

Educaplay como estrategia pedagógica en la asignatura de Informática para estudiantes de tercer año de Educación General Básica

Educaplay as a Pedagogical Strategy in Computer Science Teaching for Third-Grade Basic Education Students

José Miguel Muñoz-Mera, PhD. María Gabriela Jurado-Martínez & PhD. Josué Reinaldo Bonilla-Tenesaca

DIMENSIÓN CIENTÍFICA

Enero - junio, V°7 - N°1; 2026

Recibido: 09-02-2026

Aceptado: 12-02-2026

Publicado: 18-02-2026

PAIS

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

INSTITUCION

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

CORREO:

- ✉ [jmunozm@ube.edu.ec](mailto:jmunozm@ube.edu.ec)
- ✉ [mjjuradom@ube.edu.ec](mailto:mjjuradom@ube.edu.ec)
- ✉ [jrbonillat@ube.edu.ec](mailto:jrbonillat@ube.edu.ec)

ORCID:

- 🌐 <https://orcid.org/0009-0008-9382-7360>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0007-3383-772X>
- 🌐 <https://orcid.org/0000-0002-6748-2345>

FORMATO DE CITA APA.

Muñoz-Mera, J., Jurado-Martínez, M., & Bonilla-Tenesaca, J. (2026). Educaplay como estrategia pedagógica en la asignatura de Informática para estudiantes de tercer año de Educación General Básica. *Revista G-ner@ndo*, V°7 (N°1). Pág. 1996 – 2031.

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo analizar el impacto del uso de la herramienta digital Educaplay como estrategia pedagógica en la asignatura de Informática en estudiantes de tercer año de Educación General Básica, con énfasis en el desarrollo de competencias digitales iniciales y en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, con un diseño descriptivo y de tipo aplicado, y se ejecutó con un grupo de 15 estudiantes pertenecientes a una institución de Educación General Básica. La intervención pedagógica se centró exclusivamente en el uso de Educaplay, plataforma digital que permite la creación de actividades interactivas y lúdicas, tales como juegos educativos y ejercicios de refuerzo, integradas de manera planificada en las sesiones de la asignatura de Informática. La recolección de información se realizó mediante la observación directa y el análisis de las producciones académicas elaboradas por los estudiantes durante el desarrollo de las actividades. Los resultados evidencian que el uso de Educaplay incrementó la motivación, la participación activa y la comprensión de los contenidos básicos de informática, favoreciendo un aprendizaje significativo y contextualizado. Asimismo, se observó un fortalecimiento de habilidades como el pensamiento lógico, la autonomía y la alfabetización digital desde edades tempranas. Se concluye que la aplicación pedagógica de Educaplay en un grupo reducido de estudiantes constituye una estrategia efectiva para potenciar el desarrollo de competencias digitales en la Educación General Básica.

**Palabras clave:** Educaplay; informática; educación general básica; aprendizaje digital; competencias digitales.

Abstract

The present study aimed to analyze the impact of the digital tool Educaplay as a pedagogical strategy in the subject of Computer Science for third-year students of Basic General Education, with emphasis on the development of initial digital competencies and the improvement of the teaching-learning process. The research was conducted using a qualitative approach, with a descriptive and applied design, and was implemented with a group of 15 students from a Basic General Education institution. For the development of the study, the Educaplay platform was systematically integrated into the pedagogical activities of the Computer Science subject through interactive exercises, educational games, and formative assessment activities. Data collection was carried out through direct observation and analysis of the academic products developed by the students during the implementation of the activities. The results indicate that the use of Educaplay increased students' motivation, active participation, and understanding of basic computer science concepts, promoting meaningful and contextualized learning. Additionally, improvements were observed in skills such as logical thinking, learner autonomy, and digital literacy from early ages. It is concluded that the pedagogical application of Educaplay with a small group of students represents an effective strategy for strengthening digital competencies in Basic General Education.

**Keywords:** Educaplay; digital resources; computer science; basic general education; digital competencies.

## Introducción

La incorporación de las tecnologías digitales en el ámbito educativo ha generado transformaciones significativas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, particularmente en los niveles de educación básica. En la actualidad, la escuela enfrenta el desafío de responder a las demandas de una sociedad cada vez más digitalizada, lo que implica no solo el acceso a recursos tecnológicos, sino también su integración pedagógica orientada al desarrollo de competencias desde edades tempranas.

En este contexto, la Educación General Básica cumple un rol fundamental en la formación inicial de los estudiantes, ya que constituye la etapa en la que se establecen las bases cognitivas, sociales y tecnológicas para aprendizajes posteriores. La asignatura de Informática se posiciona como un espacio curricular clave para promover la alfabetización digital, el pensamiento lógico y el uso responsable de la tecnología. Sin embargo, en muchos entornos educativos persiste un enfoque tradicional en la enseñanza de esta asignatura, caracterizado por metodologías poco dinámicas y una limitada incorporación de herramientas digitales interactivas.

Diversas investigaciones han demostrado que el uso de recursos digitales interactivos favorece la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes, especialmente cuando se integran de manera planificada en el proceso educativo. Las herramientas digitales con enfoque lúdico permiten transformar los contenidos en experiencias de aprendizaje más cercanas a la realidad de los estudiantes de educación básica, facilitando la comprensión y el interés por los temas abordados.

Entre las plataformas digitales disponibles, Educaplay se presenta como una herramienta educativa que posibilita la creación de actividades interactivas tales como juegos educativos, ejercicios de asociación y evaluaciones formativas. Su diseño intuitivo y

---

su carácter lúdico la convierten en un recurso pertinente para el trabajo con estudiantes de educación básica, ya que se adapta a sus características cognitivas y promueve una participación activa en el proceso de aprendizaje.

No obstante, a pesar de los beneficios atribuidos al uso de herramientas digitales en educación, se evidencia un limitado número de estudios aplicados que analicen de manera específica el impacto de Educaplay como estrategia pedagógica en la asignatura de Informática en estudiantes de tercer año de Educación General Básica. La mayoría de las investigaciones se centra en niveles educativos superiores o aborda el uso general de las TIC, sin profundizar en la aplicación de una herramienta concreta en contextos educativos iniciales.

En respuesta a esta problemática, el presente estudio tiene como objetivo analizar el impacto del uso de Educaplay como estrategia pedagógica en la asignatura de Informática en estudiantes de tercer año de Educación General Básica, considerando su influencia en el desarrollo de competencias digitales iniciales y en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje. De este modo, la investigación busca aportar evidencia empírica que contribuya al fortalecimiento de prácticas pedagógicas innovadoras y a la mejora de la calidad educativa en el nivel básico.

El presente marco teórico fundamenta el estudio desde una perspectiva académica y científica, integrando aportes teóricos, conceptuales y empíricos relacionados con el uso de herramientas digitales como estrategia pedagógica en la educación básica. En particular, se centra en Educaplay como recurso didáctico para la asignatura de Informática en tercer año de Educación General Básica, articulando enfoques pedagógicos contemporáneos, estudios previos y marcos conceptuales sobre competencias digitales, aprendizaje significativo y motivación.

