

01

GAMIFICACIÓN CON EDUCAPLAY PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO Y LA MOTIVACIÓN EN LENGUA Y LITERATURA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO CON ESCOLARIDAD INCONCLUSA

GAMIFICATION WITH EDUCAPLAY TO IMPROVE ACADEMIC PERFORMANCE AND MOTIVATION IN LANGUAGE AND LITERATURE IN HIGH SCHOOL STUDENTS WITH UNFINISHED SCHOOLING

Carla del Pilar Naranjo León¹

E-mail: cdnaranjol@ube.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-4176-5476>

Jesús Pablo Andrade Ordóñez²

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-2783-2360>

E-mail: jpandradeo@ube.edu.ec

Raidell Avello Martínez³

E-mail: ravellom@ube.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7200-632X>

Víctor G. Gómez Rodríguez³

E-mail: vgomez@ube.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2248-7804>

¹Unidad Educativa Ambrosio Andrade Palacios

²Unidad Educativa Luis Cordero

³Universidad Bolivariana del Ecuador

*Autor para la correspondencia

Cita sugerida (Apa 7ma Edición)

Naranjo León, C. P. del., Andrade Ordóñez, J. P., Avello Martínez, R., y Gómez Rodríguez, V. G. (2024). Gamificación con Educaplay para mejorar el rendimiento académico y la motivación en Lengua y Literatura en estudiantes de bachillerato con escolaridad inconclusa. *Revista Conrado*, 20(S1). 8-18.

RESUMEN

Las estrategias de gamificación aplicadas al entorno escolar se han convertido en una herramienta fundamental para mejorar la motivación y el rendimiento académico, lo cual resulta pertinente en el proceso de aprendizaje de personas con escolaridad inconclusa. El objetivo del estudio fue evaluar el impacto de la gamificación con Educaplay en el rendimiento académico y la motivación de estudiantes de bachillerato con escolaridad inconclusa en una asignatura de Lengua y Literatura. Este estudio se enmarcó en un paradigma cuantitativo, descriptivo, de corte longitudinal. Se seleccionó una muestra de 25 estudiantes, de 18 a 62 años de edad, de segundo de bachillerato, pertenecientes a la Unidad Educativa Luis Cordero de la ciudad de Azogues en la provincia del Cañar. Se aplicó una metodología de fichas de aprendizaje durante 2 semanas, y se complementó con la estrategia de gamificación con Educaplay durante las 2 semanas siguientes, completando dos temas por semana. Los datos fueron obtenidos mediante la evaluación con fichas de aprendizaje y una encuesta grupal. Dentro de los resultados fundamentales se obtuvo que los estudiantes mejoraron su rendimiento académico y la motivación

cuando se introdujo Educaplay como plataforma para complementar el aprendizaje. La misma proporcionó una retroalimentación inmediata y personalizada, por lo que puede brindar mejor aprovechamiento en el proceso de evaluación formativa. Los resultados del estudio sugieren que la incorporación de esta herramienta en la asignatura de Lengua y Literatura puede contribuir a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, con beneficios como el aumento en la motivación, el compromiso y la participación del estudiante, así como mayor efectividad en el trabajo del docente.

Palabras clave:

Gamificación; Lengua y Literatura; Educaplay; Escolaridad inconclusa

ABSTRACT

Gamification strategies applied to the school environment have become a fundamental tool to improve motivation and academic performance, which is relevant in the learning process of people with unfinished schooling. The objective of the study to evaluate the impact of gamification with Educaplay on the academic performance and

motivation of high school students with unfinished schooling in a Language and Literature subject. This study was framed in a quantitative, descriptive, longitudinal paradigm. A sample of 25 students, aged 18 to 62, from the second year of high school, belonging to the Luis Cordero Educational Unit in the city of Azogues in the province of Cañar, was selected. A learning card methodology was applied for 2 weeks, and was complemented with the gamification strategy with Educaplay during the following 2 weeks, completing two topics per week. The data were obtained through assessment with learning cards and a group survey. Among the main results, it was found that students improved their academic performance and motivation when Educaplay was introduced as a platform to complement learning. It provided immediate and personalized feedback, so it can provide better use in the formative assessment process. The results of the study suggest that the incorporation of this tool in the subject of Language and Literature can contribute to improving the teaching-learning process, with benefits such as increased motivation, commitment and participation of the student, as well as greater effectiveness in the teacher's work.

Keywords:

Gamification; Language and Literature; Educaplay; Unfinished Schooling.

