

IMPACTO DE EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA E-LEARNING EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO

IMPACT OF EDUCAPLAY AS AN E-LEARNING TOOL ON THE LEARNING OF NINTH GRADE STUDENTS

Inés Beatriz Gómez Rivas ^{1*}

¹ Docente Instituto Superior Tecnológico Tena. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2466-8286>.
Correo: ines.gomez@itstena.edu.ec

Martha Janina Duarte Mora ²

² Docente Instituto Superior Tecnológico Tena. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-5114-3274>.
Correo: martha.duarte@itstena.edu.ec

* Autor para correspondencia: ines.gomez@itstena.edu.ec

Resumen

La integración de herramientas digitales en el ámbito educativo se ha consolidado como una estrategia relevante para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, especialmente en contextos rurales donde predominan metodologías tradicionales. En este sentido, la gamificación mediante plataformas interactivas se presenta como una alternativa para incrementar la motivación y favorecer la comprensión de los contenidos curriculares. El objetivo de la investigación fue evaluar el impacto del uso de herramientas e-learning, con énfasis en Educaplay, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan XXIII. La metodología se desarrolló bajo un enfoque mixto, con un diseño no experimental de tipo descriptivo, comparativo. La población estuvo conformada por 95 estudiantes y 10 docentes. Se emplearon encuestas y entrevistas como técnicas de recolección de datos, cuyos instrumentos fueron validados mediante juicio de expertos y prueba piloto. El estudio se estructuró en tres fases: diagnóstico inicial, intervención pedagógica y evaluación post-intervención. Los resultados evidenciaron una mejora en la motivación, la participación y la comprensión de los contenidos tras la implementación de Educaplay, así como una valoración positiva por parte de los docentes respecto a su aporte al aprendizaje autónomo y al desarrollo de competencias digitales. Se concluye que Educaplay constituye una herramienta pedagógica viable y pertinente para apoyar procesos de innovación educativa en contextos rurales.

Palabras clave: aprendizaje en línea; tecnología educativa; educación rural; innovación pedagógica

Abstract

The integration of digital tools in education has become a key strategy for strengthening teaching and learning processes, especially in rural contexts where traditional methodologies predominate. In this regard, gamification through interactive platforms is presented as an alternative to increase motivation and enhance the understanding of curricular content. The objective of this research was to evaluate the impact of using e-learning tools, with an emphasis on Educaplay, on the teaching and learning process of ninth-grade students at the Juan XXIII Catholic School. The methodology employed a mixed-methods approach, with a non-experimental, descriptive-comparative design. The study population consisted of 95 students and 10 teachers. Surveys and interviews were used as data collection techniques, and the instruments were validated through expert review and a pilot test. The study was structured in three phases: initial diagnosis, pedagogical intervention, and post-intervention evaluation. The results showed an improvement in motivation, participation, and content comprehension after the implementation of Educaplay, as well as a positive assessment by teachers regarding its contribution to autonomous learning and the development of digital skills. It is concluded that Educaplay is a viable and relevant pedagogical tool to support educational innovation processes in rural contexts.

Keywords: online learning; educational technology; rural education; pedagogical innovation

Fecha de recibido: 23/09/2025

Fecha de aceptado: 08/12/2025

Fecha de publicado: 29/12/2025

Introducción

El modelo e-learning se ha consolidado como una alternativa educativa eficaz frente a los desafíos de acceso y calidad que enfrentan los sistemas tradicionales de enseñanza. Su aplicación permite superar las limitaciones geográficas y temporales, ofreciendo experiencias de aprendizaje más flexibles y autónomas (Alsadoon et al., 2022). Según García y Seoane (2015), este enfoque promueve la autoformación y el aprendizaje continuo mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC). En los últimos años, la incorporación de tecnologías digitales en la educación ha transformado las metodologías tradicionales de enseñanza, impulsando nuevas formas de interacción entre docentes y estudiantes.

A nivel global, diversos organismos, como la UNESCO (2024), han destacado que las plataformas digitales contribuyen al aprendizaje activo, promueven la participación estudiantil y favorecen la autonomía en la adquisición del conocimiento, lo que se vuelve especialmente relevante en contextos donde el acceso a materiales o recursos físicos es limitado.

