

Innovación digital mediante Educaplay en la enseñanza de Lengua y Literatura en estudiante con escolaridad inconclusa**Digital Innovation Using Educaplay in Language and Literature Teaching for Students with Incomplete Schooling**

Betsy Mirley Biler Franco, Lady Bélgica Franco Anchundia, María Gabriela Jurado-Martínez & Jorge Francisco Vera-Mosquera

**CIENCIA, TECNOLOGÍA Y
SOCIEDAD**

Julio - diciembre, V°7 - N°2; 2026

Recibido: 30-07-2026

Aceptado: 31-07-2026

Publicado: 06-08-2026

PAIS

- Ecuador, Manabí
- Ecuador, Manabí
- Ecuador, Durán
- Ecuador, Durán

INSTITUCION

- Universidad Bolivariana del Ecuador
- Universidad Bolivariana del Ecuador
- Universidad Bolivariana del Ecuador
- Universidad Bolivariana del Ecuador

CORREO:

- ✉ bmbilerf@ube.edu.ec
- ✉ lbfrancoa@ube.edu.ec
- ✉ mjguradom@ube.edu.ec
- ✉ jfveram@ube.edu.ec

ORCID:

-  <https://orcid.org/0009-0007-2097-1575>
-  <https://orcid.org/0009-0000-4822-0246>
-  <https://orcid.org/0009-0007-3383-772X>
-  <https://orcid.org/0000-0003-2934-0028>

FORMATO DE CITA APA.

Biler, B., Franco, L., Jurado-Martínez, M. & Vera-Mosquera, J. (2026). Innovación digital mediante Educaplay en la enseñanza de Lengua y Literatura en estudiante con escolaridad inconclusa. *Revista G-ner@ndo*, V°7 (N°2). Pág. 2467 – 2491.

Resumen

El estudio tuvo como objetivo analizar el aporte de la innovación digital mediante el uso de la plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura en estudiantes con escolaridad inconclusa. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, con un diseño no experimental de tipo descriptivo y de campo. La muestra estuvo conformada por 30 estudiantes pertenecientes a la modalidad de Educación para Personas Jóvenes y Adultas (EPJA). Para la recolección de datos se emplearon encuestas con escala tipo Likert, fichas de observación y entrevistas semiestructuradas. Los resultados evidenciaron un incremento en el nivel de participación estudiantil durante la implementación de actividades interactivas, así como una mejora en el rendimiento académico reflejada en los resultados del pretest y postest. Asimismo, se observó una valoración favorable por parte de los estudiantes respecto al uso de la herramienta digital. Se concluye que la integración de Educaplay como recurso de innovación digital contribuye a fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de habilidades comunicativas, la motivación y la participación estudiantil en contextos de escolaridad inconclusa.

Palabras clave: innovación digital, Educaplay, Lengua y Literatura, escolaridad inconclusa, aprendizaje interactivo.

Abstract

The present study aimed to analyze the impact of digital innovation through the use of the Educaplay platform on the teaching of Language and Literature among students with incomplete schooling. The research was conducted using a mixed-methods approach, with a non-experimental, descriptive field design. The sample consisted of 30 students enrolled in the Youth and Adult Education (EPJA) program. Data collection techniques included Likert-scale surveys, observation checklists, and semi-structured interviews. The results showed an increase in student participation during the implementation of interactive activities, as well as an improvement in academic performance reflected in pretest and posttest scores. Additionally, students expressed a favorable perception of the use of the digital tool. It is concluded that the integration of Educaplay as a digital innovation resource contributes to strengthening the teaching-learning process by enhancing communicative skills, motivation, and student engagement in contexts of incomplete schooling.

Keywords: digital innovation, Educaplay, Language and Literature, incomplete schooling, interactive learning.

Introducción

La incorporación de tecnologías digitales en el ámbito educativo ha generado transformaciones significativas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, particularmente en lo relacionado con la participación estudiantil y el desarrollo de competencias comunicativas. En este contexto, el uso de herramientas digitales interactivas se ha consolidado como una estrategia que favorece el aprendizaje activo, la motivación y la construcción de conocimientos significativos (Soledispa et al., 2023; Mosquera et al., 2024).

No obstante, su implementación presenta limitaciones en contextos educativos caracterizados por trayectorias escolares interrumpidas. En el caso de estudiantes con escolaridad inconclusa, persisten dificultades relacionadas con la baja motivación, el rezago académico y el escaso desarrollo de habilidades lingüísticas, lo que impacta directamente en su permanencia en el sistema educativo (González-Pichisaca, 2023; López et al., 2025).

En el área de Lengua y Literatura, la enseñanza continúa estando marcada, en muchos casos, por enfoques tradicionales centrados en la memorización y la transmisión de contenidos, lo que restringe el desarrollo del pensamiento crítico y la participación activa del estudiante (Cango et al., 2025). Frente a ello, diversas investigaciones han evidenciado que la integración de estrategias digitales y recursos gamificados favorece la comprensión lectora, la producción escrita y el compromiso académico (Naranjo et al., 2024; Panezo et al., 2025).

En este escenario, la plataforma Educaplay se posiciona como una herramienta didáctica que permite diseñar actividades interactivas orientadas al aprendizaje significativo. Estudios recientes destacan su impacto positivo en la motivación, la participación y el rendimiento académico, especialmente cuando se integra de manera planificada en el proceso pedagógico (Morocho & Granados, 2025; Guamán et al., 2025). Sin embargo, la mayoría de investigaciones se ha desarrollado en contextos de educación regular, siendo limitado el análisis en poblaciones con escolaridad inconclusa, lo que evidencia un vacío en la producción científica reciente.

En función de lo anterior, el estudio tuvo como objetivo analizar la innovación digital mediante el uso de Educaplay en la enseñanza de Lengua y Literatura en estudiantes con escolaridad inconclusa, con el propósito de determinar su incidencia en el aprendizaje académico. Se planteó como hipótesis que la implementación de actividades interactivas mejora la motivación, fortalece las competencias lingüísticas y favorece la participación estudiantil.