INTRODUCCIÓN

La educación para adultos con escolaridad inconclusa ha dado un giro revolucionario hacia un modelo más inclusivo y efectivo, transformando el aprendizaje en un proceso dinámico y participativo, dónde el estudiante no solo reciba la información pasivamente, sino que se convierta en un agente activo en la construcción de su conocimiento. En este contexto, el uso de metodologías activas en el bachillerato se ha incrementado debido a su capacidad para fomentar el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades clave en los estudiantes. Su enfoque centrado en el estudiante, su carácter participativo y su énfasis en la construcción de conocimiento a través de la interacción y la experiencia práctica distinguen a estas metodologías (Eom y Kim 2015).

La gamificación ha adquirido relevancia como una herramienta para la implementación de metodologías activas en la educación de bachillerato. La consecuencia de aplicar este tipo de metodología activa es percibir en el aula un ambiente de aprendizaje homogéneo, donde todos los estudiantes estén motivados a aprender y realizar tareas para reforzar la adquisición de competencias. El aprendizaje basado en metodologías de gamificación resulta pertinente para estimular adecuadamente el desempeño

escolar, pues motiva el aprendizaje y la resolución de problemas, e involucra una correcta evolución en el contexto de la personalidad, cognitivo, motriz y en la relación afectiva con otras personas (Moreira y Freire, 2024).

Existe una realidad preocupante sobre el desempeño académico de los estudiantes de segundo de bachillerato que han sufrido interrupciones en su escolaridad. Al intentar reintegrarse al sistema educativo, este grupo enfrenta desafíos adicionales: la falta de motivación y el desinterés en el aprendizaje, la apatía y la falta de incentivo (Ochoa, 2022). Es necesario abordar la falta de integración de herramientas digitales con metodologías activas, para mejorar la motivación y el rendimiento académico en este grupo especialmente vulnerable. Por ello, el objetivo principal del presente estudio fue evaluar el impacto de la gamificación con Educaplay en el rendimiento académico y la motivación de estudiantes de bachillerato con escolaridad inconclusa en una asignatura de Lengua y Literatura.

Revisión de la literatura

Gamificación en la educación

El uso de las tecnologías de información y la comunicación (TIC) es importante en la vida diaria y en la educación. Dicho en palabras de Peña y Peña (2017), las TIC han transformado el proceso enseñanza-aprendizaje, democratizando la información al acceder a la gama de recursos en línea como artículos científicos, vídeos explicativos, educativos y simuladores. Asimismo, el estudiante puede acceder al contenido educativo en línea, permitiendo aprender a su propio ritmo. En este enfoque los docentes pueden utilizar plataformas de gestión del aprendizaje para organizar y entregar contenido, además de realizar un seguimiento del progreso del estudiante (Ningsih y Yuliana, 2024).

La gamificación parte de la participación y la motivación de los estudiantes mediante la aplicación de elementos propios de un juego, desarrollando habilidades que trasladan la mecánica de juego al entorno educativo. Estas se aplican en la educación como dinámica que hace al aprendizaje más atractivo, interactivo y divertido para el estudiante (Acosta Santillán et al., 2024). El objetivo de la gamificación es que el estudiante sea protagonista del proceso de aprendizaje, adquiriendo habilidades cognitivas y competencias digitales acordes a la demanda del siglo XXI para su futuro profesional, donde el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de adaptarse al mundo digital son cruciales para el éxito académico (Ramírez et al., 2020).

Según Fabre et al. (2023) la gamificación se divide en tres categorías: Dinámica: comportamiento dentro del juego,

que impulsa al jugador a participar y progresar en el mismo; Mecánica: competencia en el juego por superar los desafíos entre sí o en conjunto para lograr el objetivo; y Componentes: medir al jugador mediante puntos, insignias o recompensas.

Los recursos didácticos relacionados con el juego despiertan el interés del estudiante. Dichos materiales educativos contribuyen a fomentar la participación activa, reducir el estrés y la ansiedad asociada con el aprendizaje; ofrecen una amplia gama de recursos y funcionalidades que pueden optimizar el proceso de aprendizaje y estudio; y permiten una mejor organización, acceso a información, aprendizaje colaborativo, personalización del aprendizaje y seguimiento del progreso (Sandi Ford et al., 2024).

La gamificación en Lengua y Literatura persigue el dominio de los conceptos lingüísticos y literarios. Los educadores utilizan herramientas digitales y técnicas como juegos de palabras, escritura creativa, role-playing, debates literarios y comprensión lectora, las que integran la malla curricular, potenciando el aprendizaje de la gramática, la ortografía, el análisis y la escritura (Álvarez Flores, 2024).