En entornos rurales, el e-learning adquiere especial relevancia, pues contribuye a reducir brechas educativas derivadas de la falta de infraestructura o de personal capacitado. Sin embargo, como indican Aguilar y Ortega (2019), su implementación efectiva requiere de procesos formativos para los docentes y del fortalecimiento

de la conectividad. En varios países de América, la incorporación del aprendizaje virtual ha demostrado que, cuando se combina con metodologías participativas, puede convertirse en una herramienta transformadora del proceso educativo (Navarrete, 2024).

Añapa, et al. (2025) subrayan que el éxito de estas experiencias depende de estrategias pedagógicas adaptadas al entorno, las cuales deben integrar la realidad cultural, económica y social de los estudiantes. En consecuencia, el e-learning en la Amazonía ecuatoriana no solo representa un mecanismo para impartir conocimientos, sino una oportunidad para promover inclusión, equidad y desarrollo comunitario. Por otro lado, el papel del docente es determinante para la integración exitosa de las tecnologías en el aula. Méndez, et al. (2025) sostienen que la capacitación constante permite al profesorado diseñar experiencias didácticas más efectivas, fortaleciendo su competencia digital y su capacidad de mediación pedagógica.

El uso de herramientas como Educaplay exige que los docentes no solo dominen los aspectos técnicos de la plataforma, sino que comprendan su potencial pedagógico. De esta manera, el recurso tecnológico se transforma en un medio que estimula la creatividad, el aprendizaje activo y la evaluación continua (Jurado, 2022). El proceso de formación debe enfocarse, por tanto, en el desarrollo de habilidades metodológicas y tecnológicas que permitan diseñar actividades significativas, contextualizadas y alineadas con los objetivos curriculares (Resch et al., 2020).

El acceso a internet constituye una condición esencial para la consolidación de modelos educativos digitales. Garófalo et al. (2025) sostienen que la conectividad se relaciona directamente con la calidad educativa, ya que sin un acceso estable y equitativo las estrategias digitales pierden su efectividad. En las zonas rurales del Ecuador, la limitada infraestructura tecnológica es uno de los principales obstáculos para la expansión del e-learning. Por ello, Toscano et al. (2025) proponen una visión integral que articule políticas públicas, infraestructura y programas educativos sostenibles. La conectividad no debe verse únicamente como un servicio técnico, sino como un componente social y pedagógico que facilita la inclusión y la equidad educativa.

Educaplay es una plataforma educativa digital que permite a los docentes generar actividades interactivas y lúdicas, tales como crucigramas, sopas de letras, cuestionarios o juegos de emparejamiento, entre otros. Su objetivo principal es promover la participación activa del estudiante y reforzar los contenidos académicos mediante la gamificación del aprendizaje (Jurado, 2022). Este tipo de recursos contribuye a que el proceso educativo sea más motivador, dinámico y significativo; las tecnologías actuales transforman la comunicación educativa en un proceso bidireccional, donde los estudiantes dejan de ser receptores pasivos para convertirse en actores activos de su aprendizaje (Páez et al., 2022).

Las investigaciones recientes (Marín et al., 2025; Reinoso, 2024) coinciden en que el uso de Educaplay incrementa la motivación, mejora la comprensión de los contenidos y favorece la retención de información. Sin embargo, los resultados dependen de la planificación didáctica y del acompañamiento docente, ya que el simple uso de la herramienta no garantiza el éxito educativo.

En Ecuador, la pandemia por COVID-19 evidenció la necesidad de implementar soluciones tecnológicas para garantizar la continuidad educativa. En este contexto, herramientas como Educaplay se posicionaron como recursos eficaces para fortalecer la motivación, la gamificación del aprendizaje y la comprensión de

contenidos curriculares. Investigaciones como la de Aguilar & Ortega, 2019; han señalado que su uso potencia la participación y refuerza las competencias digitales tanto en docentes como en estudiantes.

