradicionales y breves producciones orales/escritas.

-Alcance: secuencia de 8–12 semanas, con bloques semanales que integran evaluación formativa y sumativa.

Ideas básicas/claves/rectoras

- Integrar aprendizaje explícito de reglas ortográficas y gramaticales con situaciones de uso real.
- Diseñar actividades escalonadas que vayan de reconocimiento a producción y revisión.
- Emplear realimentación individual y grupal para fortalecer la autoeficacia y motivación.
- Adaptar las actividades para distintos estilos de aprendizaje mediante opciones de representación y expresión.

Estructura y dinámica de sus componentes

- **Módulo 1:** Reconocimiento de reglas
 - Actividades de selección de la regla adecuada en oraciones o textos cortos.
 - **Variantes:** videos cortos, imágenes y audio para apoyar la comprensión.
- **Módulo 2:** Aplicación guiada
 - Ejercicios de completado, reescritura de frases y corrección de errores leves.
 - Retroalimentación inmediata y explicaciones breves de la regla.
- **Módulo 3:** Producción y revisión
 - Redacción de oraciones o párrafos breves con revisión por pares y autoverificación guiada.
- **Uso de rúbricas para evaluar precisión y coherencia.**
- **Módulo 4:** Transferencia y contextualización
 - Talleres de escritura guiada en contextos comunicativos (cartas, diarios, descripciones cortas) donde se apliquen las reglas aprendidas.
- **Módulo 5:** Divergencia y estilos
 - Actividades que permiten diferentes formas de representación (texto, audio, video corto) para expresar el conocimiento.

Recursos necesarios

- **Tecnológicos:** Educaplay como plataforma central; dispositivos con acceso a Internet (tabletas, laptops); software de edición básica para producción de textos y audios; proyector o SMART Board para demostraciones.
- **Humanos:** docentes de Lengua y Literatura, tutor(es) de apoyo, y personal de TIC para soporte técnico; familias como aliados para seguimiento y refuerzo en casa.
- **Materiales complementarios:** textos adaptados al nivel de cuarto grado, glosarios de reglas ortográficas, recursos multimedia (videos cortos, imágenes ilustrativas) y plantillas de escritura.

Beneficiarios

- **Estudiantes de cuarto grado:** se benefician de una enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas más interactiva, contextualizada y accesible, con vías de representación múltiple y apoyo para la autonomía.
- **Docentes de Lengua y Literatura:** obtienen un marco estructurado con herramientas para facilitar la planificación, la ejecución de sesiones interactivas y la evaluación formativa, reduciendo cargas administrativas y aumentando la visibilidad del progreso.

Validación de la propuesta

Se presenta un análisis interpretativo, para desentrañar temas, patrones y categorías que emergen al examinar las ideas expresadas, y articular una narrativa sobre las implicaciones pedagógicas y pedagógico-tecnológicas de la propuesta.

1) Revelación de temas y patrones recurrentes

- **Alineación curricular y trazabilidad:** un tema dominante es la necesidad de vincular de manera explícita las actividades de Educaplay con los objetivos curriculares, acompañada de mecanismos de trazabilidad como rúbricas y criterios de éxito. Este patrón aparece reiteradamente como condición sine qua non para la legitimidad pedagógica de la propuesta.
- **Metacognición y regulación del aprendizaje:** varias intervenciones destacan la capacidad de la plataforma para promover la reflexión metacognitiva mediante retroalimentación, autoevaluación y espacios de razonamiento explícito sobre estrategias de revisión y corrección.

- **Diseño inclusivo y diversidad de canales:** hay una preocupación sostenida por la accesibilidad y la diversidad de estilos de aprendizaje, con énfasis en la multimodalidad (texto, audio, video) para ampliar la participación.

- **Evaluación formativa versus evaluaciones tradicionales:** un hilo común es que la plataforma facilita una evaluación continua, menos intimidante, que favorece un retrato más holístico del desempeño lingüístico que las evaluaciones sumativas clásicas.

- **Transferencia y contextualización:** el impulso hacia la transferencia de reglas a contextos reales (producción escrita y comunicación) aparece como un objetivo central, con el claro deseo de que el aprendizaje sea digno de aplicación más allá del aula.

- **Multilingüismo y cohesión social:** la posibilidad de integrar contenidos en múltiples lenguas y la aspiración a una mayor equidad y cohesión social emergen como componentes clave que dialogan con la diversidad cultural y lingüística de los cuerpos estudiantiles.