Gamificación con la plataforma Educaplay

Educaplay es una herramienta de gamificación que facilita el aprendizaje a través de una serie de actividades como crucigramas, relación de palabras con imágenes, lecciones, entre otros. Pueden utilizarla estudiantes y docentes de las diferentes áreas del conocimiento para fortalecer las habilidades objeto de estudio, adaptar la enseñanza al estudiante y promover un aprendizaje autónomo (Cossío et al., 2024; Mykytka et al., 2022).

La plataforma Educaplay proporciona herramientas para mejorar la interacción entre estudiantes y profesores, de tal forma que promueve el trabajo colaborativo y la adquisición de competencias digitales en la educación a distancia o en línea. Con la preparación de las actividades se maximiza el potencial de las herramientas educativas aplicadas. A pesar de las limitaciones tecnológicas para algunas instituciones de enseñanza, Educaplay ha demostrado ser un recurso valioso para mantener la continuidad educativa (Jurado-Enríquez, 2022).

Rendimiento académico

Según Flores y Soto, (2023) manifiestan que, a nivel educativo el rendimiento académico es la clave para que el estudiante alcance su proceso de aprendizaje, el mismo puede ser medido en base a calificaciones, conocimiento o por objetivos cumplidos. El rendimiento académico evalúa la competencia del estudiante en las diferentes áreas del conocimiento a través de tareas, exámenes,

lecciones, proyectos, entre otros. Las mismas, se cuantifican mediante puntuaciones reflejando el nivel de comprensión y aplicación de los contenidos impartidos en la clase (García & Soto, 2024).

El rendimiento académico parte de dos enfoques: el estático y el dinámico. El dinámico parte del esfuerzo y capacidad del estudiante en su propio desarrollo educativo, mientras que el estático se centra en los resultados del aprendizaje. También se puede clasificar en dos categorías: a corto y largo plazo. El rendimiento académico a corto plazo se refiere al logro obtenido durante el curso, desde el inicio hasta la obtención del grado. En tanto, el rendimiento académico a largo plazo, no tiene un tiempo establecido, va en par al desempeño laboral del estudiante. Estas dos categorías no solamente miden el rendimiento académico en la educación sino también en la productividad del ámbito profesional, ya que refleja los conocimientos adquiridos durante la formación académica (López Gutiérrez, et al., 2018). Entre los factores que influyen en el rendimiento académico se citan la salud mental (Cedeño et al., 2024), el sueño y descanso (Ledesma et al., 2023), las conductas disruptivas (Haro-Lara et al., 2023), la participación de la familia (Duarte y Soto, 2024) y la docencia (Robles y Granja, 2024).

Motivación

La motivación, entendida como la fuerza interna que impulsa a las personas a actuar y a alcanzar metas, es un factor fundamental en el proceso educativo. Sin una adecuada motivación, el aprendizaje se vuelve una tarea ardua y poco significativa. Tradicionalmente, la motivación se ha clasificado en dos grandes categorías: intrínseca y extrínseca. La motivación intrínseca se refiere al deseo de realizar una actividad por el placer que esta genera en sí misma, sin necesidad de recompensas externas. Por otro lado, la motivación extrínseca surge a partir de factores externos, como las calificaciones, los premios o el reconocimiento social. En el contexto educativo, es deseable fomentar la motivación intrínseca, ya que esta suele ser más duradera y conduce a un aprendizaje más profundo y significativo (Paladines y Mediavilla, 2021).

En los últimos años, la gamificación ha emergido como una estrategia prometedora para incrementar la motivación de los estudiantes. Diversos estudios han demostrado que la incorporación de elementos propios de los juegos, como la puntuación, las recompensas y los desafíos, puede aumentar significativamente el interés y la participación de los estudiantes. Al transformar el aprendizaje en una experiencia lúdica, la gamificación logra conectar con las necesidades y los intereses de los estudiantes, favoreciendo así la motivación intrínseca. Sin embargo,

es importante destacar que la efectividad de la gamificación depende de diversos factores, como la edad de los estudiantes, la asignatura y el diseño de las actividades (Prieto-Andreu et al., 2022).

Escolaridad inconclusa

De acuerdo con el Ministerio de Educación Superior (2019), el término escolaridad inconclusa describe a los jóvenes y adultos de 15 años en adelante que no han concluido con su proceso de educación normal hasta el bachillerato o que presentan un rezago educativo de más de tres años. Al programa de estudiantes con escolaridad inconclusa asisten participantes de diversas condiciones socioeconómicas y culturales. Estos jóvenes y adultos en gran parte son personas que trabajan y en muchas ocasiones ya han formado un hogar, por lo que sus intereses y objetivos difieren de aquellos que estudian en período regular.