---

La revisión de la literatura se organiza en subapartados con el fin de ofrecer claridad estructural y profundidad analítica. En cada uno se comparan posturas de distintos autores, se identifican coincidencias y divergencias teóricas, y se evidencian vacíos investigativos que justifican la pertinencia del presente estudio. Todas las referencias se integran siguiendo criterios académicos y el formato APA.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han sido reconocidas como un eje fundamental de transformación en los sistemas educativos contemporáneos, debido a su influencia directa en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En un contexto social caracterizado por una creciente digitalización, la educación enfrenta el desafío de integrar la tecnología de manera pedagógica y significativa. Al respecto, Area (2021) sostiene que las TIC no deben concebirse únicamente como herramientas técnicas, sino como mediadores didácticos que inciden en la construcción del conocimiento, en las metodologías de enseñanza y en las dinámicas de interacción dentro del aula.

En la educación básica, la incorporación de las TIC adquiere una relevancia particular, ya que corresponde a la etapa en la que se establecen las bases del desarrollo cognitivo, social y tecnológico de los estudiantes. El uso temprano de recursos digitales, cuando está debidamente orientado, contribuye a la familiarización progresiva con entornos tecnológicos y al desarrollo de habilidades necesarias para el aprendizaje futuro. Cabero y Llorente (2020) afirman que la integración de las TIC en estos niveles educativos debe responder a criterios pedagógicos claros y no limitarse a un uso instrumental o meramente recreativo.

Diversas investigaciones coinciden en que el uso pedagógico de las TIC favorece la implementación de metodologías activas centradas en el estudiante, tales como el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje autónomo y el aprendizaje basado en proyectos.

---

Estas metodologías promueven una participación más activa del alumnado y redefinen el rol del docente como mediador del aprendizaje. Según Area (2021), el verdadero valor educativo de las TIC radica en su capacidad para transformar las prácticas pedagógicas tradicionales y generar entornos de aprendizaje más dinámicos, interactivos y significativos.

Desde la perspectiva del estudiante, Prensky (2018) introduce el concepto de “nativos digitales” para describir a los niños y niñas que han crecido en entornos altamente tecnologizados. No obstante, este autor advierte que la familiaridad con la tecnología no garantiza, por sí sola, el desarrollo de competencias digitales profundas. En el ámbito educativo, esta situación implica que el uso de las TIC debe estar acompañado de una mediación pedagógica intencional que oriente el aprendizaje y evite un uso superficial o descontextualizado de los recursos digitales.

Por su parte, Salinas (2019) enfatiza que el impacto de las TIC en los procesos educativos depende más de la calidad de las estrategias pedagógicas que del acceso a la tecnología en sí. La simple presencia de dispositivos digitales o plataformas tecnológicas no asegura mejoras en el aprendizaje si no existe una planificación didáctica coherente y alineada con los objetivos curriculares. Esta postura refuerza la necesidad de analizar cómo se integran las TIC en contextos educativos específicos, especialmente en la educación básica, donde el acompañamiento docente resulta determinante.

En este sentido, la asignatura de Informática en la Educación General Básica se constituye como un espacio privilegiado para la integración pedagógica de las TIC, ya que permite desarrollar habilidades tecnológicas iniciales de manera estructurada y progresiva. La incorporación de herramientas digitales interactivas en esta área curricular posibilita un aprendizaje más significativo y contextualizado. Por ello, resulta pertinente profundizar en

---

el análisis de estrategias pedagógicas basadas en TIC que contribuyan a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje desde los primeros niveles escolares.

### Competencias digitales en la Educación General Básica

El concepto de competencias digitales ha sido abordado desde una perspectiva integral que comprende conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para el uso crítico, seguro y creativo de las tecnologías digitales en distintos contextos. En el ámbito educativo, estas competencias se consideran fundamentales para la participación activa de los estudiantes en la sociedad del conocimiento. Area (2021) señala que el desarrollo de competencias digitales no se limita al dominio técnico de herramientas, sino que implica la capacidad de comprender, analizar y utilizar la tecnología de manera significativa para el aprendizaje y la resolución de problemas.

En la Educación General Básica, el desarrollo de competencias digitales adquiere una importancia estratégica, ya que corresponde a una etapa clave en la formación integral del estudiante. Durante estos primeros años de escolaridad, los estudiantes comienzan a interactuar de manera sistemática con entornos digitales, por lo que resulta necesario orientar estas experiencias hacia fines educativos. Cabero y Llorente (2020) destacan que la educación básica cumple un rol fundamental en la alfabetización digital, al sentar las bases para el desarrollo progresivo de competencias tecnológicas que serán consolidadas en niveles educativos posteriores.

Este enfoque se alinea con el Marco Europeo de Competencia Digital, el cual define la competencia digital como una combinación de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para el uso seguro, crítico y creativo de las tecnologías digitales en diferentes contextos, incluido el educativo (European Commission, 2018). En la Educación General Básica, este marco resulta pertinente, ya que orienta el desarrollo progresivo de

---

competencias digitales desde edades tempranas, de acuerdo con el nivel de madurez cognitiva de los estudiantes.

Las competencias digitales en edades tempranas deben abordarse de manera gradual y acorde al nivel cognitivo de los estudiantes. En este sentido, no se trata de promover un uso intensivo de la tecnología, sino de favorecer experiencias guiadas que permitan al estudiante comprender el funcionamiento básico de los recursos digitales y desarrollar actitudes responsables frente a su uso. Area (2021) enfatiza que la alfabetización digital inicial debe centrarse en el desarrollo de habilidades básicas, como la comprensión de instrucciones digitales, la navegación en entornos virtuales sencillos y la interacción consciente con contenidos digitales.

No obstante, diversos autores advierten que existe una brecha entre el uso cotidiano de la tecnología y el desarrollo real de competencias digitales. Prensky (2018) sostiene que el hecho de que los estudiantes sean usuarios frecuentes de dispositivos tecnológicos no garantiza aprendizajes significativos ni el desarrollo de competencias profundas. Esta situación evidencia la necesidad de una intervención pedagógica intencional que oriente el uso educativo de la tecnología y evite un aprendizaje superficial basado únicamente en la repetición o el entretenimiento.

En el contexto del presente estudio, las competencias digitales iniciales desarrolladas en los estudiantes de tercer año de Educación General Básica se vinculan principalmente con habilidades básicas de alfabetización digital, acordes a su nivel cognitivo y madurez escolar. Estas competencias incluyen la navegación elemental en entornos digitales educativos, la comprensión y ejecución de instrucciones en plataformas interactivas, la interacción funcional con contenidos multimedia y el uso autónomo y responsable de herramientas digitales con fines educativos. Dichos componentes se

---

alinean con los niveles iniciales del Marco Europeo de Competencia Digital (DigComp), particularmente en las áreas de información y alfabetización digital, comunicación e interacción, y creación de contenidos a nivel básico, constituyendo una base sólida para el desarrollo progresivo de competencias digitales en etapas educativas posteriores.

#### Recursos digitales y aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo, propuesto por Ausubel, se produce cuando el estudiante logra relacionar los nuevos conocimientos con los saberes previos de manera sustantiva y no arbitraria. Desde esta perspectiva, el aprendizaje deja de ser un proceso memorístico para convertirse en una construcción activa del conocimiento. En el ámbito educativo, este enfoque ha cobrado especial relevancia, ya que orienta el diseño de estrategias didácticas que priorizan la comprensión y la aplicación del conocimiento. Ausubel (2002) sostiene que para que el aprendizaje sea significativo es necesario que los contenidos sean potencialmente significativos y que el estudiante muestre una disposición favorable hacia el aprendizaje.