Narrativa de categorías emergentes y sus alcances

La narrativa de categorías emergentes y sus alcances se despliega como una topología analítica que articula, de manera programática y sensible, las dinámicas pedagógicas y tecnológicas subyacentes a la propuesta. En primer lugar, la categoría Diseño pedagógico orientado a la implementación tecnológica revela un entramado sincronizado entre trazabilidad curricular, transferencia contextual y evaluación formativa. Este tríptico no funciona como simple coartada metodológica, sino como un andamiaje que posibilita que cada actividad en Educaplay cumpla una función instrumental, y que se active como vehículo de significado pedagógico. La alineación explícita y la trazabilidad, entendidas como la capacidad de trazar cada tarea hasta un objetivo de aprendizaje concreto, emergen como condiciones sine qua non para que la experiencia educativa conserve coherencia, continuidad y responsabilidad evaluativa.

En segundo plano, la subcategoría Pedagogía de la autorregulación y la metacognición otorga al alumnado un papel protagónico en su propio proceso formativo. La realimentación comentada, las autoevaluaciones guiadas y los espacios para justificar decisiones no son meros dispositivos de corrección; constituyen prácticas de pensamiento crítico que sostienen la construcción de

estrategias auto reflexivas. Este se conecta directamente con la reducción de ansiedad evaluativa, al presentar evaluaciones como procesos de aprendizaje progresivo más que como juicios definitivos. La capacidad de verbalizar estrategias de revisión o de justificar elecciones lingüísticas fortalece la autonomía y responsabilidad cognitiva, configurando una cultura de aprendizaje continuo.

La tercera gran dimensión, la de Accesibilidad, diversidad y equidad, sitúa a la plataforma en el centro de un proyecto de educación inclusiva. La multimodalidad no son añadidos accesorios, sino condiciones estructurales que permiten ampliar la participación, especialmente de estudiantes con diferentes estilos de procesamiento y requerimientos. Aquí, la cohesión social se enlaza con la equidad, ya que las vías de representación y producción se vuelven puentes que reducen brechas y favorecen la interacción entre pares. Este diseño inclusivo beneficia a quienes presentan necesidades específicas, sino que enriquece el tejido educativo al promover experiencias compartidas de construcción de conocimiento.

La Dimensión Contextual y sociocultural aporta una perspectiva enriquecedora sobre la transferencia y multilingüismo. La transferencia a contextos reales y culturales no es una meta abstracta, sino un proceso situado que exige la articulación entre normas lingüísticas, escenarios comunicativos auténticos y prácticas discursivas pertinentes. La inclusión de contenidos en múltiples lenguas y variantes dialectales amplía el repertorio comunicativo del grupo-escuela, favoreciendo una ciudadanía lingüística más plural y flexible. Este componente, sitúa a la tecnología como mediadora de diversidad, no como mero repositorio de contenidos.

Discusión de los resultados

La evidencia compilada sostiene que el uso de herramientas interactivas, como Educaplay, se manifiesta como un paradigma educativo disruptivo capaz de incrementar la motivación y la retención de conocimientos, conforme señalan Tan (2023) y Alfonso (2025). En el contexto de la enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas para cuarto grado, este potencial se verifica en dos planos complementarios: por un lado, la participación y el compromiso de los estudiantes frente a actividades lúdico- interactivas; por otro, la necesidad de una integración curricular sólida que conecte las prácticas digitales con metas de

aprendizaje explícitas. En este sentido, los resultados de campo revelan que la interactividad elevó el interés y favoreció la revisión de reglas en contextos variados, coherente con la literatura que destaca la capacidad de las plataformas para transformar experiencias de aprendizaje mediante experiencias significativas y contextualizadas (Alfonso, 2025). No obstante, emergen limitaciones relevantes: la emoción por la novedad tecnológica no siempre se traduce en transferencia autónoma de las reglas a producciones propias, lo que coincide con observaciones previas sobre la brecha entre participación y transferencia en entornos educativos complejos.

Los hallazgos de la revisión sitúan a Educaplay como recurso viable para diversificar la instrucción y activar la participación, siempre que su implementación esté acompañada por una alineación curricular rigurosa y mecanismos de retroalimentación formativa estructurada. Esta necesidad de un andamiaje curricular robusto resuena con las conclusiones de Hasanah y Rahman (2025) y Ramirez et al. (2025) respecto a la importancia de contextualizar las actividades, adaptar las evaluaciones y crear condiciones para la automotivación y la transferencia a contextos reales. En este marco, la plataforma funciona como puente entre la teoría y la práctica, facilitando la transición de lo reconocible a lo aplicable y, eventualmente, a la producción de textos, siempre que se acompañe de rúbricas y criterios de éxito claros que permitan un seguimiento riguroso del progreso.