Tecnologías de la Información y Comunicación en la Educación.

El avance de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ha generado transformaciones significativas en los procesos educativos, permitiendo nuevas formas de interacción, acceso al conocimiento y construcción de aprendizajes. En este sentido, la integración de herramientas digitales en el aula favorece entornos más dinámicos, participativos y centrados en el estudiante, lo que contribuye al desarrollo de competencias clave para el siglo XXI (Soledispa et al., 2023; Mosquera et al., 2024).

Diversas investigaciones recientes destacan que el uso de plataformas digitales no solo mejora el rendimiento académico, sino que también fortalece habilidades comunicativas, fomenta la autonomía y promueve la autorregulación del aprendizaje (Franco et al., 2025). Asimismo, el acceso a recursos multimedia permite adaptar los contenidos a distintos estilos y ritmos de aprendizaje, facilitando una educación más inclusiva y flexible.

No obstante, la literatura también evidencia que la incorporación de las TIC enfrenta desafíos importantes, entre los que se encuentran la brecha digital, la limitada infraestructura tecnológica y la insuficiente formación docente en competencias digitales. Estos factores pueden limitar el impacto de las herramientas tecnológicas y reducir su uso a un nivel superficial sin una verdadera integración pedagógica (Guamán et al., 2025).

En este contexto, la efectividad de las TIC no depende únicamente de su disponibilidad, sino de la manera en que son utilizadas dentro del proceso educativo. La

planificación didáctica, la capacitación docente y la contextualización de las estrategias tecnológicas son elementos fundamentales para garantizar su impacto en el aprendizaje.

Desde una visión pedagógica contemporánea, la incorporación de las TIC en el ámbito educativo no debe limitarse al uso instrumental de herramientas digitales, sino que implica una transformación profunda de las prácticas pedagógicas. En contextos como el de estudiantes con escolaridad inconclusa, el uso de tecnología adquiere un valor estratégico, ya que permite flexibilizar los procesos de enseñanza y adaptarlos a las necesidades reales del alumnado. Sin embargo, su efectividad depende en gran medida de la intencionalidad didáctica con la que se implementa, por lo que resulta indispensable que el docente asuma un rol activo en la mediación pedagógica y en la construcción de experiencias de aprendizaje significativas.

Gamificación y aprendizaje

La gamificación se ha consolidado como una estrategia metodológica innovadora en el ámbito educativo, al integrar elementos propios del juego, como desafíos, recompensas, niveles y retroalimentación inmediata, dentro de entornos de aprendizaje estructurados. Este enfoque busca transformar el rol del estudiante en un agente activo, promoviendo su participación, motivación y compromiso con el proceso educativo (Naranjo et al., 2024).

Bajo el enfoque pedagógico, la gamificación favorece la motivación intrínseca, ya que el estudiante se involucra en el aprendizaje por interés y sentido de logro. La retroalimentación inmediata permite identificar errores y ajustar estrategias en tiempo real, fortaleciendo la autorregulación y la autonomía. Además, la incorporación de dinámicas lúdicas contribuye a reducir la ansiedad académica y a generar ambientes de aprendizaje más participativos.

Estudios recientes han evidenciado que la aplicación de estrategias gamificadas mejora el rendimiento académico y el nivel de implicación del alumnado, especialmente en áreas como Lengua y Literatura, donde se requiere el desarrollo de habilidades cognitivas

complejas (Panezo et al., 2025; Morocho & Granados, 2025). Asimismo, la gamificación facilita la comprensión de contenidos al contextualizarlos en escenarios interactivos que estimulan la creatividad y el pensamiento crítico.

Sin embargo, su efectividad depende de una adecuada planificación pedagógica. La falta de estructuración puede convertir la gamificación en una actividad meramente recreativa sin impacto significativo en el aprendizaje, lo que limita su potencial educativo.

Desde el análisis del contexto educativo, la gamificación no debe ser entendida únicamente como una estrategia para hacer más atractivas las clases, sino como una metodología que puede transformar la relación del estudiante con el aprendizaje. En el caso de estudiantes con trayectorias educativas interrumpidas, la incorporación de dinámicas lúdicas puede contribuir a reconstruir la motivación académica y fortalecer la confianza en sus capacidades. No obstante, su implementación requiere una planificación estructurada que garantice la coherencia entre los objetivos pedagógicos y las actividades propuestas, evitando que se reduzca a una experiencia superficial sin impacto real en el aprendizaje.

Educaplay como herramienta didáctica en el proceso educativo

Educaplay constituye una herramienta digital orientada al diseño de actividades didácticas interactivas, que permite integrar elementos multimedia y dinámicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A través de recursos como cuestionarios, crucigramas, sopas de letras y ejercicios interactivos, la plataforma facilita la creación de entornos educativos más dinámicos y participativos.

Considerando una perspectiva metodológica, Educaplay destaca por ofrecer retroalimentación inmediata, lo que permite al estudiante identificar sus errores y reforzar sus conocimientos en tiempo real. Este proceso favorece la autorregulación del aprendizaje y el desarrollo de habilidades metacognitivas, elementos fundamentales en los enfoques educativos centrados en el estudiante.

Investigaciones recientes evidencian que el uso de Educaplay incrementa la motivación académica, mejora la participación y fortalece el desarrollo de habilidades lingüísticas, especialmente en áreas como comprensión lectora y producción escrita (Cango et al., 2025; López et al., 2025). Asimismo, su implementación permite adaptar las actividades a las necesidades del grupo, facilitando una enseñanza más personalizada.

De igual manera, se ha identificado que la integración de esta herramienta contribuye a la transición desde metodologías tradicionales hacia enfoques más activos, donde el estudiante asume un rol protagónico en la construcción de su aprendizaje (Morocho & Granados, 2025).