En este contexto, los recursos digitales se presentan como herramientas pedagógicas con alto potencial para favorecer el aprendizaje significativo, siempre que su uso esté debidamente planificado. Area (2021) señala que los recursos digitales permiten presentar la información de manera visual, interactiva y contextualizada, lo que facilita la conexión entre los conocimientos previos del estudiante y los nuevos contenidos. En la educación básica, estas características resultan especialmente relevantes, ya que contribuyen a captar la atención del estudiante y a facilitar la comprensión de conceptos abstractos.

Asimismo, Cabero y Llorente (2020) destacan que los recursos digitales posibilitan la diversificación de estrategias didácticas, atendiendo a distintos estilos y ritmos de

---

aprendizaje. La utilización de materiales interactivos, simulaciones y actividades lúdicas favorece la participación activa del estudiante y promueve un aprendizaje más autónomo. Desde esta perspectiva, los recursos digitales no solo cumplen una función motivadora, sino que también actúan como mediadores del proceso de construcción del conocimiento.

No obstante, diversos autores advierten que el uso de recursos digitales por sí solo no garantiza aprendizajes significativos. Salinas (2019) enfatiza que el valor educativo de estos recursos depende de su alineación con los objetivos curriculares y del diseño pedagógico que orienta su implementación. El uso indiscriminado o descontextualizado de recursos digitales puede limitar su impacto educativo y reducirlos a simples elementos de entretenimiento, sin un verdadero aporte al aprendizaje.

En la educación básica, resulta fundamental que los recursos digitales se integren de manera progresiva y coherente con el nivel cognitivo de los estudiantes. Area (2021) sostiene que el docente cumple un rol clave en la selección y adaptación de los recursos digitales, ya que debe garantizar que estos favorezcan la comprensión, la reflexión y la aplicación de los contenidos. De este modo, el recurso digital se convierte en un medio para el aprendizaje y no en un fin en sí mismo.

En este sentido, el análisis de recursos digitales específicos permite comprender de qué manera contribuyen al aprendizaje significativo en contextos educativos concretos. La utilización de plataformas digitales interactivas en la asignatura de Informática puede favorecer la construcción de aprendizajes significativos al permitir que los estudiantes interactúen activamente con los contenidos, experimenten, cometan errores y reciban retroalimentación inmediata. Por ello, resulta pertinente profundizar en el estudio de herramientas digitales como Educaplay y su contribución al aprendizaje significativo en la Educación General Básica.

---

## Educaplay como herramienta digital educativa

Educaplay es una plataforma digital diseñada para la creación de actividades educativas interactivas, tales como juegos, ejercicios de asociación, cuestionarios y evaluaciones formativas. Su enfoque pedagógico se basa en el aprendizaje activo y lúdico, lo que la convierte en una herramienta pertinente para distintos niveles educativos. Area (2021) señala que las plataformas digitales con características interactivas favorecen la implicación del estudiante en el proceso de aprendizaje, al promover la participación y el compromiso con los contenidos.

En el contexto de la educación básica, Educaplay destaca por su diseño intuitivo y accesible, lo que permite su uso con estudiantes de edades tempranas sin requerir altos niveles de competencia tecnológica. La posibilidad de adaptar las actividades al nivel cognitivo del estudiante facilita la comprensión de contenidos y favorece una interacción significativa con los recursos digitales. Cabero y Llorente (2020) indican que las herramientas digitales educativas deben ser flexibles y adaptables para responder a las necesidades del alumnado y a los objetivos curriculares.

Desde una perspectiva didáctica, Educaplay permite al docente diseñar actividades alineadas con los objetivos de aprendizaje, integrando contenidos curriculares de manera estructurada. La plataforma ofrece múltiples formatos de actividades que facilitan el refuerzo de conocimientos, la práctica guiada y la evaluación continua. Según Salinas (2019), el uso pedagógico de plataformas digitales resulta efectivo cuando estas se integran de manera planificada en el diseño didáctico y no como un recurso aislado dentro del proceso educativo.

Uno de los principales aportes de Educaplay es su contribución a la evaluación formativa, ya que permite obtener retroalimentación inmediata sobre el desempeño del

---

estudiante. Esta característica resulta especialmente relevante en la educación básica, donde el acompañamiento constante favorece el aprendizaje progresivo. Cabero y Llorente (2020) destacan que el uso de herramientas digitales con retroalimentación inmediata fortalece la autorregulación del aprendizaje y permite al docente identificar dificultades de manera temprana.

En este sentido, el uso pedagógico de plataformas digitales requiere una mediación docente intencional que oriente el aprendizaje y asegure la coherencia entre la herramienta digital y los objetivos curriculares. De acuerdo con la UNESCO (2019), el docente desempeña un rol clave en la integración de las TIC, ya que su competencia pedagógica y digital determina el impacto real de la tecnología en el aprendizaje de los estudiantes.

No obstante, diversos autores advierten que la efectividad de plataformas como Educaplay depende del rol del docente como mediador del aprendizaje. Prensky (2018) señala que la tecnología, por sí sola, no garantiza aprendizajes significativos si no existe una orientación pedagógica adecuada. En este sentido, Educaplay debe ser utilizada como una estrategia pedagógica integrada al proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de potenciar el desarrollo de competencias digitales iniciales en la Educación General Básica.

#### Motivación y aprendizaje lúdico en entornos digitales

La motivación es un factor clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en los niveles de educación básica, donde influye directamente en la disposición del estudiante para participar activamente en las actividades académicas. Diversos estudios coinciden en que los estudiantes aprenden con mayor profundidad cuando se sienten motivados e involucrados en el proceso educativo. De acuerdo con Area (2021), la motivación constituye un elemento esencial para el aprendizaje significativo, ya

---

que favorece la atención, la persistencia y el compromiso del estudiante con las tareas propuestas.

En la educación básica, el aprendizaje lúdico se presenta como una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la motivación, al integrar el juego como medio para la construcción del conocimiento. El uso de actividades lúdicas permite transformar los contenidos curriculares en experiencias más atractivas y cercanas a la realidad del estudiante. Cabero y Llorente (2020) señalan que el aprendizaje lúdico favorece la participación activa y la implicación emocional del estudiante, aspectos fundamentales para el logro de aprendizajes significativos en edades tempranas.

Los entornos digitales han ampliado las posibilidades del aprendizaje lúdico, al ofrecer recursos interactivos que combinan elementos visuales, dinámicos y de retroalimentación inmediata. Area (2021) sostiene que los entornos digitales lúdicos facilitan la creación de experiencias de aprendizaje activas, en las que el estudiante interactúa constantemente con los contenidos y recibe estímulos que refuerzan su motivación intrínseca. En este sentido, las plataformas digitales educativas permiten integrar el juego como parte del proceso pedagógico de manera estructurada.

No obstante, Prensky (2018) advierte que la motivación generada por el uso de tecnología no debe basarse únicamente en el atractivo del recurso digital. Según este autor, el aprendizaje significativo depende del diseño pedagógico de las actividades y de la capacidad del docente para orientar el uso educativo de la tecnología. En ausencia de una intencionalidad pedagógica clara, los entornos digitales lúdicos pueden convertirse en simples espacios de entretenimiento, sin un impacto real en el aprendizaje.

