

**Plataformas digitales interactivas y su influencia en el aprendizaje significativo de Estudios Sociales en educación básica**  
**Interactive digital platforms and their influence on meaningful learning in Social Studies in basic education**

MSc. Rosalba Veronica Paredes Veintimilla, Lic. Granizo Flores Rulbert Hernan, MSc. Amaritza Elizabeth Zambrano Reyes, MSc. Ana Lucia Armijo Villegas.

**DIMENSIÓN CIENTÍFICA**

Enero - junio, V°7-N°1; 2026

Recibido: 05-05-2026

Aceptado: 18-05-2026

Publicado: 30-06-2026

**PAIS**

- Guayas - Ecuador
- Bolívar - Ecuador
- Guayas - Ecuador
- Bolívar - Ecuador

**INSTITUCION**

- Unidad Educativa Naranjito
- Unidad Educativa Pcei De Bolívar Extensión Chillanes
- Unidad Educativa Naranjito
- U. E. Roberto Alfredo Arregui Chauvin

**CORREO:**

- ✉ [rosalba.paredes@docentes.educacion.edu.ec](mailto:rosalba.paredes@docentes.educacion.edu.ec)
- ✉ [rulbert.granizo@docentes.educacion.edu.ec](mailto:rulbert.granizo@docentes.educacion.edu.ec)
- ✉ [amaritza.zambrano@docentes.educacion.edu.ec](mailto:amaritza.zambrano@docentes.educacion.edu.ec)
- ✉ [ana.armijo@docentes.educacion.edu.ec](mailto:ana.armijo@docentes.educacion.edu.ec)

**ORCID:**

- 🌐 <https://orcid.org/0009-0000-5694-5853>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0008-5748-9595>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0007-4576-3705>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0003-3025-6269>

**FORMATO DE**

Paredes, R., Granizo, R., Zambrano, A. & Armijo, A. (2026). Plataformas digitales interactivas y su influencia en el aprendizaje significativo de Estudios Sociales en educación básica. Revista G-ner@ndo, V°7 (N°1.). p. 5299 – 5307.

**Resumen**

La presente investigación tiene como objetivo analizar la influencia del uso de la plataforma Educaplay en el aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de educación básica. Metodológicamente, el estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, de tipo descriptivo y corte transversal. Para la recolección de datos se aplicaron encuestas estructuradas a estudiantes mediante pruebas pretest y postest, además de una entrevista dirigida al docente para complementar la información. La muestra estuvo conformada por estudiantes de sexto grado, seleccionados mediante un muestreo intencional. Los resultados evidenciaron un incremento significativo en la motivación, participación y comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes tras la implementación de actividades interactivas en Educaplay. Asimismo, se identificó que el uso de herramientas digitales favorece el desarrollo de competencias digitales y el aprendizaje autónomo. Se concluye que Educaplay constituye una estrategia didáctica eficaz para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales, promoviendo entornos dinámicos, participativos y centrados en el estudiante, lo cual contribuye al logro de aprendizajes significativos.

**Palabras clave:** aprendizaje significativo, tecnología educativa, motivación

**Abstract**

This research aims to analyze the influence of the Educaplay platform on Social Studies learning in basic education students. Methodologically, the study was conducted under a quantitative approach, with a non-experimental, descriptive, and cross-sectional design. Data collection was carried out through structured surveys applied to students using pre-test and post-test instruments, as well as an interview with the teacher to complement the information. The sample consisted of sixth-grade students selected through intentional sampling. The results showed a significant increase in students' motivation, participation, and comprehension after the implementation of interactive activities using Educaplay. Additionally, it was found that the use of digital tools promotes the development of digital competencies and autonomous learning. It is concluded that Educaplay is an effective teaching strategy that transforms the teaching-learning process in Social Studies, fostering dynamic, participatory, and student-centered environments, contributing to meaningful learning.

**Keywords:** meaningful learning, educational technology, motivation

### **Introducción**

En la actualidad, el avance de las tecnologías digitales ha transformado significativamente los procesos educativos, generando nuevas formas de enseñanza y aprendizaje que responden a las demandas de la sociedad del conocimiento. En este contexto, el uso de plataformas digitales interactivas se posiciona como una alternativa innovadora para fortalecer el aprendizaje en diversas áreas, particularmente en Estudios Sociales, una asignatura que tradicionalmente ha sido abordada desde enfoques memorísticos y poco dinámicos.