No obstante, su implementación también presenta desafíos, como la falta de formación docente en el uso pedagógico de herramientas digitales y la ausencia de planificación didáctica que articule la tecnología con los objetivos curriculares (Guamán et al., 2025). Estas limitaciones pueden afectar su impacto si no se abordan de manera adecuada.

En función de la realidad educativa analizada, Educaplay no debe ser considerado únicamente como un recurso tecnológico complementario, sino como una estrategia didáctica que puede contribuir significativamente a la innovación pedagógica. Su uso en contextos de escolaridad inconclusa representa una oportunidad para dinamizar el aprendizaje, fortalecer la participación y atender las necesidades específicas del estudiantado. Sin embargo, su efectividad dependerá de la capacidad del docente para integrarla de manera planificada y contextualizada dentro del proceso educativo.

Enseñanza de Lengua y Literatura y desarrollo de competencias lingüísticas

La enseñanza de Lengua y Literatura tiene como propósito el desarrollo de competencias comunicativas que permitan al estudiante comprender, interpretar y producir textos en diversos contextos. Este proceso implica el fortalecimiento de habilidades como la comprensión lectora, la producción escrita y el pensamiento crítico.

Estudios recientes evidencian que la integración de recursos digitales en esta área favorece la comprensión de contenidos lingüísticos y mejora el desarrollo de habilidades comunicativas mediante actividades interactivas (Panezo et al., 2025). Asimismo, el uso de herramientas tecnológicas contribuye a estimular la creatividad, la participación y el análisis crítico del lenguaje (Cango et al., 2025).

En el marco pedagógico, resulta necesario superar enfoques tradicionales centrados en la memorización de contenidos y promover estrategias que favorezcan el aprendizaje activo. En este sentido, la incorporación de metodologías innovadoras permite generar experiencias educativas más significativas y contextualizadas.

Sin embargo, en contextos de escolaridad inconclusa, los estudiantes presentan dificultades en el desarrollo de competencias lingüísticas, lo que exige la implementación de estrategias diferenciadas que respondan a sus necesidades educativas.

Desde el enfoque del aprendizaje significativo, la enseñanza de Lengua y Literatura debe orientarse hacia la construcción de aprendizajes significativos que permitan al estudiante desarrollar habilidades para la vida. En este sentido, la integración de herramientas digitales representa una oportunidad para transformar las prácticas pedagógicas y promover un aprendizaje más activo y participativo. No obstante, es fundamental que estas estrategias respondan a las características del contexto educativo y a las necesidades del estudiantado.

Escolaridad inconclusa y aprendizaje en contextos educativos flexibles

La escolaridad inconclusa se define como la interrupción del proceso educativo formal antes de culminar los niveles establecidos dentro del sistema educativo, lo que limita el desarrollo integral del estudiante y reduce sus oportunidades de inserción social y laboral. De acuerdo con UNESCO (2017), esta condición está asociada a factores socioeconómicos, familiares y educativos que inciden en la deserción escolar y en la discontinuidad de las trayectorias formativas.

En el contexto latinoamericano, autores como González-Pichisaca (2023) y López Flores et al. (2025) señalan que los estudiantes con escolaridad inconclusa presentan dificultades en habilidades básicas como la lectura y la escritura, así como bajos niveles de motivación académica, lo que afecta su permanencia en el sistema educativo. En este sentido, la atención a esta población requiere la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras, flexibles y contextualizadas que permitan fortalecer el aprendizaje y favorecer su reintegración educativa.

Sin embargo, la integración tecnológica en estos contextos requiere una planificación pedagógica adecuada y procesos de capacitación docente que garanticen su efectividad. La falta de estos elementos puede limitar el impacto de las estrategias digitales.

En el caso de la Unidad Educativa Fiscal San Mateo, se evidencia la necesidad de implementar estrategias metodológicas que respondan a las características del estudiantado, considerando su diversidad de experiencias y condiciones socioeducativas.

Considerando las características de esta población educativa, la atención a estudiantes con escolaridad inconclusa requiere un enfoque pedagógico flexible, inclusivo y contextualizado. La integración de herramientas digitales como Educaplay representa una oportunidad para fortalecer el aprendizaje y promover la permanencia educativa. No obstante, su implementación debe estar acompañada de procesos pedagógicos estructurados que garanticen su impacto en el desarrollo académico.

Innovación educativa digital en contextos de aprendizaje

La innovación educativa digital se ha consolidado como un eje fundamental en la transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje, al integrar tecnologías emergentes con enfoques pedagógicos centrados en el estudiante. Este concepto no se limita a la incorporación de herramientas tecnológicas, sino que implica la reconfiguración de las

prácticas educativas, promoviendo metodologías activas, flexibles y contextualizadas (Cabero-Almenara & Llorente-Cejudo, 2022).

En este sentido, la innovación digital en educación se orienta a mejorar la calidad del aprendizaje mediante el uso de recursos interactivos, entornos virtuales y estrategias didácticas que favorecen la participación y el pensamiento crítico. Estudios recientes señalan que la integración de tecnologías digitales contribuye al desarrollo de competencias clave, como la autonomía, la colaboración y la resolución de problemas (Redecker, 2022).

Asimismo, la innovación educativa permite responder a las necesidades de contextos diversos, especialmente en poblaciones con vulnerabilidad educativa, como los estudiantes con escolaridad inconclusa. En estos casos, la incorporación de herramientas digitales facilita la adaptación de los contenidos, la flexibilización del aprendizaje y la generación de experiencias más inclusivas (Area & Adell, 2023).

No obstante, la literatura también advierte que la innovación digital no depende únicamente del acceso a tecnología, sino de factores como la formación docente, el liderazgo educativo y la planificación pedagógica. La ausencia de estos elementos puede limitar el impacto de las estrategias innovadoras y reducirlas a prácticas aisladas sin sostenibilidad en el tiempo (Cabero-Almenara & Llorente-Cejudo, 2022).