El Ministerio de Educación Superior [MINEDUC] (2014) reconoce la necesidad de adaptar la educación para personas con escolaridad inconclusa de manera diferente al sistema educativo obligatorio. Esto implica ajustar y personalizar los planes de estudio para cubrir las necesidades individuales de cada estudiante, tomando en cuenta su integración a la educación después de un periodo pausado. Mora-Bojorque et al. (2021) destacan los programas diseñados para ayudar al estudiante a ponerse al día con el material académico que perdieron durante la finalización de la educación formal. Se pueden utilizar recursos didácticos en línea como apoyo a las estrategias destinadas al aprendizaje y preparación a futuro para la educación continua.

Una investigación realizada en España menciona que la escolaridad inconclusa enfrenta desafíos que afectan su rendimiento académico. Debido a esta causa, la implementación de recursos digitales es esencial para la comprensión y continuidad de los estudios. Sin estos recursos, los estudiantes podrían tener dificultades para continuar con su formación, además de generar problemas de autoestima y desmotivación (Sandiford et al., 2024).

De igual forma, los resultados de una investigación ecuatoriana sobre la enseñanza-aprendizaje de la lectura comprensiva en estudiantes con escolaridad inconclusa indicaron que la mayoría de maestros no realizan actividades dinámicas de lectura, a la vez los estudiantes por complejidades del entorno, el hogar y el trabajo no muestran interés por dedicar tiempo a las actividades de lectura que representen una utilidad práctica en sus vidas. El autor propone implementar una estrategia de lectura comprensiva a partir de textos motivacionales con ejercicios procesuales que apunten a la gamificación y recreen

los contenidos antes, durante y después de la lectura (Quimiz Rivera, 2022).

MATERIALES Y MÉTODOS

Metodología

Se realizó un estudio descriptivo de corte longitudinal. El mismo se enmarcó en un paradigma mixto, combinando resultados cuantitativos y cualitativos, para lograr mayor amplitud en las conclusiones.

Contexto

Se desarrolló en la Unidad Educativa Luis Cordero, ubicada en la ciudad de Azogues, provincia del Cañar, Ecuador, institución caracterizada por su compromiso con la inclusión y equidad, que ofrece educación nocturna para adultos que no lograron completar sus estudios en el tiempo regular. Estos educandos se encuentran en condiciones de vulnerabilidad y buscan finalizar su educación secundaria.

Participantes

El universo estuvo compuesto por 100 estudiantes de 19 años en adelante, pertenecientes a la Unidad Educativa Luis Cordero, inscritos en la modalidad intensiva, sección nocturna. La muestra fue seleccionada mediante un muestreo no probabilístico intencionado, ya que se seleccionó un grupo previamente compuesto por 25 estudiantes de segundo de bachillerato.

Cuestiones éticas

Para llevar a cabo el presente estudio se realizó el respectivo oficio a la primera autoridad de la Unidad Educativa Luis Cordero de la ciudad de Azogues en la provincia del Cañar en calidad de director. Así mismo, se socializó el proyecto con los estudiantes, luego de lo cual firmaron el consentimiento informado para ser parte del proyecto.

Organización de la propuesta

La metodología utilizada por los docentes de la sección nocturna de la Unidad Educativa Luis Cordero se centra en la elaboración de fichas de aprendizaje, las cuales están estructuradas en tres momentos de clase: Anticipación, Construcción y Consolidación. En cada etapa se plantean actividades diseñadas para activar el conocimiento previo, facilitar la construcción de nuevos conceptos y consolidar el aprendizaje a través de actividades colaborativas y reflexivas (Álvarez, 2022). Se impartieron los contenidos durante 2 semanas con esta modalidad de evaluación formativa. Los contenidos fueron: Transformación escrita en la era digital, Bilingüismo y diglosia, Connotación y denotación y Tipos de discurso.

Para desarrollar el trabajo de campo en las 2 siguientes semanas se planificaron además actividades gamificadas en la plataforma Educaplay, alineadas a las destrezas y criterios de desempeño del currículo priorizado de Educación Extraordinaria para Personas en Situación de Escolaridad Inconclusa. Se plantearon tres actividades en función de cada uno de los 4 temas que los estudiantes abarcaron durante estas 2 semanas. En este caso, los contenidos fueron: Elementos del discurso oral, Organizadores gráficos para un aprendizaje significativo, Textos académicos y Técnicas de estudio.

La metodología propuesta en total contempla la aplicación de dos temas por semana, distribuidos a lo largo de cuatro semanas, para asegurar un aprendizaje continuo y estructurado.