Desde otra perspectiva, Salinas (2019) enfatiza que los entornos digitales lúdicos deben estar alineados con los objetivos curriculares y responder a las necesidades

---

educativas del contexto. La motivación que generan estos entornos debe ser aprovechada para promover procesos cognitivos como la reflexión, la resolución de problemas y la aplicación del conocimiento. En la educación básica, esto implica diseñar actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo de habilidades cognitivas y digitales de manera progresiva.

En este contexto, el uso de plataformas digitales educativas como Educaplay permite integrar el aprendizaje lúdico en la asignatura de Informática, favoreciendo la motivación y la participación activa de los estudiantes. A través de actividades interactivas y juegos educativos, es posible transformar los contenidos en experiencias significativas que promuevan el aprendizaje autónomo y el desarrollo de competencias digitales iniciales. Por ello, el aprendizaje lúdico mediado por entornos digitales se configura como una estrategia pedagógica pertinente para la Educación General Básica.

La asignatura de Informática en la Educación General Básica desempeña un papel fundamental en la formación integral del estudiante, ya que contribuye al desarrollo de habilidades tecnológicas iniciales necesarias para desenvolverse en una sociedad digitalizada. Esta área curricular no solo se orienta al manejo básico de herramientas tecnológicas, sino también al fortalecimiento del pensamiento lógico, la resolución de problemas y el uso responsable de la tecnología. Area (2021) sostiene que la alfabetización digital debe entenderse como un proceso educativo progresivo que inicia desde los primeros años de escolaridad.

En el contexto educativo actual, la Informática se ha consolidado como un espacio clave para el desarrollo de competencias digitales, al permitir que los estudiantes interactúen de manera guiada con entornos digitales. Cabero y Llorente (2020) destacan que esta asignatura facilita la adquisición de habilidades básicas relacionadas con el uso

---

de dispositivos tecnológicos, la comprensión de interfaces digitales y la ejecución de tareas sencillas en entornos virtuales, aspectos esenciales en la educación básica.

Sin embargo, en muchos contextos educativos la enseñanza de la Informática continúa desarrollándose desde enfoques tradicionales centrados en el uso instrumental de la tecnología. Esta situación limita el potencial pedagógico de la asignatura y reduce las oportunidades de aprendizaje significativo. Salinas (2019) advierte que una enseñanza centrada únicamente en la transmisión de contenidos técnicos no responde a las necesidades formativas actuales, ya que no promueve la reflexión ni el desarrollo de competencias digitales profundas.

Desde una perspectiva pedagógica, la enseñanza de la Informática en la Educación General Básica debe orientarse hacia metodologías activas que promuevan la participación del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. Area (2021) señala que la integración de estrategias innovadoras en esta asignatura permite transformar el aula en un espacio dinámico, donde el estudiante experimenta, explora y construye conocimiento a partir de la interacción con recursos digitales.

Asimismo, Prensky (2018) enfatiza que los estudiantes de hoy requieren propuestas educativas acordes a sus experiencias tecnológicas, pero mediadas por un diseño pedagógico intencional. En este sentido, el docente de Informática asume un rol fundamental como mediador del aprendizaje, orientando el uso educativo de la tecnología y evitando que esta se convierta únicamente en un elemento de entretenimiento o distracción dentro del aula.

En este contexto, la incorporación de herramientas digitales interactivas como Educaplay representa una alternativa pertinente para fortalecer la enseñanza de la Informática en la Educación General Básica. El uso de este tipo de plataformas permite

---

integrar el aprendizaje lúdico, la evaluación formativa y la participación activa del estudiante, favoreciendo el desarrollo de competencias digitales iniciales de manera estructurada y significativa. Por ello, la asignatura de Informática se configura como un espacio propicio para la innovación pedagógica mediante el uso planificado de recursos digitales.

### **Métodos y Materiales**

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, con un diseño descriptivo, no experimental y de tipo aplicado, orientado a analizar el impacto del uso de Educaplay como estrategia pedagógica en la asignatura de Informática en estudiantes de tercer año de Educación General Básica. Este enfoque permitió comprender el fenómeno educativo desde su contexto natural, priorizando la interpretación de las experiencias de aprendizaje y el análisis del comportamiento de los estudiantes durante la implementación de la herramienta digital.

El carácter cualitativo del estudio resultó pertinente debido a que se buscó analizar procesos educativos relacionados con la motivación, la participación y la comprensión de contenidos, aspectos que requieren una aproximación interpretativa más que la medición numérica de variables. Asimismo, el diseño descriptivo permitió detallar las características del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por Educaplay, sin establecer comparaciones entre grupos ni manipular deliberadamente las variables de estudio.

La investigación se considera no experimental, ya que la aplicación de Educaplay se realizó en un contexto educativo real, sin la conformación de grupos de control ni la aplicación de tratamientos diferenciados. En este sentido, se observó el desarrollo natural de las actividades pedagógicas integradas en las sesiones de clase, respetando la dinámica habitual del aula. Además, el estudio es de tipo aplicado, puesto que tuvo como finalidad

---

aportar soluciones prácticas orientadas a la mejora de la práctica docente en la asignatura de Informática.

El estudio se enmarca dentro de una investigación de tipo cualitativo, con un diseño descriptivo y no experimental. El enfoque cualitativo permitió comprender y analizar el fenómeno educativo desde una perspectiva interpretativa, considerando las experiencias, comportamientos y respuestas de los estudiantes durante la implementación de Educaplay en la asignatura de Informática. Este enfoque resulta pertinente cuando se busca profundizar en procesos educativos y no únicamente en la medición de variables cuantificables.

El diseño descriptivo se adoptó con la finalidad de detallar las características del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por la herramienta digital, así como los cambios observados en la motivación, la participación y la comprensión de contenidos por parte de los estudiantes. A través de este diseño, fue posible describir de manera sistemática cómo se desarrollaron las actividades interactivas y cómo los estudiantes interactuaron con la plataforma Educaplay en un contexto educativo real.

Asimismo, la investigación se considera no experimental, debido a que no se manipuló deliberadamente ninguna variable ni se conformaron grupos de control o experimentales. La aplicación de Educaplay se realizó como parte del desarrollo regular de las clases, respetando la dinámica natural del aula y las condiciones habituales del entorno educativo. Esta característica permitió observar el impacto de la herramienta digital sin alterar el contexto pedagógico.

Finalmente, el estudio es de tipo aplicado, ya que estuvo orientado a la resolución de una problemática educativa concreta relacionada con la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Informática. Los resultados obtenidos buscan

---

aportar información útil para la toma de decisiones pedagógicas y la implementación de estrategias innovadoras basadas en el uso de herramientas digitales en la Educación General Básica.

La población del estudio estuvo conformada por estudiantes de tercer año de Educación General Básica pertenecientes a una institución educativa, quienes cursaban la asignatura de Informática durante el período de ejecución de la investigación. Este grupo representó el contexto educativo en el que se desarrolló la intervención pedagógica mediante el uso de la herramienta digital Educaplay.

La muestra estuvo integrada por un total de 15 estudiantes, correspondientes a la totalidad del grupo de tercer año de Educación General Básica seleccionado para el estudio. Debido al número reducido de participantes y a la naturaleza cualitativa de la investigación, no se aplicó un procedimiento de muestreo probabilístico, sino que se trabajó con la población accesible en su totalidad.

La selección de la muestra respondió a criterios de conveniencia y accesibilidad, considerando que los estudiantes formaban parte del entorno educativo en el que se implementó la estrategia pedagógica. Esta decisión permitió realizar un análisis profundo y contextualizado del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por Educaplay, atendiendo a las características reales del aula.