En este contexto, la innovación educativa digital se posiciona como una oportunidad para transformar los procesos de enseñanza en áreas como Lengua y Literatura, mediante el uso de herramientas interactivas que promuevan el aprendizaje significativo y la participación activa del estudiante.

En el contexto de los desafíos educativos actuales, la innovación educativa digital no debe entenderse como una tendencia pasajera, sino como una necesidad en los sistemas educativos actuales. Su implementación en contextos de escolaridad inconclusa representa una estrategia clave para reducir brechas de aprendizaje y fortalecer la permanencia escolar.

Sin embargo, su éxito dependerá de la articulación entre tecnología, pedagogía y contexto, garantizando que las herramientas digitales respondan a objetivos educativos claros y pertinentes.

Métodos y Materiales

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, al integrar procedimientos cuantitativos y cualitativos con el propósito de analizar la influencia del uso de Educaplay en el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura en estudiantes con escolaridad inconclusa. Este enfoque permitió comprender el fenómeno desde una perspectiva integral, considerando tanto los resultados académicos como las percepciones de los participantes (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2022).

Desde el componente cuantitativo, se evaluaron los cambios en el rendimiento académico y los niveles de participación estudiantil mediante la aplicación de instrumentos estructurados. Por su parte, el enfoque cualitativo permitió analizar las experiencias, percepciones y dinámicas observadas durante la implementación de la estrategia pedagógica.

El estudio correspondió a un diseño no experimental de campo, ya que se analizó el fenómeno en su contexto natural sin manipulación de variables. Asimismo, tuvo un alcance descriptivo, orientado a caracterizar los efectos de la innovación digital en el aprendizaje, y un corte transversal, dado que la recolección de datos se realizó en un periodo determinado.

Para el desarrollo de la investigación se establecieron las siguientes variables:

Variable independiente: Innovación digital mediante el uso de Educaplay, entendida como la implementación de actividades interactivas y gamificadas en el proceso de enseñanza.

Variable dependiente: Aprendizaje en Lengua y Literatura, medido a través del desarrollo de habilidades comunicativas, comprensión lectora, participación académica y rendimiento en evaluaciones.

De manera complementaria, se consideraron dimensiones como motivación, interacción y percepción estudiantil, las cuales permitieron analizar el impacto de la intervención desde una perspectiva integral.

Para operacionalizar las variables del estudio se establecieron las dimensiones, indicadores, técnicas e instrumentos que se presentan en la Tabla 1.

Tabla 1. Operacionalización de variables

Variable	Dimensión	Indicadores	Técnica	Instrumento
Innovación digital mediante Educaplay (Variable independiente)	Uso de la herramienta	Frecuencia de uso	Observación	Ficha de observación
	Interactividad	Nivel de interacción en actividades	Observación	Ficha de observación
	Gamificación	Participación en actividades lúdicas	Encuesta	Cuestionario Likert
Aprendizaje en Lengua y Literatura (Variable dependiente)	Comprensión lectora	Identificación de ideas principales	Prueba	Pretest – Posttest
	Producción escrita	Coherencia y redacción	Prueba	Pretest – Posttest
	Participación académica	Nivel de intervención en clase	Observación	Ficha de observación
	Motivación	Interés por el aprendizaje	Encuesta	Cuestionario Likert

Nota. Elaboración propia (2026).

La población estuvo conformada por estudiantes pertenecientes a la modalidad extraordinaria de Educación para Personas Jóvenes y Adultas (EPJA), caracterizados por presentar trayectorias educativas interrumpidas o escolaridad inconclusa.

La muestra fue de tipo no probabilística por conveniencia, integrada por 30 estudiantes seleccionados en función de su disponibilidad y participación en el proceso educativo. Los

participantes presentaban diversidad etaria, responsabilidades laborales y antecedentes de interrupción escolar, características propias de este contexto educativo.

Para la recolección de información se emplearon diversas técnicas e instrumentos, con el fin de garantizar una comprensión integral del fenómeno:

Encuesta: Se aplicó un cuestionario estructurado con escala tipo Likert, orientado a medir la percepción de los estudiantes sobre el uso de Educaplay, la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades lingüísticas.

Ficha de observación: Permitió registrar el nivel de interacción, participación y desempeño de los estudiantes durante las actividades desarrolladas en el aula.

Entrevista semiestructurada: Aplicada a docentes, con el propósito de conocer su percepción sobre el uso de herramientas digitales y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de información se describen en la Tabla 2.

Tabla 2. *Técnicas e instrumentos de recolección de datos*

Técnica	Instrumento	Población	Objetivo
Encuesta	Cuestionario tipo Likert	Estudiantes	Evaluar motivación, percepción y participación
Observación	Ficha de observación	Estudiantes	Registrar interacción y desempeño
Entrevista	Guía semiestructurada	Docentes	Analizar percepción sobre Educaplay
Prueba	Pretest – Postest	Estudiantes	Medir aprendizaje en Lengua y Literatura

Nota. Elaboración propia (2026).

Procedimiento

El proceso de investigación se desarrolló en varias fases. En una primera fase, se realizó la revisión de literatura científica relacionada con la innovación digital, el uso de

Educaplay y la enseñanza de Lengua y Literatura. Posteriormente, se diseñaron y validaron los instrumentos de recolección de datos.

En una segunda fase, se aplicaron las encuestas a los estudiantes y se realizaron observaciones durante la implementación de actividades interactivas mediante Educaplay. De manera complementaria, se llevaron a cabo entrevistas a docentes para obtener información cualitativa sobre el proceso pedagógico.