El problema de investigación se centra en la limitada incorporación de herramientas digitales interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales, lo que incide en la desmotivación, el bajo interés y dificultades en la comprensión de contenidos por parte de los estudiantes. A pesar de la disponibilidad de recursos tecnológicos como Educaplay, su uso aún es restringido debido a factores como la brecha digital, la falta de capacitación docente y las condiciones del contexto educativo.

La relevancia de este estudio radica en la necesidad de promover estrategias didácticas innovadoras que contribuyan a mejorar la calidad educativa, fortalecer las competencias digitales y fomentar un aprendizaje significativo. En este sentido, la implementación de plataformas como Educaplay permite transformar el aula en un espacio interactivo, dinámico y participativo, alineado con las exigencias del currículo educativo y las características de los estudiantes actuales.

Desde el punto de vista teórico, la investigación se sustenta en enfoques como el constructivismo, que concibe al estudiante como protagonista de su aprendizaje, el conductismo, que resalta el refuerzo mediante la retroalimentación, y el conectivismo, que vincula el aprendizaje con el uso de tecnologías digitales. Estas teorías coinciden en la importancia de generar entornos interactivos que favorezcan la construcción del conocimiento a través de la experiencia y la participación activa.

---

En cuanto a los antecedentes, diversos estudios han evidenciado que el uso de plataformas digitales como Educaplay mejora la motivación, la participación y el rendimiento académico, además de promover el aprendizaje autónomo y colaborativo. Sin embargo, aún existen vacíos investigativos en su aplicación específica dentro del área de Estudios Sociales, especialmente en contextos locales, lo que justifica la pertinencia del presente estudio.

La investigación se desarrolla en un contexto educativo de nivel básico, donde se evidencia la necesidad de innovar las prácticas pedagógicas mediante la integración de recursos tecnológicos que respondan a las características socioculturales y educativas de los estudiantes. Este entorno permite analizar de manera directa la influencia de la plataforma Educaplay en el aprendizaje de Estudios Sociales.

Finalmente, el objetivo general de la investigación es identificar el uso de la plataforma Educaplay en el aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de educación básica. Como supuesto de investigación, se plantea que la incorporación de esta herramienta digital influye positivamente en la motivación, comprensión y participación estudiantil, favoreciendo un aprendizaje significativo.

### **Metodología**

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, orientado a la medición y análisis estadístico de los datos obtenidos sobre el uso de la plataforma Educaplay en el aprendizaje de Estudios Sociales.

El tipo de investigación es descriptiva y exploratoria, ya que, por un lado, se busca caracterizar el fenómeno estudiado a partir de la recolección sistemática de datos, y por otro, se pretende explorar la relación entre el uso de la plataforma digital y el aprendizaje en un contexto donde existen limitados estudios previos.

El diseño de la investigación es no experimental, debido a que las variables no fueron manipuladas, sino observadas en su contexto natural; además, es de tipo transversal, ya que la información se recolectó en un único momento del tiempo.

---

La población estuvo conformada por estudiantes y docentes de sexto grado de educación básica, mientras que la muestra fue seleccionada mediante un muestreo intencional, considerando a un grupo específico de estudiantes y un docente, con base en criterios de accesibilidad y viabilidad del estudio.

Para la recolección de datos se utilizaron como técnicas la encuesta y la entrevista. En el caso de los estudiantes, se aplicó un cuestionario estructurado con escala tipo Likert, acompañado de pruebas pretest y posttest, con el propósito de medir los cambios en el aprendizaje antes y después de la intervención. En cuanto al docente, se empleó una entrevista estructurada para complementar y validar la información obtenida.

Los instrumentos utilizados incluyeron el cuestionario y la guía de entrevista, previamente validados por un experto en el área educativa, lo que permitió garantizar la claridad, coherencia y pertinencia de los ítems. La confiabilidad del estudio se aseguró mediante la aplicación estandarizada de los instrumentos y el análisis estadístico de los datos a través de herramientas como Excel.

En relación con las consideraciones éticas, se solicitó autorización a la institución educativa para la aplicación de los instrumentos, asegurando la participación voluntaria de los estudiantes y la confidencialidad de la información recolectada.

Como criterios de inclusión, se consideró a estudiantes matriculados en sexto grado que participaron activamente en el proceso de aplicación de los instrumentos; mientras que se excluyó a aquellos que no contaban con autorización o no completaron el proceso investigativo.