En el contexto amazónico, el uso de Educaplay se presenta como una estrategia eficaz para fortalecer el aprendizaje autónomo y fomentar la creatividad, al mismo tiempo que permite a los docentes incorporar dinámicas innovadoras adaptadas a los recursos tecnológicos disponibles. Por su parte, la Unidad Educativa Fiscomisional Juan XXIII, ubicada en la ciudad de Tena, enfrenta desafíos vinculados con el acceso equitativo a la tecnología y con la necesidad de innovar en sus métodos pedagógicos.

El desarrollo de este trabajo, por tanto, responde a la necesidad de adaptar la educación actual a los retos del siglo XXI, mediante la integración estratégica de recursos digitales que estimulen la participación activa y la motivación del estudiantado. Los métodos de enseñanza tradicionales, basados principalmente en la exposición magistral, han mostrado limitaciones para captar el interés de los alumnos y atender los distintos ritmos de aprendizaje; de ahí la importancia de incorporar entornos virtuales e interactivos como Educaplay, que permiten crear experiencias de aprendizaje más dinámicas y personalizadas.

Además, en contextos donde la conectividad y los recursos tecnológicos aún presentan limitaciones, la implementación de plataformas como Educaplay puede convertirse en una alternativa viable para dinamizar la enseñanza y fomentar la autonomía del estudiante. Esta investigación se alinea con el Objetivo de Desarrollo Sostenible N.º 4 de la Agenda 2030, que promueve una educación inclusiva y de calidad. En tal virtud, el objetivo de esta investigación es evaluar el impacto del uso de herramientas *e-learning*, con énfasis en Educaplay, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan XXIII.

Materiales y métodos

La presente investigación se desarrolló bajo un diseño no experimental, transversal, que incorporó una fase de intervención pedagógica, en la cual se aplicaron actividades diseñadas en la plataforma Educaplay como recurso de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, seguida de una evaluación comparativa antes y después de su implementación. La investigación fue de tipo aplicada, con alcance descriptivo y explicativo, puesto que permitió describir las características del proceso educativo antes y después del uso de Educaplay, así como explicar los cambios observados en la motivación, comprensión y participación de los estudiantes.

El estudio adoptó un enfoque mixto, integrando componentes cuantitativos y cualitativos. El enfoque cuantitativo, se orientó a medir cambios en el rendimiento académico, el nivel de motivación y la percepción del aprendizaje. Para ello, se aplicaron encuestas estructuradas y pruebas diagnósticas antes y después de la intervención. Mientras que el enfoque cualitativo, se centró en el análisis de las percepciones, actitudes y experiencias de docentes y estudiantes frente al uso de Educaplay. Este componente se desarrolló mediante entrevistas semiestructuradas a los docentes y observaciones directas durante las sesiones de clase.

La población de estudio estuvo conformada por los estudiantes de noveno año de educación básica y los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan XXIII, ubicada en la ciudad de Tena, provincia de Napo. La muestra estuvo constituida por: 95 estudiantes de noveno año de educación básica, quienes participaron activamente en las asignaturas donde se implementó Educaplay y 10 docentes, responsables de las asignaturas involucradas en el proceso de intervención pedagógica. Se empleó un muestreo no probabilístico de tipo

intencional, ya que los participantes fueron seleccionados considerando su vinculación directa con la implementación de la herramienta Educaplay y su disponibilidad para participar en el estudio.

Los criterios de inclusión son: estudiantes matriculados en noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan XXIII, docentes que impartían clases en los cursos donde se implementó Educaplay, participación voluntaria de estudiantes y docentes y aceptación del consentimiento informado. Se excluyeron los estudiantes que no participaron en las actividades desarrolladas con Educaplay, docentes que no completaron el proceso de capacitación o no aplicaron la herramienta en el aula y participantes que no autorizaron el uso de la información con fines académicos.

Como técnicas e instrumentos se utilizaron: encuestas estructuradas dirigidas a estudiantes y docentes, aplicadas en una fase diagnóstica y en una fase posterior a la intervención, pruebas diagnósticas y evaluativas para medir la comprensión de contenidos antes y después del uso de Educaplay, entrevistas semiestructuradas a docentes, orientadas a recoger percepciones sobre el uso pedagógico de la herramienta y observación directa durante las sesiones de clase, con el apoyo de guías de observación previamente elaboradas.