Los pasos para el desarrollo de las actividades en Educaplay fueron los siguientes (figura 1):

1. Ingresar al link: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19542285_juego_de_preguntas_sobre_subrayado_y_resumen.html
2. Realizar las fichas interactivas y responder a las preguntas
3. Comprobar la respuesta mediante calificación

Fig. 1: Desarrollo de las actividades en Educaplay

The figure consists of two screenshots of the Educaplay website. The top screenshot shows the main interface with a green header bar containing the 'educaplay' logo, a search bar with the placeholder 'Ej.: Ríos de Europa...', a 'Todas las actividades' button, and a 'Crear actividad' button. Below the header is a large central area featuring a green button labeled 'Pablo Andrade' and a yellow 'Comenzar' button. The bottom screenshot shows a specific activity titled 'Juego de Preguntas sobre Subrayado y Resumen'. It displays a question: '¿Qué se debe evitar al redactar un resumen?' with four options: A) Datos cruciales (orange), B) Argumentos principales (blue), C) Ideas principales (red), and D) Detalles secundarios (purple). A timer at the bottom left shows '04:58'.



Fuente: Elaboración propia

Instrumentos

Los datos fueron obtenidos mediante la evaluación con fichas de aprendizaje, tomándose en cuenta la nota de la evaluación final por tema. Cada una incluyó 10 preguntas en formato de opción múltiple. También se realizó una encuesta grupal, que se organizó mediante un guía de 5 preguntas abiertas, a partir de las cuales se indagó cómo los estudiantes percibieron las actividades con Educaplay y cómo esta herramienta influyó en su aprendizaje.

Procesamiento y análisis de datos

Mediante el software Excel se llevaron a cabo cálculos estadísticos descriptivos, como medidas de tendencia central y dispersión. Además, utilizando el software Jamovi Versión 2.5.6 se realizaron pruebas de comparación de medias. Para comparar las medias de las notas antes y después de la aplicación de la gamificación se calculó la W de Wilcoxon, ya que se trataba de muestras apareadas que no cumplieron el supuesto de normalidad (Test de Shapiro-Wilk de 0.560; $p < 0.001$). Para comparar las medias de las notas entre sexos se calculó la U de Mann-Whitney, pues constituyan muestras independientes no normales (Test de Shapiro – Wilk de 0.533; $p < 0.001$ para las notas con la metodología de fichas de aprendizaje y de 0.505; $p < 0.001$ con la aplicación de la estrategia de gamificación). Los datos cualitativos fueron procesados extrayendo las 3 respuestas más integradoras y representativas por pregunta.

RESULTADO Y DISCUSIÓN

En la Tabla 1 se visualizan los datos sociodemográficos de la muestra de 25 estudiantes. El mayor número de la muestra pertenece al género femenino (16). Asimismo, 19 estudiantes pertenecen a la localidad urbana. En general, las edades oscilan entre los 19 y 62 años de edad.

Tabla 1. Datos sociodemográficos

N	Género	Edad	Localidad
9	Masculino - 9	20 - 41	Urbano (6) - Rural (3)
16	Femenino - 16	19 - 63	Urbano (13) - Rural (3)

Fuente: Elaboración propia

El promedio general fue significativamente mayor cuando se empleó la metodología de gamificación (9.35), en relación con la metodología de fichas de aprendizaje (7.83). En particular, el promedio en la metodología de fichas de aprendizaje fue menor en el género masculino (7.56) que en el femenino (7.98). Sin embargo, luego de la aplicación de Educaplay, los hombres (9.38) superaron a las féminas (8.58) en cuanto a rendimiento académico Tabla 2.

Tabla 2. Promedio de notas de las actividades con Fichas de Aprendizaje y Educaplay según género

	Actividades sin Educaplay		Actividades con Educaplay	
Género	M	DE	M	DE
Femenino	7.98	0.59	8.58	0.35
Masculino	7.56	0.27	9.38	0.40
Total	7.83	0.52	9.35	0.33

Fuente: Elaboración propia

Mediante las pruebas de comparación de medias W de Wilcoxon se encontraron diferencias significativas entre la media de las notas antes y después de la aplicación de la estrategia de gamificación con Educaplay. Por otro lado, según la U de Mann-Whitney no existen diferencias significativas entre los promedios de las evaluaciones de ambos géneros con el uso de las fichas de aprendizaje, mientras que posteriormente con el uso de la gamificación, las diferencia entre las medias toma un carácter inverso en favor del género masculino y es estadísticamente significativa Tabla 3.

Tabla 3. Pruebas de comparación de medias

	Prueba	Estadístico	p	Diferencia de medias
Promedio de notas sin Educaplay – Promedio de notas con Educaplay	W de Wilcoxon	29.0	< 0.001	-
Género masculino – Género femenino sin Educaplay	U de Mann - Whitney	47.00	0.080	0.484
Género masculino – Género femenino con Educaplay	U de Mann - Whitney	7.00	< 0.001	-0.944

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 4 se muestran los resultados de la entrevista grupal, en la cual la mayoría ofrecieron respuestas favorables.