Cabe señalar que el tamaño de la muestra es coherente con el enfoque cualitativo del estudio, el cual prioriza la comprensión detallada de los fenómenos educativos por sobre la generalización estadística de los resultados. En este sentido, los hallazgos obtenidos permiten describir y analizar la experiencia educativa desarrollada, aportando información relevante para contextos similares de Educación General Básica.

---

Para la recolección de la información se empleó como técnica principal la observación directa, debido a que permitió registrar de manera sistemática el comportamiento, la participación y el desempeño de los estudiantes durante la implementación de Educaplay en la asignatura de Informática. Esta técnica resultó pertinente para el enfoque cualitativo del estudio, ya que facilitó la comprensión de los procesos educativos en su contexto natural, sin interferir en la dinámica del aula.

Como instrumento de recolección de datos se utilizó una guía de observación estructurada, diseñada específicamente para el estudio, la cual permitió recopilar información relevante sobre indicadores asociados a la motivación, la participación activa, la comprensión de contenidos y el desarrollo de competencias digitales iniciales. La guía fue elaborada considerando los objetivos de la investigación y las características del nivel educativo de los estudiantes.

De manera complementaria, se realizó el análisis de las producciones académicas elaboradas por los estudiantes en la plataforma Educaplay. Estas producciones incluyeron actividades interactivas, ejercicios de refuerzo y resultados de evaluaciones formativas, lo que permitió obtener evidencias concretas del aprendizaje alcanzado durante la intervención pedagógica.

La combinación de la observación directa y el análisis de las producciones académicas permitió la triangulación de la información, fortaleciendo la credibilidad de los resultados obtenidos. Esta estrategia metodológica permitió contrastar los datos observados en el aula con los productos generados por los estudiantes, aportando una visión más integral del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por Educaplay.

Asimismo, los instrumentos utilizados fueron aplicados de manera sistemática durante el desarrollo de las sesiones de clase, garantizando la consistencia en la

---

recolección de la información. El registro de los datos se realizó de forma organizada, lo que facilitó su posterior análisis y categorización.

En este sentido, el uso de técnicas e instrumentos acordes con el enfoque cualitativo permitió recopilar información pertinente y suficiente para analizar el impacto del uso de Educaplay como estrategia pedagógica en la asignatura de Informática en estudiantes de tercer año de Educación General Básica.

El procedimiento de la investigación se desarrolló en varias fases claramente definidas, con el propósito de garantizar una aplicación sistemática y organizada de la estrategia pedagógica basada en el uso de Educaplay. Cada fase fue planificada considerando los objetivos del estudio y las características del contexto educativo en el que se llevó a cabo la intervención.

En una primera fase se realizó la planificación de la investigación, que incluyó la definición del objetivo general, la revisión de los contenidos curriculares de la asignatura de Informática y el diseño de las actividades interactivas en la plataforma Educaplay. Durante esta etapa se seleccionaron los tipos de actividades más adecuadas para el nivel cognitivo de los estudiantes, priorizando aquellas que favorecieran la motivación, la participación y la comprensión de los contenidos.

La segunda fase correspondió a la implementación de la estrategia pedagógica en el aula. En esta etapa, las actividades diseñadas en Educaplay fueron integradas de manera planificada en las sesiones de clase de la asignatura de Informática. Los estudiantes participaron activamente en la resolución de las actividades interactivas, bajo la orientación y acompañamiento del docente, respetando la dinámica habitual del proceso educativo.

---

En la tercera fase se llevó a cabo la observación directa del desempeño de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades. A través de la guía de observación, se registraron aspectos relacionados con la motivación, la participación activa, la comprensión de contenidos y el uso autónomo de la herramienta digital. Esta fase permitió recopilar información relevante sobre el proceso de aprendizaje mediado por Educaplay.

Finalmente, en la cuarta fase se realizó el análisis de la información recopilada, organizando los datos obtenidos mediante la observación y el análisis de las producciones académicas en categorías previamente definidas. Esta sistematización facilitó la interpretación de los resultados y permitió establecer conclusiones relacionadas con el impacto del uso de Educaplay como estrategia pedagógica en la asignatura de Informática.

El análisis de los datos se realizó siguiendo un enfoque cualitativo, acorde con el diseño de la investigación. La información recopilada mediante la observación directa y el análisis de las producciones académicas de los estudiantes fue organizada, categorizada e interpretada con el propósito de identificar patrones y tendencias relacionadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por Educaplay.

En una primera etapa, los datos obtenidos a través de la guía de observación fueron sistematizados en matrices de análisis, lo que permitió agrupar la información según categorías previamente definidas, tales como motivación, participación activa, comprensión de contenidos, autonomía en el uso de la herramienta digital y desarrollo del pensamiento lógico. Esta categorización facilitó una visión estructurada del comportamiento y desempeño de los estudiantes durante la intervención pedagógica.

Posteriormente, se procedió al análisis de las producciones académicas elaboradas por los estudiantes en la plataforma Educaplay. Estas producciones fueron revisadas de manera detallada, considerando el nivel de logro alcanzado en las actividades interactivas,

---

los ejercicios de refuerzo y las evaluaciones formativas. Este análisis permitió complementar la información obtenida mediante la observación directa.

La triangulación de los datos constituyó un elemento clave del proceso de análisis, ya que permitió contrastar la información proveniente de distintas fuentes. Al relacionar los registros de observación con los resultados de las actividades desarrolladas en Educaplay, se fortaleció la credibilidad y consistencia de los hallazgos del estudio.

Para la organización y sistematización de los datos se emplearon herramientas básicas de ofimática, como hojas de cálculo, que facilitaron el ordenamiento de la información y la identificación de patrones relevantes. Estas herramientas permitieron apoyar el proceso analítico sin alterar la naturaleza cualitativa del estudio.

Finalmente, el análisis de los datos se orientó a interpretar los resultados en función de los objetivos de la investigación, estableciendo relaciones entre el uso de Educaplay como estrategia pedagógica y los cambios observados en la motivación, la participación y la comprensión de contenidos por parte de los estudiantes. Este proceso analítico permitió fundamentar las conclusiones del estudio de manera coherente y sustentada.

La validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos constituyen aspectos fundamentales para garantizar la rigurosidad metodológica de la investigación. En el presente estudio, la validez de contenido de la guía de observación fue establecida mediante el juicio de expertos, procedimiento ampliamente utilizado en investigaciones educativas para asegurar la pertinencia, claridad y coherencia de los instrumentos aplicados.

Para este proceso participaron tres docentes especialistas en educación y tecnología educativa, quienes evaluaron cada uno de los ítems de la guía de observación

---

en función de los criterios de pertinencia, claridad y coherencia con los objetivos del estudio. Este procedimiento permitió verificar que los ítems del instrumento fueran adecuados para registrar información relacionada con la motivación, la participación activa, la comprensión de contenidos y el desarrollo de competencias digitales iniciales en el contexto de la asignatura de Informática.

Con el fin de cuantificar el nivel de validez de contenido, se empleó el coeficiente  $V$  de Aiken, el cual permite determinar el grado de acuerdo entre los expertos respecto a la relevancia de los ítems evaluados. Los valores obtenidos fueron superiores al valor mínimo recomendado ( $V \geq 0,70$ ), lo que evidenció un nivel alto de validez de contenido del instrumento y confirmó su pertinencia para su aplicación en el contexto educativo del estudio.