Desde la óptica de la inclusión y la diversidad, la línea argumental de Olawale (2024) sobre recursos tecnológicos inclusivos se verificó en la medida en que el diseño de Educaplay admite modalidades múltiples y ajustes para atender diferencias culturales y lingüísticas. La literatura de Screpnik et al. (2024) y Zhyhadlo (2022) enfatiza que la accesibilidad y la gamificación no sólo aumentan la motivación, sino que también permiten personalizar la experiencia de aprendizaje, lo que coincide con los resultados observados en contextos educativos diversos, incluyendo aquellos con presencia de lenguas minoritarias. En estas condiciones, la equidad y la cohesión social se fortalecen cuando la plataforma se aprovecha para promover la participación de todos los estudiantes, reduciendo brechas de acceso y favoreciendo la interacción entre pares.

Un aspecto cualitativo recurrente en los estudios citados es la transformación del ambiente de aprendizaje. Imam et al. (2025) destacan que, incluso cuando las mejoras cuantitativas pueden ser modestas en algunos contextos (p. ej., adquisición de vocabulario en edades tempranas), la experiencia educativa se dinamiza, se vuelve más participativa y se potencia la motivación intrínseca. Este hallazgo subraya la utilidad de Educaplay como recurso complementario que puede enriquecer experiencias pedagógicas sin excluir las metodologías tradicionales. Del mismo modo, la revisión de Torres (2021) y Idrovo et al. (2025) sugiere que la arquitectura de Educaplay facilita la diversificación metodológica y el desarrollo de competencias digitales y analíticas, lo que resulta especialmente valioso en entornos educativos que demandan adaptabilidad y pertinencia tecnológica.

En términos prácticos, los resultados refuerzan la conveniencia de un diseño didáctico que integre Educaplay dentro de una secuencia de aprendizaje estructurada: reconocimiento, aplicación y producción deben estar interconectados mediante actividades que permitan la retroalimentación formativa y la autoevaluación. Este enfoque no sólo sostiene la adquisición de reglas gramaticales y ortográficas, sino que también favorece la autorregulación y la metacognición, alineándose con las propuestas de construcción de conocimiento desde una perspectiva constructivista (Olvera et al., 2025; Vargas & Celi, 2024).

CONCLUSIONES

En este estudio se propuso el uso de Educaplay como herramienta interactiva para la enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas en la educación básica. Específicamente:

1. Al determinar las percepciones de los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Dr. Manuel Naula Sagñay” y de docentes de la asignatura de Lengua y Literatura sobre la enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas y el uso de Educaplay como herramienta interactiva; los hallazgos develan que los escolares valoran positivamente la interactividad y dimensión lúdica de Educaplay, señalando que las actividades capturan su interés y facilitan la revisión de reglas en contextos variados; sin embargo, su entusiasmo coexiste con inseguridad ante la aplicación autónoma de las reglas en producciones propias y con la percepción de que las tareas no siempre se conectan de manera clara con objetivos de aprendizaje permanentes. Por su parte, los docentes reconocen el potencial de Educaplay como recurso para diversificar la instrucción y activar la participación, pero señalan que su impacto efectivo depende de una integración curricular rigurosa, de la alineación con criterios de evaluación y de una realimentación formativa estructurada que fomente la automotivación y transferencia a contextos reales.
2. El diseño de una propuesta de uso de Educaplay como herramienta interactiva para la enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas en cuarto grado de educación básica; se basó en objetivos centrados en potenciar la competencia ortográfica y gramatical de los estudiantes de cuarto grado mediante actividades interactivas y contextualizadas en Educaplay. Con un enfoque en la formación inicial de docentes, la propuesta se plantea como un marco didáctico que integra Educaplay dentro de una secuencia de aprendizaje centrada en la enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas. Su finalidad es transformar la interacción con contenidos lingüísticos en una experiencia activa, contextualizada y rigurosa, que articule reconocimiento, aplicación y producción, promoviendo la autonomía, metacognición e inclusión de distintos estilos de aprendizaje.
3. La validación del diseño de la propuesta de uso de Educaplay como herramienta interactiva para la enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas en cuarto grado de educación básica, mediante criterio de expertos, muestra que el uso de Educaplay como herramienta interactiva hace que la propuesta se posicione como marco eficaz para fomentar autonomía, inclusión y cohesión social en el aprendizaje de reglas gramaticales y ortográficas en cuarto grado, con potencial de escalarse y adaptarse a contextos educativos diversos. En conclusión, esta investigación devela que el uso de Educaplay como herramienta interactiva consigue mejorar la enseñanza de reglas gramaticales y ortográficas en la educación básica.