Los instrumentos de recolección de datos utilizados en el estudio fueron sometidos a un proceso de validación previo a su aplicación. Dicho proceso incluyó la revisión por juicio de expertos, quienes evaluaron la pertinencia, claridad y coherencia de los ítems en relación con los objetivos de la investigación. A partir de las observaciones realizadas, se efectuaron los ajustes necesarios para garantizar la validez de contenido de los instrumentos. Asimismo, se realizó una prueba piloto con una muestra reducida, lo que permitió verificar la comprensión de los ítems y la viabilidad de su aplicación en el contexto educativo estudiado.

El desarrollo de la investigación se estructuró en tres etapas: en el diagnóstico inicial, se evaluó el nivel de familiaridad de estudiantes y docentes con las tecnologías educativas, así como sus percepciones sobre las metodologías tradicionales de enseñanza. En la fase de intervención, se ejecutaron talleres de capacitación docente en el uso pedagógico de Educaplay y se diseñaron actividades interactivas alineadas con los contenidos curriculares, las cuales fueron aplicadas en diversas asignaturas. En la etapa de evaluación, se aplicaron nuevamente las encuestas, pruebas académicas y observaciones, con el fin de analizar los cambios producidos en la motivación, comprensión y participación estudiantil.

Los datos cuantitativos fueron procesados mediante estadística descriptiva y comparativa, permitiendo identificar variaciones en los porcentajes de rendimiento académico, motivación y percepción del aprendizaje. Los datos cualitativos se analizaron mediante codificación temática, agrupando las respuestas en categorías que reflejan tendencias, percepciones y experiencias comunes. Este proceso permitió complementar y profundizar la interpretación de los resultados numéricos.

Durante todo el proceso investigativo se respetaron principios éticos fundamentales. Se solicitó consentimiento informado a los participantes, se garantizó la confidencialidad y el anonimato de la información recolectada y se aseguró que la participación fuera voluntaria. Los datos obtenidos fueron utilizados exclusivamente con fines académicos, respetando los lineamientos institucionales y las normativas éticas de la investigación educativa.

Resultados y discusión

Resultados del diagnóstico inicial

La fase diagnóstica permitió identificar las condiciones iniciales del proceso de enseñanza-aprendizaje y el nivel de familiaridad de los estudiantes con el uso de herramientas tecnológicas en el aula. En relación con el uso previo de recursos tecnológicos, se evidenció que la mayoría de los estudiantes había utilizado herramientas digitales durante su proceso educativo.

Respecto a la comprensión de los contenidos impartidos mediante metodologías tradicionales, los resultados mostraron que más de dos tercios de los estudiantes presentaban niveles de comprensión entre frecuentes y constantes, aunque se identificó un grupo significativo que reportó dificultades para asimilar los contenidos de manera adecuada (Tabla 1). En cuanto a la motivación para participar en las actividades académicas, cerca de la mitad de los estudiantes manifestó sentirse motivado de forma constante, mientras que el resto evidenció niveles variables de motivación, lo que refleja diferencias en el interés y la participación en el aula.

Asimismo, al analizar la retención de los contenidos sin apoyo tecnológico, se observó que la mayoría de los estudiantes presentó dificultades para recordar la información cuando se emplearon exclusivamente métodos tradicionales. En relación con las preferencias de aprendizaje, se identificó una marcada inclinación hacia el uso de actividades lúdicas y recursos digitales, las cuales fueron valoradas como las estrategias más efectivas para facilitar el aprendizaje.

Tabla 1. Resultados del diagnóstico inicial a los estudiantes.