Tabla 4. Preguntas y respuestas integradoras de la entrevista grupal

Preguntas	Respuestas
1: ¿Cómo describirían su experiencia general con Educaplay? ¿Qué aspectos destacarían como los más positivos y cuáles como los más negativos?	„Educaplay me ayudó a entender mejor los contenidos de una manera más divertida. Los juegos y las actividades interactivas hicieron que el aprendizaje sea más dinámico y menos aburrido.” „Me gustó mucho la variedad de actividades que había en Educaplay. Los ejercicios me ayudaron a entender los temas y sintetizarlos, lo que me facilitó el aprendizaje.” „Creo que Educaplay es una herramienta muy útil para repasar los temas vistos en clase. Los videos explicativos y los cuestionarios me sirvieron para reforzar mis conocimientos.”
2: ¿De qué manera Educaplay influyó en su motivación para aprender Lengua y Literatura? ¿Qué elementos específicos de la plataforma los hicieron sentir más interesados y comprometidos con la asignatura?	„Educaplay me hizo ver que la Lengua y Literatura pueden ser muy interesantes. Los juegos y las actividades prácticas me motivaron a aprender más sobre el uso práctico de nuestra lengua.” „Me gustó mucho poder trabajar a mi propio ritmo en Educaplay. Esto me permitió reforzar los temas que me costaban más y avanzar más rápido en los que ya dominaba.” „Los desafíos y las recompensas que ofrecía la plataforma me impulsaron a seguir aprendiendo. Me sentía como en un juego y eso me hacía querer seguir avanzando.”
3: ¿Creen que Educaplay les permitió aprender de una manera más personalizada y adaptada a sus necesidades individuales? ¿Por qué? ¿De qué manera la plataforma los ayudó a comprender mejor los contenidos?	„Sí, definitivamente. Educaplay me permitió aprender a mi propio ritmo y repasar los temas que no entendía. Los ejercicios eran muy claros y concisos.” „Me gustó que Educaplay me permitiera identificar mis puntos débiles y trabajar en ellos de manera específica. Los ejercicios de práctica me ayudaron a mejorar en las áreas donde tenía más dificultades.” „Pude saber rápidamente cuáles fueron mis errores, anotarlos, luego estudiarlos en más profundidad, y responder correctamente en la siguiente actividad”

4: ¿Cómo creen que Educaplay influyó en su participación en clase y su interacción con los compañeros y el profesor? ¿Se sintieron más involucrados en el proceso de aprendizaje?	<p>„Los juegos me hicieron sentir más seguro para participar en clase y me dieron más confianza para expresar mis opiniones.”</p> <p>„Me ayudó a comprender mejor las explicaciones del profesor. Los ejercicios de Educaplay complementaban muy bien las clases.”</p> <p>„Aunque no interactué mucho con mis compañeros a través de la plataforma, se creó un ambiente amigable y divertido al compartir nuestras experiencias de juego.”</p>
5: Si tuvieran que hacer alguna sugerencia para mejorar Educaplay, ¿cuál sería? ¿Qué cambios o ajustes creen que harían que la plataforma fuera aún más efectiva para el aprendizaje?	<p>„Sería interesante tener la opción de crear nuestros propios ejercicios y compartirlos con otros compañeros. Así podríamos aprender unos de otros.”</p> <p>„Me gustaría que hubiera más actividades colaborativas en las que podamos trabajar en equipo y resolver problemas juntos.”</p> <p>“Me parece muy atractiva de la forma en que se presentó, pero sería aún mejor si pudieramos realizar tareas en casa para ejercitarnos aún más los contenidos.”</p>