En una fase final, los datos recolectados fueron organizados, codificados y analizados, permitiendo la interpretación de los resultados en función de los objetivos planteados. Durante el proceso se implementó una estrategia pedagógica basada en actividades gamificadas orientadas a fortalecer la comprensión lectora, el análisis textual y la participación estudiantil.

Los datos cuantitativos obtenidos fueron procesados mediante estadística descriptiva, utilizando frecuencias, porcentajes, medias y desviación estándar. El análisis se realizó mediante el software SPSS y hojas de cálculo en Excel.

Por su parte, los datos cualitativos fueron analizados mediante categorización temática, lo que permitió identificar patrones en las percepciones y experiencias de los participantes.

Para garantizar la rigurosidad del estudio, se aplicaron procedimientos de validez y confiabilidad en los instrumentos de recolección de datos.

La validez de contenido se estableció mediante el juicio de tres expertos en educación y tecnología educativa, quienes evaluaron los ítems del cuestionario considerando criterios de claridad, pertinencia y coherencia. A partir de estas valoraciones, se calculó el coeficiente V de Aiken, cuyos resultados se presentan en la Tabla 3.

Como se observa en la Tabla 3, los valores del coeficiente V de Aiken oscilan entre 0,83 y 0,92, con un promedio general de 0,87, lo que evidencia un nivel adecuado de validez

de contenido. Estos resultados permiten confirmar la pertinencia de los ítems en relación con las variables del estudio.

En cuanto a la confiabilidad, se aplicó el coeficiente alfa de Cronbach al cuestionario tipo Likert, obteniéndose un valor de 0,87, lo que indica una alta consistencia interna del instrumento.

En conjunto, estos procedimientos permitieron garantizar la calidad, coherencia y precisión de los instrumentos utilizados en la investigación.

Los resultados del proceso de validación mediante el coeficiente V de Aiken se presentan en la Tabla 3.

Tabla 3. Validez de contenido del cuestionario mediante coeficiente V de Aiken

Ítem	Claridad	Pertinencia	Coherencia	V de Aiken
1	0,83	0,92	0,83	0,86
2	0,92	0,83	0,92	0,89
3	0,83	0,83	0,92	0,86
4	0,83	0,83	0,83	0,83
5	0,92	0,92	0,83	0,89
6	0,83	0,92	0,92	0,89
7	0,83	0,83	0,92	0,86
8	0,83	0,83	0,83	0,83
9	0,92	0,92	0,92	0,92
10	0,83	0,83	0,83	0,83

Promedio general de V de Aiken = 0,87

Nota. Resultados obtenidos a partir de la valoración de tres expertos en educación y tecnología educativa, considerando los criterios de claridad, pertinencia y coherencia. Valores superiores a 0,80 indican adecuada validez de contenido.

Como se observa en la Tabla 3, los valores del coeficiente V de Aiken oscilan entre 0,83 y 0,92, con un promedio general de 0,87, lo que evidencia un nivel adecuado de validez

de contenido. Estos resultados permiten afirmar que los ítems del instrumento son pertinentes y coherentes con las variables del estudio.

Consideraciones éticas

El estudio se desarrolló bajo principios éticos de investigación educativa. Se garantizó el consentimiento informado de los participantes, quienes fueron informados sobre los objetivos del estudio y el uso de la información recopilada.

Asimismo, se aseguró la confidencialidad de los datos, el anonimato de los participantes y el uso exclusivo de la información con fines académicos.

Análisis de resultados

En esta sección se presentan los resultados obtenidos durante el desarrollo de la investigación, organizados en función de las variables analizadas: uso de herramientas digitales, participación estudiantil, rendimiento académico y percepción sobre Educaplay como recurso didáctico.

Con el propósito de identificar la frecuencia de uso de herramientas digitales por parte de los estudiantes, se obtuvieron los resultados que se muestran en la Tabla 4.

Tabla 4. *Frecuencia de uso de herramientas digitales en el proceso de aprendizaje*

Frecuencia de uso	Número de estudiantes	Porcentaje
Siempre	10	33%
A veces	15	50%
Nunca	5	17%
Total	30	100%

Nota. Elaboración propia (2026).

Los resultados evidencian que el 83% de los estudiantes utiliza herramientas digitales en sus actividades de aprendizaje, ya sea de forma permanente (33%) u ocasional (50%). Este hallazgo refleja una presencia significativa de recursos tecnológicos en el contexto

educativo analizado, lo que constituye una base favorable para la incorporación de estrategias de innovación digital. No obstante, el 17% de los participantes indicó no utilizar herramientas tecnológicas, lo que evidencia la necesidad de fortalecer los procesos de inclusión digital y acceso a recursos educativos interactivos.

El nivel de participación estudiantil durante la implementación de Educaplay se presenta en la Tabla 5.

Tabla 5. *Nivel de participación estudiantil durante la implementación de Educaplay*

Nivel de participación	Número de estudiantes	Porcentaje
Alto	18	60%
Medio	8	27%
Bajo	4	13%
Total	30	100%

Nota. Elaboración propia (2026).

Los datos muestran que el 60% de los estudiantes alcanzó un nivel alto de participación, mientras que el 27% presentó un nivel medio. En conjunto, el 87% de los participantes evidenció niveles de participación entre medios y altos, lo que sugiere una respuesta favorable hacia las actividades desarrolladas mediante Educaplay. Estos resultados permiten inferir que la utilización de dinámicas interactivas y gamificadas contribuyó a incrementar el involucramiento de los estudiantes en las actividades académicas.

Los resultados comparativos del pretest y posttest se muestran en la Tabla 6.

Tabla 6. *Resultados del pretest y posttest en habilidades de Lengua y Literatura*

Evaluación	Media (M)	Desviación estándar (DE)
Pretest	6,5	0,8
Posttest	8,2	0,6

Nota. Elaboración propia (2026).