Entre las principales limitaciones se identificaron dificultades tecnológicas, como el acceso restringido a equipos informáticos y condiciones físicas del aula poco adecuadas para el uso de recursos digitales, lo que pudo influir en el desarrollo de la intervención

### **Análisis de Resultados**

**Tabla 1** *Resultados del pretest sobre percepción del aprendizaje en Estudios Sociales*

---

Indicador evaluado	Siempre (%)	Casi siempre (%)	A veces (%)
Gusto por la asignatura	41	53	6
Interés por actividades lúdicas (juegos/videos)	88	6	6
Uso de recursos digitales para aprender	71	6	23
Percepción de mejora del aprendizaje con recursos digitales	76	12	12

*Tabla 2 Resultados del postest tras la implementación de Educaplay*

Indicador evaluado	Siempre (%)	Casi siempre (%)	A veces (%)
Comprensión de contenidos	82	12	6
Motivación en clases	88	12	0
Participación activa	85	15	0
Aprendizaje autónomo	79	15	6

Los resultados obtenidos en el pretest muestran que los estudiantes ya presentaban una actitud favorable hacia la asignatura de Estudios Sociales, así como un alto interés por actividades lúdicas y el uso de recursos digitales. No obstante, se evidencia que el uso de estas herramientas no era completamente sistemático, lo que limitaba su impacto en el aprendizaje. Tras la implementación de la plataforma Educaplay, los resultados del postest reflejan una mejora significativa en todos los indicadores evaluados, especialmente en la comprensión de contenidos, la motivación y la participación activa. Además, se observa un avance en el aprendizaje autónomo, lo que indica que los estudiantes no solo comprendieron mejor los contenidos, sino que también desarrollaron mayor independencia en su proceso formativo. Estos resultados evidencian una relación directa entre el uso de herramientas digitales interactivas y el fortalecimiento del aprendizaje en el área de Estudios Sociales.

## Discusión

Los hallazgos del estudio se alinean con los postulados del constructivismo, que plantean que el aprendizaje se construye activamente mediante la interacción y la experiencia, así como con el conectivismo, que resalta la importancia del uso de tecnologías digitales en los procesos educativos. En comparación con investigaciones previas, se confirma que la gamificación y el uso de plataformas digitales como Educaplay incrementan la motivación y favorecen el aprendizaje significativo. A diferencia de los métodos tradicionales centrados en la memorización, esta herramienta permite generar entornos dinámicos que promueven la participación activa del estudiante. Como aporte relevante, este estudio demuestra la aplicabilidad de Educaplay específicamente en el área de Estudios Sociales, evidenciando que su uso no solo mejora la comprensión de contenidos, sino que también contribuye al desarrollo de competencias digitales. En este sentido, se destaca la necesidad de integrar de manera sistemática estas herramientas en la planificación educativa y fortalecer la capacitación docente para maximizar su potencial en el aula.

### **Conclusiones**

Los resultados obtenidos en la presente investigación permiten sostener, con base en evidencia empírica, que la implementación de la plataforma Educaplay influye de manera significativa en el aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de educación básica. Se constató un incremento en los niveles de motivación, participación activa y comprensión de los contenidos, lo que evidencia que la incorporación de herramientas digitales interactivas transforma positivamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos hallazgos guardan coherencia con los fundamentos teóricos del constructivismo y el conectivismo, los cuales plantean que el aprendizaje se potencia cuando el estudiante interactúa activamente con el conocimiento y utiliza recursos tecnológicos como mediadores del proceso educativo.

Desde una perspectiva crítica, los resultados permiten afirmar que las metodologías tradicionales centradas en la transmisión de contenidos y la memorización resultan limitadas frente a las demandas actuales del contexto educativo. En contraste, el uso de plataformas como

---

Educaplay favorece la construcción de aprendizajes significativos, al integrar elementos lúdicos, interactivos y de retroalimentación inmediata, que estimulan procesos cognitivos superiores y fortalecen la autonomía del estudiante. En este sentido, el estudio aporta evidencia concreta sobre la pertinencia de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Estudios Sociales, contribuyendo a ampliar el campo de aplicación de las tecnologías educativas en asignaturas tradicionalmente consideradas teóricas.