REFERENCIAS

- Alfonso, A. (2025). Fundamentos teóricos para el diseño del aprendizaje lúdico en la educación superior digital flexible. *RE@ D-Revista de Educação a Distância e Elearning*, 8(1). https://revistas.rcaap.pt/lead_read/article/view/39429
- Cortez, M., Cando, L., Figueroa, E., & Tapia, T. (2024). Uso de Educaplay para la evaluación de estudiantes con escolaridad inconclusa en Estudios Sociales. *MQRInvestigar*, 8(2), 1174–1199. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1289>
- Hasanah, N., & Rahman, B. (2025). Educaplay para estudiantes de secundaria en la mejora de las habilidades de escritura: La perspectiva de un docente. *Scripta: Revista del Departamento de Inglés*, 12(1), 85-100. <https://ebook.umpwr.ac.id/scripta/article/view/6398>
- Idrovo, J., Jiménez, Y., Nivelá, M., & Sánchez, V. (2025). Educaplay como recurso interactivo para el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas en Lengua y Literatura. *ARANDU UTIC*, 12(2), 1314-1332. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10338634>
- Imam, M., Ramadhania, B., & Hentasmaka, D. (2025). Investigando Educaplay como un aprendizaje basado en juegos para la enseñanza de vocabulario en inglés a estudiantes jóvenes. *Indonesian Journal of Language Education, Applied Linguistics and Literature (IJLEALL)*, 1(1). <https://ejournal.penalangit.id/index.php/ijleall/article/view/3>
- Jurado, E. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de educación superior*, 41(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142022000200012&script=sci_arttext
- Muharmah, A., & Fauzan, U. (2024). Grammatical errors of the ninth-grade Indonesian EFL students' writing. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 9(3), 147-156. <https://www.educasia.or.id/index.php/educasia/article/view/262>
- Olawale, B. (2024). Inclusive innovations: Promoting digital equity and inclusion through technological solutions. *Intech Open*. <https://www.intechopen.com/chapters/1187104>
- Olvera, E., Morocho, L., Nivelá, M., Maliza, W., & Cuji, G. (2025). Incidencia de Educaplay en el aprendizaje de la geometría: un estudio cuasi-experimental en estudiantes de secundaria. *Código Científico Revista de Investigación*, 6(1), 30-57. <http://revistacodigocientifico.itslosandes.net/index.php/1/article/view/874>
- Ramirez, O., Ricaurte, A., & Martínez, 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/view/1495>
- Salazar, C., Lucio, M., Parreño, J., & Robinson, J. (2025). Plataforma educaplay y su contribución en el desempeño profesional de los docentes. *MQRInvestigar*, 9(1). <https://www.investigarmqr.com/2025/index.php/mqr/article/view/383>
- Screpnik, C., Negre, F., & Salinas, J. (2024). Educación inclusiva con juegos serios y diseño centrado en el usuario: explorando la intersección de la accesibilidad y la usabilidad. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 23(2). https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Aged%3A12%3A25940412/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Aged%3A178980689&crl=c&link_origin=scholar.google.es

- Taherdoost, H. (2022). ¿Cuáles son los diferentes enfoques de investigación? Revisión exhaustiva de la investigación cualitativa, cuantitativa y mixta, sus aplicaciones, tipos y limitaciones. *Journal of Management Science & Engineering Research*, 5(1), 53-63. <https://hal.science/hal-03741840/document>
- Tan, S. (2023). Exploiting disruptive innovation in learning and teaching. En *Learning intelligence: Innovative and digital transformative learning strategies: Cultural and social engineering perspectives* (págs. 149-176). Singapore: Springer Nature Singapore. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-981-19-9201-8_4.
- Taye, T., & Mengesha, M. (2024). Identifying and analyzing common English writing challenges among regular undergraduate students. *Heliyon*, 10(17). [https://www.cell.com/heliyon/fulltext/S2405-8440\(24\)12907-6](https://www.cell.com/heliyon/fulltext/S2405-8440(24)12907-6)
- Torres, C. (2021). Digital Didactic Materials: An Innovative Resource for Teaching in the 21st Century. *Journal of Higher Education Theory & Practice*, 21(7). <https://www.proquest.com/openview/67c619eb0fb7edec9675bfddd6f3222b/1?pq-origsite=gscholar&cbl=766331>
- Vargas, A., & Celi, V. (2024). Educaplay como herramienta para potenciar la retención y el aprendizaje del vocabulario en inglés. *Revista Europea de Innovación Pública y Social*, 9, 1-16. <https://epsir.net/index.php/epsir/article/view/614>
- Zhyhadlo, O. (2022). Application of digital game-based tools for formative assessment at foreign language lessons. *Information Technologies and Learning Tools*, 87(1). <https://pdfs.semanticscholar.org/9432/1751098fd-24ceb685e53e0ad214e4c8f7b37.pdf>