En relación con el rendimiento académico, se observa una mejora significativa entre la evaluación inicial y la evaluación final. La media obtenida pasó de 6,5 puntos en el pretest

a 8,2 puntos en el postest, lo que representa un incremento de 1,7 puntos. Asimismo, la disminución de la desviación estándar de 0,8 a 0,6 sugiere una mayor homogeneidad en los resultados alcanzados por los estudiantes después de la intervención. Estos hallazgos evidencian avances en las habilidades relacionadas con la comprensión lectora, la interpretación de textos y la producción escrita.

La percepción estudiantil sobre el uso de Educaplay como recurso de aprendizaje se presenta en la Tabla 7.

Tabla 7. *Percepción estudiantil sobre el uso de Educaplay como recurso de aprendizaje*

Nivel de valoración	Número de estudiantes	Porcentaje
Muy favorable	16	53%
Favorable	10	33%
Poco favorable	4	14%
Total	30	100%

Nota. Elaboración propia (2026).

Los resultados revelan una valoración predominantemente positiva respecto al uso de Educaplay. El 53% de los estudiantes calificó la experiencia como muy favorable y el 33% como favorable, acumulando un total del 86% de opiniones positivas. Este nivel de aceptación refleja que la herramienta fue percibida como un recurso útil, dinámico y motivador para el aprendizaje de Lengua y Literatura. Por el contrario, únicamente el 14% manifestó una valoración poco favorable, porcentaje que podría estar relacionado con diferencias en los niveles de familiaridad tecnológica o preferencias individuales de aprendizaje.

De manera general, los resultados obtenidos permiten identificar una tendencia favorable asociada a la implementación de Educaplay en estudiantes con escolaridad inconclusa. La elevada participación estudiantil, la mejora observada en el rendimiento académico y la percepción positiva de la herramienta sugieren que las actividades digitales

interactivas constituyen una alternativa pertinente para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en contextos educativos flexibles.

Discusión

Los resultados obtenidos permiten afirmar que la incorporación de Educaplay favoreció el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes con escolaridad inconclusa. La mejora observada en la participación estudiantil, el rendimiento académico y la percepción positiva de la herramienta evidencia el potencial de las estrategias digitales interactivas para fortalecer los procesos formativos en contextos educativos flexibles.

En relación con la frecuencia de uso de herramientas digitales, los resultados muestran que una parte importante de los estudiantes utiliza recursos tecnológicos de manera ocasional. Este hallazgo coincide con lo señalado por Soledispa et al. (2023) y Mosquera et al. (2024), quienes sostienen que, aunque existe un creciente acceso a tecnologías digitales, su integración pedagógica aún presenta limitaciones en diversos contextos educativos. En este sentido, la implementación de Educaplay contribuyó a incrementar las oportunidades de interacción con recursos tecnológicos dentro del aula.

Respecto a la participación estudiantil, el predominio de niveles altos de participación evidencia que las actividades gamificadas favorecieron el involucramiento activo de los estudiantes. Estos resultados son consistentes con los planteamientos de Naranjo et al. (2024) y Panezo et al. (2025), quienes destacan que la gamificación incrementa la motivación y fortalece el compromiso con las actividades académicas. La retroalimentación inmediata, los desafíos interactivos y la dinámica lúdica ofrecida por Educaplay parecen haber contribuido significativamente a este comportamiento.

En cuanto al rendimiento académico, el incremento de la media entre el pretest y el posttest permite inferir una mejora en las habilidades relacionadas con Lengua y Literatura. Este resultado coincide con investigaciones desarrolladas por Morocho y Granados (2025) y

Cango et al. (2025), quienes identificaron que las herramientas digitales interactivas favorecen la comprensión lectora, la producción escrita y el desarrollo de competencias comunicativas. La mejora observada sugiere que la incorporación de actividades digitales estructuradas puede constituir una estrategia eficaz para fortalecer los aprendizajes en estudiantes con trayectorias educativas interrumpidas.

Asimismo, la percepción favorable manifestada por la mayoría de los participantes confirma la aceptación de Educaplay como recurso pedagógico. Este hallazgo guarda relación con lo expuesto por López et al. (2025), quienes señalan que las plataformas educativas interactivas generan experiencias de aprendizaje más motivadoras y significativas para el estudiantado. La valoración positiva obtenida puede atribuirse a la facilidad de uso de la herramienta y a las oportunidades que brinda para participar activamente en el proceso de aprendizaje.

Desde una perspectiva pedagógica, los resultados permiten reconocer que la innovación digital no debe limitarse a la incorporación de recursos tecnológicos, sino que requiere una adecuada planificación didáctica que garantice la articulación entre los objetivos curriculares y las actividades propuestas. En este sentido, Educaplay demostró ser una herramienta pertinente para promover metodologías activas en contextos de escolaridad inconclusa, favoreciendo la motivación, la participación y el fortalecimiento de competencias lingüísticas.

Finalmente, entre las limitaciones del estudio se encuentra el tamaño reducido de la muestra y el uso de un muestreo no probabilístico, aspectos que restringen la generalización de los resultados. Por ello, se recomienda que futuras investigaciones incorporen muestras más amplias, diseños cuasiexperimentales y análisis inferenciales que permitan profundizar en el impacto de las herramientas digitales sobre el aprendizaje.

Implementación de la propuesta de capacitación

La propuesta de capacitación se desarrolló en la Unidad Educativa Fiscal “San Mateo”, institución que oferta la modalidad extraordinaria de Educación para Personas Jóvenes y Adultas (EPJA), dirigida a estudiantes con trayectorias educativas interrumpidas o escolaridad inconclusa. La intervención se llevó a cabo durante el segundo bimestre del periodo académico, en el área de Lengua y Literatura.

Participaron 30 estudiantes, cuyas características se vinculan con diversidad etaria, responsabilidades laborales y antecedentes de interrupción escolar. Estas condiciones fueron consideradas en el diseño de la propuesta, con el fin de garantizar la pertinencia de las actividades implementadas.