Indicador evaluado	Categorías	Porcentaje
Uso previo de herramientas tecnológicas	Con experiencia	63,1
	Sin experiencia	36,8
Nivel de comprensión	Siempre	26,3
	Frecuentemente	42,1
	Raramente	31,5
Nivel de motivación	Alta	47,3
	Media	42,1
	Baja	10,5
Percepción de métodos tradicionales de enseñanza	Facilitan el aprendizaje	21,0
	Son parcialmente efectivos	47,3
	Requiere de apoyo tecnológico	31,5
Preferencia por actividades lúdicas	Actividades lúdicas	84,2
	Videos o recursos digitales	78,9
	Trabajos en grupo	68,4
	Lectura en clases	35,2
	Exposición magistral	29,9

Resultados de la intervención pedagógica

La fase de intervención pedagógica se desarrolló a partir de la implementación de la plataforma Educaplay como recurso didáctico complementario en el proceso de enseñanza-aprendizaje, previa capacitación a los docentes participantes. Durante esta etapa, los docentes recibieron formación específica orientada al uso

pedagógico de Educaplay y al diseño de actividades interactivas alineadas con los contenidos curriculares. Como resultado de la capacitación, los docentes lograron incorporar la herramienta en sus asignaturas mediante el desarrollo de actividades como crucigramas, cuestionarios interactivos, juegos de emparejamiento y sopas de letras, adaptadas a los objetivos de aprendizaje de cada área.

La aplicación de estas actividades permitió integrar metodologías activas y lúdicas en el aula, favoreciendo un entorno de aprendizaje más dinámico. De acuerdo con los registros del proceso de implementación, la intervención alcanzó un nivel de ejecución satisfactorio, evidenciado por la participación activa de docentes y estudiantes en las actividades propuestas a través de la plataforma. Asimismo, las observaciones realizadas durante la intervención reflejaron una mayor participación estudiantil y una actitud positiva frente al uso de recursos digitales, lo que facilitó la adaptación progresiva a la herramienta Educaplay como apoyo al proceso educativo.

Resultados de la evaluación post-intervención en estudiantes

La evaluación post-intervención permitió analizar los efectos del uso de la plataforma Educaplay en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, una vez concluida su implementación en el aula. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en la motivación estudiantil, reflejada en un incremento notable del interés y la participación durante las actividades académicas desarrolladas mediante la herramienta digital. La mayoría de los estudiantes manifestó una percepción positiva respecto a la dinámica de las clases, destacando el carácter interactivo y lúdico de las actividades propuestas.

En relación con la comprensión de los contenidos, se observó un aumento considerable en la seguridad académica de los estudiantes frente a los temas abordados. La evaluación posterior mostró que una proporción elevada de participantes logró afianzar los conocimientos tratados, lo que se tradujo en una mayor confianza para desarrollar las actividades y responder a las evaluaciones.

Asimismo, se registró un alto nivel de aceptación del uso de Educaplay como recurso educativo, evidenciado por el interés sostenido en el empleo de herramientas tecnológicas para el aprendizaje y el cumplimiento constante de las actividades asignadas a través de la plataforma.

Tabla 2. Comparación de resultados antes y después del uso de Educaplay

Indicador	Antes (%)	Después (%)
Motivación estudiantil	47	85
Comprensión de contenidos	68	86
Seguridad académica	60	92
Interés por métodos tecnológicos	75	93

Resultados de la evaluación post-intervención en docentes

La evaluación post-intervención en docentes permitió analizar la percepción y valoración del uso de la plataforma Educaplay como herramienta pedagógica, una vez culminada su implementación en el aula. Los resultados evidenciaron una valoración altamente positiva por parte del profesorado respecto a la integración de Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los docentes destacaron que la herramienta facilitó el

aprendizaje autónomo de los estudiantes, así como la aplicación de estrategias de evaluación formativa, permitiendo un seguimiento más dinámico del progreso académico.

Asimismo, se observó un fortalecimiento de las competencias digitales docentes tras la capacitación recibida, reflejado en una mayor disposición para incorporar recursos tecnológicos interactivos en la práctica educativa. La mayoría de los docentes manifestó interés en continuar utilizando Educaplay como apoyo didáctico en sus asignaturas.

En cuanto a las limitaciones identificadas, algunos docentes señalaron dificultades relacionadas con la conectividad; sin embargo, estas no representaron un obstáculo significativo para el desarrollo de las actividades académicas planificadas.

Tabla 3. Resultados de la intervención y percepción docente sobre Educaplay.