Fuente: Elaboración propia

DISCUSIÓN

El presente estudio tuvo como intención presentar una propuesta para la aplicación de la gamificación con la plataforma Educaplay en la materia de Lengua y Literatura en estudiantes de bachillerato con escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa Luis Cordero, y evaluar el impacto de esta en la motivación y el rendimiento académico como complemento de la metodología de fichas de aprendizaje. Mediante el análisis cuantitativo, se obtuvo que la gamificación con Educaplay contribuyó a mejorar el rendimiento académico, ya que la media de las notas fue significativamente mayor luego de la incorporación de dicha estrategia. Por otro lado, es de señalar que los hombres obtuvieron promedios significativamente mayores que las mujeres con el uso de la gamificación, lo que es más relevante teniendo en cuenta que con el uso de las fichas de aprendizaje las medias de notas no presentaron diferencias significativas. Ello podría indicar que el sexo masculino se beneficia en mayor medida con el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Los resultados cualitativos obtenidos a través de la entrevista grupal evidencian una percepción altamente positiva de Educaplay entre los estudiantes. La plataforma se destaca como una herramienta eficaz para dinamizar el aprendizaje de Lengua y Literatura, al ofrecer una variedad de actividades interactivas que fomentan la participación activa y el interés por la asignatura. Los estudiantes valoran especialmente la posibilidad de aprender a su propio ritmo, reforzar los conocimientos adquiridos en clase y recibir retroalimentación inmediata. Asimismo, consideran que Educaplay contribuye a un aprendizaje más personalizado y adaptado a sus necesidades individuales. En cuanto a su impacto en el aula, los estudiantes reportan un aumento en su motivación, confianza y participación, así como una mejor comprensión de los contenidos. Sin embargo, algunos sugieren mejoras a la estrategia, como la inclusión de más actividades que

impliquen trabajo en equipo y su utilización para el estudio independiente en el hogar.

Diferentes investigaciones han abarcado temas relacionados con el presente estudio. Cortez et al (2024) implementaron un plan de actividades para el uso de la herramienta Educaplay en el proceso de evaluación de la asignatura de Estudios Sociales para los estudiantes con escolaridad inconclusa de 8vo grado de Educación General Básica y concluyeron que es necesario usar este tipo de plataforma educativa para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en dicha situación. Por otro lado, Benalcázar-Bosmediano et al. (2024) obtuvieron que la integración estratégica de herramientas digitales como Wordwall mejoró la evaluación del aprendizaje en estudiantes con escolaridad inconclusa. Por ello afirmaron que contribuye a conseguir los objetivos de inclusión y pleno ejercicio de derechos en el contexto de la Educación para Personas Jóvenes y Adultas en Ecuador.

Por su parte, el estudio sobre Educaplay como herramienta de gamificación para mejorar el rendimiento académico y la motivación muestra que esta plataforma virtual es idónea para el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que brinda al estudiante la posibilidad de salir de la monotonía, conocer nuevas técnicas y desarrollar actividades interactivas que contribuyen a mejorar sus calificaciones (Páez-Quinde et al., 2022). De acuerdo con Fabre et al. (2023) la implementación de estrategias mediante Educaplay tiene un impacto significativo en el rendimiento académico de los estudiantes, ya que las actividades interactivas y lúdicas fomentan mayor comprensión y motivación, lo que se traduce en una mejora notable en sus calificaciones y también en su participación dentro del aula.

En el estudio realizado por Páez-Quinde et al. (2022) en Educación Básica, el 60 % de los estudiantes afirmó que la herramienta Educaplay es útil para el aprendizaje. Asimismo, la frecuencia de los estudiantes que utilizan estas plataformas digitales de aprendizaje resultó en un 83.10 %. Educaplay es considerada una herramienta

versátil y de fácil manejo, por lo que debería considerarse como una estrategia complementaria relevante para implementar en las aulas. Según Acosta Santillán et al. (2024), es de resaltar que Educaplay tiene la capacidad de ofrecer retroalimentación inmediata y posibilidad de acceso desde cualquier dispositivo con conexión a internet, facilitando la continuidad del aprendizaje fuera del aula.

Educaplay se destacó como una plataforma eficiente para la implementación en la enseñanza de Lengua y Literatura. Las funcionalidades de la plataforma permitieron la creación de actividades participativas y personalizadas que respondieron a los niveles de necesidad de los estudiantes. Posligua y Machado (2024), en la institución Liceo Naval Salinas, presentaron cambios estadísticamente significativos en el rendimiento académico de los estudiantes, comprobando que el nivel de conocimiento moderado predominó con el 42% en el contexto de la lectoescritura, mientras que correspondió a un 67% cuando se aplicó la gamificación.

Por otro lado, las diferencias entre géneros en los resultados también han aparecido en investigaciones anteriores. Según Pedro et al. (2015), la efectividad de la gamificación varía considerablemente entre los usuarios debido a factores individuales como el género, la experiencia previa y las características psicológicas. Esto sugiere que para maximizar el impacto de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico, los diseños deben ser personalizados y considerar las diferencias individuales, especialmente el género.

El estudio presenta limitaciones pendientes a ser superadas en investigaciones posteriores. Entre ellas, no fue posible realizar un diseño experimental con grupos control debido al tamaño y características del grupo evaluado, de manera que en próximos proyectos, es necesario comparar el rendimiento académico entre una y otra estrategias en los mismos contenidos. Asimismo, sería más certero contar con un instrumento para evaluar la motivación de forma objetiva.