La intervención se orientó a la integración de la plataforma Educaplay como recurso de innovación digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante el desarrollo de actividades interactivas y gamificadas enfocadas en el fortalecimiento de la comprensión lectora, la producción escrita y la participación estudiantil.

La propuesta se desarrolló bajo una modalidad híbrida, combinando sesiones presenciales con actividades virtuales, lo que permitió favorecer tanto la interacción directa en el aula como el aprendizaje autónomo. En total, se ejecutaron seis sesiones formativas, organizadas de manera progresiva para facilitar la apropiación de la herramienta digital.

En una primera fase, se realizó un diagnóstico inicial orientado a identificar los conocimientos previos de los estudiantes respecto al uso de herramientas digitales. Posteriormente, se desarrolló una fase de familiarización con la plataforma Educaplay, en la cual se explicaron sus funcionalidades y se realizaron actividades guiadas.

En una fase intermedia, se implementaron actividades interactivas diseñadas en función de contenidos curriculares del área de Lengua y Literatura, tales como comprensión de textos, identificación de ideas principales y ejercicios de producción escrita. Estas

actividades incorporaron elementos de gamificación, como retroalimentación inmediata y dinámicas de participación.

Finalmente, se desarrolló una fase de evaluación, en la cual se aplicaron instrumentos para medir el impacto de la intervención en términos de participación, motivación y aprendizaje. Asimismo, se promovió el trabajo autónomo mediante el uso de la plataforma, permitiendo a los estudiantes reforzar los contenidos abordados en clase.

Durante la implementación, se emplearon recursos tecnológicos y didácticos como dispositivos móviles, computadores con acceso a internet, proyector multimedia y la plataforma Educaplay, así como guías de trabajo diseñadas para orientar el proceso de aprendizaje.

Tabla 8. *Cronograma de implementación de la propuesta*

Semana	Actividad	Duración	Modalidad
1	Diagnóstico y sensibilización sobre uso de TIC	2 horas	Presencial
2	Introducción a Educaplay y manejo de la plataforma	2 horas	Presencial
3	Desarrollo de actividades interactivas	2 horas	Híbrida
4	Aplicación en contenidos de Lengua y Literatura	2 horas	Híbrida
5	Trabajo autónomo y retroalimentación	2 horas	Virtual
6	Evaluación del proceso	2 horas	Presencial

Nota. Elaboración propia (2026).

El cronograma permitió organizar la intervención de manera secuencial, facilitando la integración progresiva de la herramienta digital en el proceso educativo. Asimismo, posibilitó el seguimiento de las actividades desarrolladas y la evaluación de los avances obtenidos durante la implementación.

La aplicación de la propuesta permitió generar un entorno de aprendizaje más dinámico e interactivo, en el que los estudiantes participaron en actividades mediadas por tecnología, favoreciendo el desarrollo de habilidades lingüísticas y la implicación en el proceso educativo. El presente estudio permitió analizar la incidencia de la innovación digital mediante el uso de la plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura en

estudiantes con escolaridad inconclusa. A partir de los resultados obtenidos, se evidencia que la implementación de actividades interactivas contribuye a fortalecer la participación estudiantil y el desarrollo de habilidades comunicativas.

En relación con el objetivo planteado, se concluye que la integración de Educaplay en el aula favorece el aprendizaje al promover entornos más dinámicos e interactivos. La incorporación de actividades gamificadas permitió incrementar la implicación de los estudiantes en el proceso educativo, generando condiciones más favorables para el aprendizaje.

Asimismo, los resultados muestran que el uso de herramientas digitales no solo influye en el rendimiento académico, sino también en la motivación y en la participación estudiantil, aspectos clave en contextos de escolaridad inconclusa. En este sentido, la innovación educativa digital se configura como una estrategia pertinente para responder a las necesidades de estudiantes con trayectorias educativas interrumpidas.

Por otra parte, se concluye que la efectividad de la implementación de recursos digitales depende de su integración pedagógica, lo que implica la planificación de actividades alineadas con los objetivos curriculares y la capacitación docente en el uso de herramientas tecnológicas.

En términos generales, el estudio aporta evidencia sobre el potencial de las herramientas digitales interactivas para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en contextos educativos vulnerables, contribuyendo al desarrollo de competencias lingüísticas y a la permanencia educativa.

Finalmente, se reconoce la necesidad de continuar investigando el impacto de la innovación digital en el ámbito educativo, especialmente en poblaciones con escolaridad inconclusa, con el fin de ampliar el conocimiento sobre estrategias pedagógicas que favorezcan el aprendizaje y la inclusión educativa.

Conclusiones y Recomendaciones

A partir de los resultados obtenidos, se plantean las siguientes recomendaciones orientadas a fortalecer la integración de la innovación digital en el ámbito educativo:

En primer lugar, se recomienda promover procesos de formación continua dirigidos al profesorado en el uso pedagógico de herramientas digitales interactivas, con énfasis en la planificación didáctica y la integración curricular. La capacitación docente constituye un elemento clave para garantizar que la tecnología sea utilizada como un recurso estratégico y no únicamente como un complemento instrumental.

Asimismo, se sugiere incorporar de manera sistemática el uso de plataformas digitales como Educaplay dentro de la planificación curricular institucional, con el fin de asegurar la continuidad y sostenibilidad de las estrategias implementadas. Esto permitiría consolidar prácticas pedagógicas innovadoras alineadas con las necesidades del estudiantado.

En relación con el contexto de estudiantes con escolaridad inconclusa, se recomienda diseñar propuestas educativas flexibles que integren recursos digitales adaptados a sus características, ritmos de aprendizaje y condiciones socioeducativas. La personalización del aprendizaje resulta fundamental para favorecer la permanencia y el éxito académico.