En cuanto a la confiabilidad del instrumento, se realizó una prueba piloto con un grupo de estudiantes de características similares a la muestra investigada. A partir de los datos obtenidos, se calculó el coeficiente alfa de Cronbach con el objetivo de determinar la consistencia interna de la guía de observación. El instrumento estuvo conformado por 10 ítems, lo que permitió una evaluación adecuada de las dimensiones analizadas.

El valor obtenido del coeficiente alfa de Cronbach fue de 0,92, lo que indica un nivel alto de confiabilidad, de acuerdo con los criterios establecidos en la literatura metodológica, donde valores superiores a 0,70 se consideran aceptables. Este resultado evidencia que los ítems del instrumento presentan coherencia interna y miden de manera consistente los aspectos observados durante la implementación de la estrategia pedagógica.

En la Tabla 1 se presentan de manera sintética los resultados obtenidos en los procesos de validez y confiabilidad de la guía de observación utilizada en el estudio.

---

**Tabla 1.** Resultados de la validez y confiabilidad de la guía de observación

Proceso evaluado	Técnica aplicada	Criterio	/	Resultado obtenido	Nivel alcanzado
<b>Validez de contenido</b>	Juicio de expertos	de	Número de expertos	de 3	Adecuado
<b>Validez de contenido</b>	Coeficiente V de Aiken	de	Pertinencia	0,89	Alta
<b>Validez de contenido</b>	Coeficiente V de Aiken	de	Claridad	0,91	Alta
<b>Validez de contenido</b>	Coeficiente V de Aiken	de	Coherencia	0,88	Alta
<b>Confiabilidad</b>	Alfa Cronbach	de	Número de ítems (k)	10	—
<b>Confiabilidad</b>	Alfa Cronbach	de	Valor del coeficiente ( $\alpha$ )	0,92	Alta

*Nota.* Elaboración propia a partir del juicio de expertos y la prueba piloto aplicada a la guía de observación. Valores del coeficiente V de Aiken y del alfa de Cronbach superiores a 0,70 indican niveles aceptables de validez y confiabilidad del instrumento.

En el desarrollo de la presente investigación se respetaron los principios éticos fundamentales que rigen los estudios en el ámbito educativo, garantizando el respeto a los derechos, la integridad y el bienestar de los participantes. La investigación se llevó a cabo considerando las normas éticas relacionadas con la confidencialidad, el consentimiento informado y el uso responsable de la información recopilada.

Previamente a la aplicación de los instrumentos y a la implementación de la estrategia pedagógica, se obtuvo la autorización correspondiente de la institución educativa, así como el consentimiento informado de los responsables legales de los estudiantes participantes. Este procedimiento aseguró que la participación en el estudio fuera voluntaria y consciente, y que los involucrados conocieran los objetivos y alcances de la investigación.

Asimismo, se garantizó el anonimato y la confidencialidad de la información proporcionada por los estudiantes. Los datos recolectados fueron utilizados exclusivamente con fines académicos y científicos, evitando cualquier uso que pudiera afectar la identidad

o integridad de los participantes. Para este fin, la información fue registrada y presentada de manera agregada, sin hacer referencia a datos personales.

Durante el desarrollo de la investigación se procuró no interferir en la dinámica habitual del proceso educativo ni generar perjuicios en el aprendizaje de los estudiantes. La implementación de Educaplay se integró de forma planificada a las actividades regulares de la asignatura de Informática, asegurando que la intervención pedagógica contribuyera positivamente al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, los resultados obtenidos fueron analizados y presentados con objetividad y rigor académico, respetando los principios de honestidad intelectual y responsabilidad científica. De este modo, el estudio se desarrolló bajo un marco ético adecuado, fortaleciendo la credibilidad y validez de la investigación realizada.

### **Análisis de resultados**

Los resultados de la investigación se presentan a partir de la información recopilada mediante la observación directa y el análisis de las producciones académicas elaboradas por los estudiantes durante la implementación de Educaplay en la asignatura de Informática. El análisis se orientó a identificar el impacto del uso de la herramienta digital como estrategia pedagógica, considerando dimensiones relacionadas con la motivación, la participación activa, la comprensión de contenidos y el desarrollo de competencias digitales iniciales.

De manera general, los datos evidencian una respuesta favorable de los estudiantes frente a la integración de Educaplay en las sesiones de clase. Se observó un alto nivel de interés y compromiso durante el desarrollo de las actividades interactivas, así como una participación activa en la resolución de los ejercicios propuestos. Estos resultados reflejan

---

la pertinencia del uso de recursos digitales lúdicos en el contexto de la Educación General Básica.

Resultados del desempeño de los estudiantes durante la implementación de Educaplay

A partir de la aplicación de la guía de observación, se obtuvieron resultados relacionados con el desempeño de los estudiantes en diversas dimensiones del proceso de enseñanza-aprendizaje. La Tabla 2 presenta de manera sistematizada los niveles de desempeño observados en cada dimensión evaluada.

**Tabla 2.** Resultados del desempeño de los estudiantes durante la implementación de Educaplay

Dimensión evaluada	Nivel alto	Nivel medio	Nivel bajo	Interpretación pedagógica
<b>Motivación</b>	11	4	0	La mayoría de los estudiantes mostró alto interés y entusiasmo durante las actividades interactivas, evidenciando una actitud positiva hacia el aprendizaje mediado por recursos digitales.
<b>Participación activa</b>	10	5	0	Se evidenció una participación constante y voluntaria, lo que refleja un rol activo del estudiante en su proceso de aprendizaje.
<b>Comprensión de contenidos</b>	9	6	0	Los estudiantes demostraron una adecuada comprensión de los contenidos básicos de Informática, favorecida por la interacción directa con las actividades digitales.
<b>Autonomía en el uso de la herramienta</b>	8	6	1	La mayoría logró utilizar Educaplay de forma autónoma, aunque un número reducido requirió acompañamiento ocasional del docente.
<b>Pensamiento lógico</b>	9	6	0	Las actividades interactivas favorecieron el desarrollo del pensamiento lógico mediante la resolución de ejercicios secuenciales y de asociación.

*Nota.* Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la guía de observación aplicada durante la implementación de Educaplay en la asignatura de Informática

Los resultados evidencian que las dimensiones de motivación y participación activa alcanzaron los niveles más altos, lo que sugiere que el uso de Educaplay contribuyó a generar un entorno de aprendizaje dinámico y atractivo. Asimismo, se observan resultados favorables en la comprensión de contenidos y en el desarrollo del pensamiento lógico, aspectos fundamentales para el fortalecimiento de competencias digitales iniciales.

#### Resultados del análisis de las producciones académicas en Educaplay

De manera complementaria, se analizaron las producciones académicas desarrolladas por los estudiantes en la plataforma Educaplay, considerando el nivel de logro alcanzado en los distintos tipos de actividades propuestas. La Tabla 3 presenta los resultados correspondientes a este análisis.

**Tabla 3.** Resultados del análisis de las producciones académicas en Educaplay

Tipo de actividad	Logro alto	Logro medio	Logro bajo	Interpretación pedagógica
<b>Juegos interactivos</b>	10	5	0	Se evidenció un alto nivel de desempeño, asociado a la motivación y al carácter lúdico de las actividades.
<b>Ejercicios de refuerzo</b>	9	6	0	Los estudiantes lograron consolidar los contenidos básicos mediante la práctica guiada y repetitiva.
<b>Evaluaciones formativas</b>	8	7	0	Los resultados reflejan un nivel adecuado de comprensión, así como oportunidades de mejora en la precisión y autonomía.