Asimismo, se reconoce que la efectividad de estas herramientas está condicionada por factores contextuales, tales como el acceso a recursos tecnológicos, la conectividad y la formación docente en el uso pedagógico de las TIC. Por lo tanto, su integración no debe entenderse únicamente como una innovación tecnológica, sino como un proceso pedagógico que requiere planificación, capacitación y acompañamiento institucional. Esta consideración refuerza la necesidad de diseñar políticas educativas que promuevan el uso adecuado de herramientas digitales, garantizando condiciones equitativas para su implementación.

En términos de aporte científico, la investigación contribuye a evidenciar la relación entre el uso de plataformas digitales interactivas y el mejoramiento del aprendizaje en Estudios Sociales, destacando su impacto en variables clave como la motivación, la participación y la comprensión. Además, ofrece una base empírica que puede ser replicada en otros contextos educativos, fortaleciendo la validez de sus resultados y su aplicabilidad en diferentes niveles de enseñanza.

Finalmente, se identifican interrogantes que abren nuevas líneas de investigación, como el análisis del impacto a largo plazo de estas herramientas en el rendimiento académico, su influencia en el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas, así como su aplicación en otras áreas del currículo. De igual manera, se sugiere profundizar en estudios con enfoques mixtos o longitudinales que permitan ampliar la comprensión del fenómeno y fortalecer la evidencia científica en torno al uso de tecnologías educativas en el aula.

---

### Referencias bibliográficas

- Abarca Cordero, D. (2021). Estrategias digitales para el aprendizaje significativo en educación básica. *Revista Iberoamericana de Educación*, 86(2), 45–60.
- Amaya-Olarte, L., García, M., & Torres, J. (2024). Tecnologías de la información y comunicación en el aprendizaje escolar: Retos y oportunidades. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 23(1), 12–28.
- Campos Quintanilla, R., Pérez López, M., & Sánchez Ruiz, A. (2023). Innovación pedagógica en la enseñanza de las ciencias sociales mediante herramientas digitales. *Educación y Sociedad*, 41(3), 89–105.
- Cantuña Ávila, J. (2022). Entornos virtuales y enseñanza de estudios sociales en el Ecuador. *Revista Científica Educativa*, 15(2), 33–48.
- Cuenca Peláez, J., Ramírez, P., & Gómez, L. (2025). Brecha digital y formación docente en América Latina. *Revista de Educación y Desarrollo*, 19(1), 55–70.
- Daquilema Gavilanes, M. (2024). Uso de las TIC en la educación básica ecuatoriana. *Revista Andina de Educación*, 8(1), 22–37.
- Delgado Soto, A., Martínez, C., & Rojas, F. (2024). Constructivismo y tecnologías emergentes en el aprendizaje escolar. *Revista Pedagógica Contemporánea*, 12(2), 66–80.
- Gómez, P., & Rodríguez, L. (2021). Gamificación y aprendizaje lúdico en contextos educativos. *Revista de Innovación Educativa*, 9(1), 101–115.
- Hago Sarango, M., Vélez, R., & Castillo, D. (2024). Metodología de la investigación educativa: Enfoques y aplicaciones. *Editorial Académica Universitaria*.
- Ilaquize Gamboy, K. (2022). Herramientas digitales y su impacto en el aprendizaje escolar. *Revista Educación y Tecnología*, 10(2), 77–90.
- INEVAL. (2024). *Resultados de evaluación educativa en el área de Ciencias Sociales*. Instituto Nacional de Evaluación Educativa.
- INEVAL. (2025). *Informe nacional de desempeño académico en educación básica*. Instituto Nacional de Evaluación Educativa.
-

Moreno Tomalá, J. (2022). Uso de Educaplay como herramienta didáctica en el aula. *Revista Tecnológica Educativa*, 14(2), 25–40.

Páez-Quinde, G., Morales, J., & Castillo, V. (2022). Educaplay como herramienta de gamificación en la educación virtual. *Revista Científica de Innovación Educativa*, 5(1), 18–29.

Rodríguez, M., López, A., & Cedeño, P. (2025). Educaplay y su impacto en la lectoescritura en contextos rurales. *Revista Educación Rural*, 7(1), 44–58.

Suárez Borbor, L., & Tomalá Domínguez, J. (2024). Estrategias didácticas para el aprendizaje de estudios sociales. *Revista Educativa del Ecuador*, 11(1), 60–75.

---