Indicador	%
Promueve aprendizaje autónomo	100
Facilita evaluación formativa	90
Desarrolla competencias digitales	85
Identifica limitaciones de conectividad	11
Disposición a continuar usando Educaplay	100

Los resultados del estudio evidencian que la incorporación de Educaplay como herramienta de apoyo pedagógico tuvo efectos positivos en la motivación, la comprensión de los contenidos y la participación estudiantil, lo cual concuerda con lo señalado por Alsadoon et al. (2022), quienes sostienen que los entornos de aprendizaje gamificados favorecen significativamente el rendimiento académico y la satisfacción de los estudiantes. La alta aceptación de la herramienta por parte del estudiantado refuerza la idea de que la gamificación constituye una estrategia eficaz para dinamizar el proceso educativo.

En relación con la mejora en la comprensión de los contenidos, los hallazgos coinciden con lo expuesto por Páez et al. (2022) y Reinoso et al. (2024), quienes evidencian que Educaplay y otras herramientas gamificadoras facilitan el aprendizaje significativo al promover la interacción constante, la retroalimentación inmediata y el refuerzo de los contenidos curriculares, especialmente en niveles de educación básica.

Desde una perspectiva más amplia, los resultados también se alinean con los planteamientos de García y Seoane (2015), quienes destacan que el *e-learning* y las plataformas digitales, cuando se integran adecuadamente en la práctica pedagógica, contribuyen a transformar los modelos tradicionales de enseñanza hacia enfoques más centrados en el estudiante. En este sentido, la preferencia de los estudiantes por actividades lúdicas y digitales observada en el diagnóstico inicial respalda la pertinencia de incorporar recursos interactivos como Educaplay.

Asimismo, los resultados obtenidos en la evaluación post-intervención en docentes coinciden con lo señalado por Aguilar y Ortega (2019) y Méndez et al. (2025), quienes subrayan que la capacitación docente en el uso de plataformas virtuales fortalece las competencias digitales del profesorado y favorece la adopción de metodologías innovadoras. La disposición de los docentes para continuar utilizando Educaplay evidencia la

importancia de la formación continua como elemento clave para la sostenibilidad de las propuestas tecnológicas.

Por otro lado, las limitaciones relacionadas con la conectividad, identificadas por algunos docentes, concuerdan con los estudios de Garófalo et al. (2025) y Toscano et al. (2025), quienes advierten que la infraestructura tecnológica sigue siendo un desafío en contextos rurales y amazónicos. No obstante, los resultados muestran que dichas limitaciones no impidieron la implementación de la herramienta, lo que refuerza su viabilidad en contextos educativos con restricciones tecnológicas.

Los hallazgos del estudio se relacionan con los lineamientos de la UNESCO (2024) y con los principios establecidos en la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible (Naciones Unidas, 2015), particularmente con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, al evidenciar que el uso de herramientas digitales contribuye a una educación más inclusiva, equitativa y de calidad.

Conclusiones

El presente estudio permitió evidenciar que el uso de Educaplay como herramienta didáctica constituye un recurso pedagógico eficaz para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de noveno año, especialmente en contextos educativos rurales. Los resultados obtenidos demuestran que la incorporación de actividades interactivas y gamificadas contribuye a mejorar la motivación, la participación y la comprensión de los contenidos curriculares.

A partir del diagnóstico inicial, se identificaron limitaciones asociadas al uso predominante de metodologías tradicionales, las cuales incidían en niveles variables de motivación y comprensión de los estudiantes. En este sentido, la implementación de Educaplay permitió atender estas necesidades, ofreciendo una alternativa metodológica acorde con las preferencias de aprendizaje del estudiantado y favoreciendo un entorno educativo más dinámico e interactivo.

Los resultados de la evaluación post-intervención en estudiantes evidenciaron una mejora significativa en la motivación y en la seguridad académica frente a los contenidos abordados, así como una alta aceptación del uso de herramientas tecnológicas en el aula. Estos hallazgos confirman que la gamificación, cuando se integra de manera planificada y contextualizada, puede generar efectos positivos en el aprendizaje significativo.

Desde la perspectiva docente, la intervención permitió fortalecer las competencias digitales del profesorado y fomentar una actitud favorable hacia la incorporación de recursos tecnológicos en la práctica pedagógica. La capacitación previa resultó un elemento clave para garantizar la adecuada implementación de Educaplay y su sostenibilidad como herramienta de apoyo educativo, aun considerando las limitaciones de conectividad propias del contexto rural.