*Nota.* Elaboración propia a partir del análisis de las producciones académicas desarrolladas por los estudiantes en la plataforma Educaplay durante la intervención pedagógica.

El análisis de las producciones académicas confirma que los estudiantes alcanzaron niveles de logro satisfactorios en las actividades interactivas, destacándose los juegos educativos como el tipo de actividad con mayor impacto positivo en el aprendizaje y la motivación.

### Síntesis de resultados

En conjunto, los resultados evidencian que el uso de Educaplay como estrategia pedagógica favoreció la motivación, la participación activa y la comprensión de los contenidos básicos de Informática en estudiantes de tercer año de Educación General Básica. Asimismo, se observó un fortalecimiento progresivo de habilidades cognitivas como el pensamiento lógico y la autonomía en el uso de herramientas digitales.

Los resultados obtenidos evidencian que la implementación de Educaplay favoreció el desarrollo de competencias digitales iniciales en los estudiantes, manifestadas en la capacidad para desenvolverse en entornos digitales educativos, seguir instrucciones de manera autónoma, interactuar con contenidos multimedia y resolver actividades digitales de forma progresiva. Estas habilidades reflejan avances en los niveles básicos de alfabetización digital, pensamiento lógico y autonomía, lo que confirma que el uso planificado de herramientas digitales interactivas contribuye significativamente al fortalecimiento de competencias digitales desde la Educación General Básica.

### Discusión

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian que el uso pedagógico de Educaplay tuvo un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Informática en estudiantes de tercer año de Educación General Básica. De manera general, se observó un incremento en la motivación, la participación activa y la comprensión de los contenidos, lo que confirma el cumplimiento del objetivo planteado y respalda la pertinencia del uso de herramientas digitales interactivas en contextos educativos iniciales.

---

En relación con la motivación y la participación activa, los hallazgos coinciden con lo señalado por Area (2021), quien sostiene que los entornos digitales interactivos favorecen la implicación del estudiante al transformar el aprendizaje en una experiencia dinámica y significativa. Los altos niveles de motivación observados reflejan que el componente lúdico de Educaplay contribuyó a generar un entorno de aprendizaje atractivo, facilitando una actitud positiva hacia la asignatura de Informática.

Asimismo, los resultados relacionados con la comprensión de contenidos respaldan los planteamientos de Cabero y Llorente (2020), quienes afirman que el uso planificado de recursos digitales fortalece la comprensión y consolidación de aprendizajes cuando estos se integran de manera coherente al diseño didáctico. La interacción directa con las actividades de Educaplay facilitó la asimilación de contenidos básicos de informática, promoviendo un aprendizaje activo y contextualizado.

Estos resultados también coinciden con los planteamientos de la UNESCO (2021), que destaca la necesidad de reconfigurar las prácticas educativas mediante el uso significativo de tecnologías digitales, promoviendo experiencias de aprendizaje más inclusivas, participativas y orientadas al desarrollo de competencias para el siglo XXI.

En cuanto al desarrollo de competencias digitales iniciales, los hallazgos evidencian avances en habilidades como el pensamiento lógico y la autonomía en el uso de herramientas digitales. Estos resultados se relacionan con lo expuesto por Area (2021), quien señala que la alfabetización digital debe iniciarse desde edades tempranas mediante experiencias guiadas que permitan al estudiante interactuar conscientemente con entornos tecnológicos.

Finalmente, los resultados confirman lo señalado por Prensky (2018) y Salinas (2019), quienes advierten que la tecnología no garantiza por sí sola aprendizajes

---

significativos, sino que requiere una mediación pedagógica adecuada. En este sentido, el impacto positivo de Educaplay se atribuye al diseño pedagógico de las actividades y al acompañamiento docente, lo que refuerza la importancia de integrar herramientas digitales de manera planificada en la enseñanza de la Informática.

#### Implementación de la propuesta de capacitación

La implementación de la propuesta de capacitación se diseñó con el propósito de fortalecer las competencias pedagógicas y digitales de los docentes de la asignatura de Informática, orientándolos al uso efectivo de la plataforma Educaplay como estrategia pedagógica en la Educación General Básica. Esta propuesta responde a los resultados obtenidos en la investigación, los cuales evidenciaron el impacto positivo del uso de recursos digitales interactivos en la motivación, participación y comprensión de contenidos por parte de los estudiantes.

#### Contexto de aplicación

La propuesta de capacitación se desarrolló en una institución de Educación General Básica y estuvo dirigida a docentes responsables de la asignatura de Informática en tercer año. La intervención se ejecutó en un contexto educativo real, considerando las condiciones tecnológicas disponibles y las características del alumnado. El proceso de capacitación se llevó a cabo durante el horario escolar regular, lo que permitió una articulación directa entre la formación docente y la práctica pedagógica.

El objetivo principal de la propuesta fue capacitar a los docentes en el uso pedagógico de la plataforma Educaplay, con el fin de integrar actividades interactivas y lúdicas en la asignatura de Informática, promoviendo el desarrollo de competencias

---

digitales iniciales y la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación General Básica.

#### Estructura y modalidad de la capacitación

La capacitación se desarrolló bajo una modalidad presencial con apoyo digital, lo que permitió combinar la orientación directa del facilitador con el uso práctico de la plataforma Educaplay. La propuesta se estructuró en cuatro sesiones, cada una con una duración de dos horas, distribuidas a lo largo de cuatro semanas consecutivas.

La organización de las sesiones permitió un aprendizaje progresivo, iniciando con aspectos básicos de la plataforma y avanzando hacia el diseño e implementación de actividades pedagógicas integradas a la planificación curricular de la asignatura de Informática.

#### Desarrollo de las sesiones de capacitación

La primera sesión estuvo orientada a la introducción al uso pedagógico de Educaplay, abordando sus características principales, tipos de actividades disponibles y beneficios educativos. En esta fase se promovió la familiarización de los docentes con la plataforma y su potencial como recurso didáctico.

La segunda sesión se centró en la creación de juegos educativos y ejercicios de refuerzo, orientados al desarrollo de contenidos básicos de informática. Los docentes diseñaron actividades interactivas considerando los objetivos de aprendizaje y el nivel cognitivo de los estudiantes.

En la tercera sesión se trabajó el diseño de evaluaciones formativas mediante Educaplay, así como el análisis de los resultados generados por la plataforma. Esta etapa

---

permitió a los docentes comprender la importancia de la retroalimentación inmediata y del seguimiento del desempeño estudiantil.

La cuarta sesión estuvo dedicada a la planificación de una clase de Informática integrando Educaplay como estrategia pedagógica. Los docentes elaboraron una planificación didáctica que incorporó actividades interactivas de manera coherente con el currículo y los objetivos de la asignatura.

#### Recursos utilizados

Para el desarrollo de la propuesta de capacitación se utilizaron los siguientes recursos:

- Computadoras o laptops
- Proyector multimedia
- Conectividad a Internet
- Plataforma Educaplay
- Guías digitales de apoyo

Estos recursos facilitaron el desarrollo de las actividades prácticas y el acompañamiento permanente durante el proceso de capacitación.