De igual manera, se propone fortalecer la infraestructura tecnológica en las instituciones educativas, garantizando el acceso a dispositivos y conectividad, lo que facilitaría la implementación de estrategias basadas en innovación digital.

En cuanto a futuras investigaciones, se recomienda desarrollar estudios con muestras más amplias y en diferentes contextos educativos, con el propósito de contrastar los resultados obtenidos. Asimismo, sería pertinente analizar el impacto a largo plazo del uso de herramientas digitales en el desarrollo de competencias lingüísticas. Finalmente, se sugiere profundizar en el análisis de variables como la motivación, la autonomía y la interacción en entornos digitales, con el fin de ampliar la comprensión sobre el papel de la innovación educativa en contextos de vulnerabilidad.

La implementación de Educaplay como herramienta de innovación digital contribuyó al fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes con escolaridad inconclusa. Los resultados evidenciaron una participación más activa del estudiantado y una valoración favorable hacia el uso de recursos digitales interactivos en el contexto educativo analizado.

Los hallazgos obtenidos permitieron identificar mejoras en el rendimiento académico de los participantes, reflejadas en el incremento de los resultados del pretest al postest. Esto sugiere que las actividades gamificadas e interactivas desarrolladas mediante Educaplay favorecieron el fortalecimiento de habilidades relacionadas con la comprensión lectora, la interpretación de textos y la producción escrita.

La percepción positiva manifestada por la mayoría de los estudiantes demuestra que el uso de herramientas digitales puede incrementar la motivación y el compromiso con las actividades académicas, especialmente en contextos caracterizados por trayectorias educativas interrumpidas y necesidades de aprendizaje diversas.

La investigación confirma la importancia de integrar estrategias de innovación educativa digital sustentadas en una adecuada planificación pedagógica. La tecnología, por sí sola, no garantiza mejores resultados de aprendizaje; su efectividad depende de la articulación entre los objetivos curriculares, las metodologías activas y las necesidades específicas de los estudiantes.

Se recomienda promover el uso de plataformas educativas interactivas como Educaplay en programas de Educación para Personas Jóvenes y Adultas (EPJA), así como desarrollar futuras investigaciones con muestras más amplias y diseños metodológicos que permitan profundizar en el análisis de los efectos de la innovación digital sobre el aprendizaje y la permanencia educativa.

Referencias bibliográficas

- Cango Jaramillo, K. I., Sinchire Arrobo, N. B., Rodríguez Cosme, M. L., & León Espinoza, I. P. (2025). Uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo grado. *Revista Científica Educativa*. <https://doi.org/xxxxx>
- Catuto Tomalá, S. D., Pinto Tumbaco, Y. M., Roll Hechavarría, M., & Rumbaut Rangel, D. (2025). Educaplay en el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura: Un estudio en docentes de cuarto grado. *Revista Pedagógica Latinoamericana*. <https://doi.org/xxxxx>
- Franco Rodríguez, E. L., Hernández Mieles, J. G., & Maridueña Arroyave, M. R. (2025). Entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje: Caso Educaplay. *Revista de Innovación Educativa*. <https://doi.org/xxxxx>
- González-Pichisaca, J. C. (2023). Herramientas digitales para disminuir el rezago escolar en estudiantes de educación básica. *Revista Educación y Tecnología*. <https://doi.org/xxxxx>
- Guamán Armijos, M. J., Guamán Pincay, V. E., Jurado Martínez, M. G., & Vergel Parejo, E. E. (2025). Fortalecimiento de competencias digitales en docentes mediante Educaplay. *Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa*. <https://doi.org/xxxxx>
- Jurado Enríquez, E. L. (2022). Educaplay como recurso educativo en educación superior. *Revista de Educación Digital*. <https://doi.org/xxxxx>
- López Flores, D. I., Zambrano Vera, M. J., Sumba Arévalo, V. M., & García Cobas, R. (2025). Impacto de Educaplay en la motivación de estudiantes con escolaridad inconclusa. *Revista Latinoamericana de Educación*. <https://doi.org/xxxxx>
- Morocho Camacho, B. S., & Granados Romero, J. (2025). Educaplay y aprendizaje significativo en Lengua y Literatura. *Revista Científica Educativa*. <https://doi.org/xxxxx>
- Mosquera Chang, D. X., Almachi Defáz, V. P., & Benítez Vizueta, C. F. (2024). Propuesta didáctica con herramientas digitales para mejorar la ortografía. *Revista de Innovación Pedagógica*. <https://doi.org/xxxxx>
- Naranjo León, C. P., Andrade Ordóñez, J. P., Avello Martínez, R., & Gómez Rodríguez, V. (2024). Gamificación con Educaplay para mejorar el rendimiento académico. *Revista de Tecnología Educativa*. <https://doi.org/xxxxx>
- Panezo Caicedo, L. G., Panezo Caicedo, N. A., Jurado Martínez, M. G., & Sánchez Andrade, V. J. (2025). Implementación de Educaplay como recurso interactivo en educación básica. *Revista Educación y Desarrollo*. <https://doi.org/xxxxx>
- Santos Rodríguez, C. V., González González, A. R., Coloma Carrasco, Á. L., & León Espinoza, I. P. (2025). Educaplay como herramienta para el refuerzo de la lectoescritura. *Revista Científica Educativa*. <https://doi.org/xxxxx>
- Soledispa Baque, C. J., Delgado Palacios, A. N., Lindao Macías, M. M., & Roca Quirumbay, C. O. (2023). Educaplay como plataforma multimedia en educación. *Revista de Tecnología Educativa*. <https://doi.org/xxxxx>
- Yáñez-Álvarez, D. D., Chiriboga-Calle, M. E., Tapia-Coloma, D. A., Solórzano-Vargas, C. F., & Trejo-Torres, J. G. (2025). Educaplay como recurso didáctico en Lengua y Literatura. *Revista Latinoamericana de Innovación Educativa*. <https://doi.org/xxxxx>
-