Educaplay representa una herramienta pedagógica viable y pertinente para apoyar procesos de innovación educativa, contribuyendo al cumplimiento de los principios de una educación inclusiva, equitativa y de calidad. No obstante, se recomienda que futuras investigaciones amplíen el periodo de intervención, incorporen muestras más extensas y consideren el análisis de variables adicionales, a fin de profundizar en el impacto de las herramientas digitales en distintos contextos educativos.

Referencias

- Aguilar, J., & Ortega, M. (2019). Capacitación docente en el uso de plataformas virtuales: Una experiencia en zonas rurales de Ecuador. *Revista Latinoamericana de Educación a Distancia*, 6 (2), 78–94. <https://doi.org/10.15591/redist2019>
- Alsadoon, E., Alkhawajah, A., & Bin Suhaim, A. (2022). *Effects of a gamified learning environment on students' achievement, motivation, and satisfaction*. *Heliyon*, 8(8), e10249. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10249>
- Añapa, P., Recalde, J., Fey, C., Rivera, E., & Acuri, D. (2025). Estrategias para la implementación efectiva del aprendizaje híbrido (blended learning) en instituciones educativas rurales del Ecuador: Un análisis integral. *Ciencia y Reflexión*, 4 (2), 1160–1184. <https://doi.org/10.70747/cr.v4i2.325>
- García, F., & Seoane, A. (2015). Una revisión actualizada del concepto de eLearning. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 16 (1), 119–144. <https://doi.org/10.14201/eks2015161119144>
- Garófalo, R., Di Lorenzo, S., Mora, J., & García, K. (2025). La conectividad en la educación rural: Trascendencia, ambientes y responsabilidad social. *Revista de Gestão Social e Ambiental*, 19 (9), 1–17, e013361. <https://doi.org/10.24857/rgsa.v19n9-056>
- Jurado, E. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41 (2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200012&lng=es&tlng=es.
- Marín, D., Vidal, M. I., Romero, M. M., & Gabarda Méndez, V. (2025). Análisis de plataformas de gestión educativa. Visiones de los agentes educativos. *European Public & Social Innovation Review*, 11, 1–19. <https://doi.org/10.31637/epsir-2026-1649>
- Méndez, K., Delgado, B., & Sequera, A. (2025). Efectos de la aplicación de un programa de formación docente sobre el nivel de uso de programas de IAG en una institución educativa de Cuenca, Ecuador. *Revista Espacios*, 46(3), 361–372. <https://doi.org/10.48082/espacios-a25v46n03p28>
- Naciones Unidas (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible (Resolución A/70/L.1)*.
- Navarrete-Mayeza, Jacinto Rolando. (2024). Estrategias didácticas virtuales y su importancia en el aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 9(17), 516-533. Epub 27 de junio de 2024. <https://doi.org/10.35381/r.k.v9i17.3374>
- Páez, C., Infante, R., Chimbo, M., & Barragán, E. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia. *Revista Cátedra*, 5 (1), 32–46. <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>
- Reinoso, W. A., Bravo, M. J., Ríos, C. E., Zambrano, K. T., & Blacio, S. L. (2024). *Herramientas gamificadoras para motivar el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y*

Literatura con los estudiantes del séptimo año de EGB. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(3), 584-604. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11268

Resch, K., Fellner, M., Fahrenwald, C., Slepcevic-Zach, P., Knapp, M., & Rameder, P. (2020). Embedding social innovation and service learning in higher education's third sector policy developments in Austria. *Frontiers in Education*, 5, Article 00112. <https://doi.org/10.3389/feduc.2020.00112>

Toscano, S., Borja, I., Lata, C., & Ayavaca, M. (2025). Estrategias para la sostenibilidad de proyectos educativos en zonas rurales de la Amazonia ecuatoriana. *Journal of Economic and Social Science Research*, 5 (2), 87–100. <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v5/n2/190>

UNESCO. (2024). *Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación.* UNESCO. <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>