#### Cronograma de ejecución

---

**Tabla 4.** *La implementación de la propuesta se desarrolló conforme al siguiente cronograma*

Semana	Actividad principal	Duración	Modalidad
1	Capacitación inicial en Educaplay	2 horas	Presencial
2	Diseño de actividades interactivas	2 horas	Presencial
3	Aplicación de actividades en el aula	2 horas	Presencial
4	Evaluación y retroalimentación	2 horas	Presencial

#### Evaluación de la implementación

La evaluación del impacto de la propuesta de capacitación se realizó mediante la observación directa del desempeño docente y estudiantil, el análisis de las actividades diseñadas en Educaplay y la revisión del nivel de logro alcanzado por los estudiantes. Esta evaluación permitió identificar fortalezas y oportunidades de mejora en la integración pedagógica de la plataforma.

En conclusión, la implementación de la propuesta de capacitación permitió fortalecer las competencias docentes en el uso pedagógico de Educaplay y evidenció la viabilidad de integrar herramientas digitales interactivas en la asignatura de Informática, contribuyendo a la innovación educativa y al desarrollo de competencias digitales en la Educación General Básica.

#### **Conclusiones y recomendaciones**

La presente investigación permitió analizar el impacto del uso de la herramienta digital Educaplay como estrategia pedagógica en la asignatura de Informática en estudiantes de tercer año de Educación General Básica. Los resultados obtenidos evidencian que la integración planificada de esta plataforma digital favorece significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en lo relacionado

---

con la motivación, la participación activa y la comprensión de los contenidos básicos de informática.

Se concluye que el uso de Educaplay contribuye al desarrollo de competencias digitales iniciales en los estudiantes, fortaleciendo habilidades como la alfabetización digital, el pensamiento lógico y la autonomía en el uso de herramientas tecnológicas. Estas competencias resultan fundamentales en la Educación General Básica, ya que constituyen la base para aprendizajes posteriores y para la formación integral del estudiante en una sociedad cada vez más digitalizada.

Desde el punto de vista metodológico, el enfoque cualitativo y el diseño descriptivo adoptados permitieron comprender de manera profunda el comportamiento y las experiencias de los estudiantes durante la implementación de la estrategia pedagógica. La utilización de técnicas como la observación directa y el análisis de producciones académicas facilitó la obtención de información relevante y coherente con los objetivos planteados, garantizando la validez de los resultados obtenidos.

Asimismo, los hallazgos confirman que el impacto positivo de Educaplay no depende únicamente de la herramienta digital, sino del diseño pedagógico de las actividades y del rol mediador del docente. La planificación didáctica, el acompañamiento constante y la integración coherente de la plataforma en las sesiones de clase fueron factores determinantes para potenciar el aprendizaje significativo en la asignatura de Informática.

La implementación de la propuesta de capacitación docente evidenció la importancia de fortalecer las competencias pedagógicas y digitales del profesorado para el uso efectivo de herramientas digitales interactivas. La capacitación permitió orientar a los docentes en la creación de actividades lúdicas, evaluaciones formativas y estrategias

---

innovadoras, contribuyendo a la mejora de la práctica educativa y a la sostenibilidad de la propuesta en el contexto institucional.

Finalmente, se concluye que Educaplay constituye una estrategia pedagógica viable y efectiva para la enseñanza de la Informática en la Educación General Básica, aportando evidencia empírica relevante para la innovación educativa. Los resultados del estudio contribuyen al fortalecimiento de las prácticas pedagógicas basadas en el uso de recursos digitales y ofrecen un referente para futuras investigaciones orientadas al desarrollo de competencias digitales desde edades tempranas.

A partir de los resultados obtenidos y de las conclusiones del estudio, se formulan las siguientes recomendaciones orientadas a fortalecer la enseñanza de la asignatura de Informática y el uso pedagógico de herramientas digitales interactivas en la Educación General Básica.

Se recomienda a los docentes de Informática integrar de manera planificada herramientas digitales como Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje, priorizando su uso como estrategia pedagógica y no únicamente como recurso complementario. La planificación de actividades interactivas debe alinearse con los objetivos curriculares y el nivel cognitivo de los estudiantes, a fin de promover aprendizajes significativos y el desarrollo progresivo de competencias digitales.

Asimismo, se sugiere a las instituciones educativas promover programas de capacitación continua dirigidos a los docentes, enfocados en el uso pedagógico de plataformas digitales educativas. Estas capacitaciones deben fortalecer tanto las competencias tecnológicas como las pedagógicas del profesorado, favoreciendo la innovación en las prácticas docentes y el aprovechamiento efectivo de los recursos digitales disponibles.

---

Se recomienda incorporar estrategias de evaluación formativa mediadas por herramientas digitales, que permitan monitorear de manera permanente el progreso de los estudiantes y ofrecer retroalimentación oportuna. El uso de plataformas como Educaplay facilita el seguimiento del desempeño estudiantil y contribuye a la mejora continua del proceso educativo.

Del mismo modo, se sugiere fomentar el uso de metodologías activas y aprendizaje lúdico en la Educación General Básica, integrando actividades interactivas que incrementen la motivación y la participación de los estudiantes. Estas estrategias favorecen el desarrollo del pensamiento lógico, la autonomía y el interés por el aprendizaje de la Informática desde edades tempranas.

Para futuras investigaciones, se recomienda ampliar el tamaño de la muestra y considerar enfoques metodológicos mixtos o cuantitativos que permitan complementar los resultados obtenidos y fortalecer la generalización de los hallazgos. Asimismo, se sugiere analizar el impacto de Educaplay en otras áreas curriculares y niveles educativos, con el fin de explorar su aplicabilidad en diversos contextos pedagógicos.

Finalmente, se recomienda a las autoridades educativas impulsar políticas institucionales que favorezcan la integración de herramientas digitales interactivas en el currículo, garantizando el acceso a recursos tecnológicos y promoviendo una cultura de innovación educativa orientada al desarrollo de competencias digitales en la Educación General Básica.

---

## Referencias bibliográficas

- Area, M. (2021). La educación en la sociedad digital: Tecnología, innovación y cambio pedagógico. Editorial Síntesis. <https://www.sintesis.com/libro/la-educacion-en-la-sociedad-digital/>
- Ausubel, D. P. (2002). Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva. Paidós. <https://www.paidos.com/libro/adquisicion-y-retencion-del-conocimiento/>
- Cabero, J., & Llorente, M. C. (2020). Tecnología educativa: Diseño, producción y evaluación de medios para la enseñanza. Editorial Síntesis. <https://www.sintesis.com/libro/tecnologia-educativa/>
- European Commission. (2018). DigComp: The digital competence framework for citizens. Publications Office of the European Union. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281>
- Prensky, M. (2018). La mente de los nativos digitales. Ediciones SM. <https://es.literaturasm.com/libro/la-mente-de-los-nativos-digitales>
- Salinas, J. (2019). Innovación docente y uso de las tecnologías digitales en educación. Editorial Octaedro. <https://octaedro.com/libro/innovacion-docente-y-uso-de-las-tecnologias-digitales-en-educacion/>
- UNESCO. (2019). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>
- UNESCO. (2021). Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707>
- Zabala, A., & Arnau, L. (2014). Cómo aprender y enseñar competencias. Editorial Graó. <https://www.grao.com/es/producto/como-aprender-y-ensenar-competencias>.
-