CONCLUSIONES

Los resultados del estudio mostraron que los estudiantes mejoraron su rendimiento académico y la motivación en la asignatura de Lengua y Literatura cuando se introdujo Educaplay como plataforma para complementar el aprendizaje. La misma proporcionó una retroalimentación inmediata y personalizada, por lo que puede brindar mejor aprovechamiento en el proceso de evaluación formativa. Por tanto, puede concluirse que la incorporación de esta herramienta en la asignatura de Lengua y Literatura

puede contribuir a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, con beneficios como el aumento en la motivación, el compromiso y la participación del estudiante, así como mayor efectividad en el trabajo del docente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta Santillán, J. K. A., Morales, M. F. R., y Pazmiño, S. F. S. (2024). Influencia de la gamificación en la asignatura de Historia para estudiantes con escolaridad inconclusa en Milagro, Ecuador. *LATAM*, 5(3), 2139-2152. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2185>
- Álvarez Flores, D. A. A. (2024). La Gamificación en la Educación Física: Revisión Sistemática. *MENTOR Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 3(7), 225-246. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.6800>
- Álvarez, M. P. U. (2022). Narrativas digitales como recurso educativo – motivacional para la enseñanza de estudiantes adultos: una propuesta desde la andragogía. Ciencia Latina *Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 116-129. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3474
- Benalcázar-Bosmediano, E. J., Valencia-Mesia, K. O., Vázquez-Zubizarreta, G., y Tapia-Bastidas, T. (2024). Evaluación del aprendizaje en estudiantes con escolaridad inconclusa mediante recursos digitales. *MQRInvestigar*, 8(1), 2859-2878. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.1.2024.2859-2878>
- Cedeño, E. M. C., Mendoza, J. H. P., y Peña, D. C. (2024). Revisión sistemática sobre salud mental y rendimiento académico. *Ciencia Latina*, 8(2), 1833-1851. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10623
- Cortez-Cabrera, M. E., Cando-Arguello, L. M., Figueiroa-Corrales, E., y Tapia-Bastidas, T. (2024). Uso de Educaplay para la evaluación de estudiantes con escolaridad inconclusa en Estudios Sociales. *MQRInvestigar*, 8(2), 1174-1199. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.1174-1199>
- Cossio, J. G. M., Rodríguez, E. E. B., Plata, A. P. R., Briones, M. R. C., Sequeiros, E. C., y Gómez, R. G. (2024). Educaplay y Aprendizaje del Inglés en Estudiantes de un Instituto. *Ciencia Latina*, 8(1), 8810-8822. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10210
- Duarte, G. J. A. y Soto, E. E. O. (2024). La familia y su impacto en el rendimiento académico. *Ciencia Latina*, 8(2), 4104-4118. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10823
- Eom, S. H. y Kim, K. Y. (2015). The impact of using ICT in secondary education on student learning: A meta-analysis. *International Journal of Educational Technology*, 16(4), 345-362. <https://acortar.link/FStI4k>

- Fabre, N., Paniagua, C. H., y Jiménez, G. (2023). Una inmersión en la gamificación: perspectivas de futuros maestros de educación infantil. En O. Buzón García (Ed), *Experiencias educativas de renovación pedagógica y procesos de formación del profesorado* (1.^a ed., Vol. 157, pp. 460-480). Dykinson. <https://acortar.link/DjqYLP>
- Flores, F. A. I. y Soto, J. A. D. (2023). Aclaración sobre el rendimiento académico y autoestima. *Pakamuros*, 8(2), 1-2. <https://doi.org/10.37787/1xnecz16>
- García, M. G. F. y Soto, E. E. O. (2024). Las Metodologías Activas y su Impacto en el Rendimiento Académico de los Estudiantes. *Ciencia Latina*, 8(2), 4172-4191. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10829
- Haro-Lara, A. P., Bonifaz-Díaz, E. F., y Tite-Naranjo, N. I. (2023). Conductas disruptivas y rendimiento académico. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social*, 6(12), 31-41. <https://doi.org/10.56124/tj.v6i12.0092>
- Jurado Enríquez, E. L. (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_artext&pid=S0257-43142022000200012&lng=es&tlng=es.
- Ledesma, E. F. R., Báez, L. C., y García, J. J. G. (2023). Sueño y rendimiento académico: Una relación importante. *Boletín Redipe*, 12(3), 125-133. <https://doi.org/10.36260/rbr.v12i3.1947>
- López Gutiérrez, J. C., Lalama Aguirre, J. M., Rubio Gómez, O. N., López Fraga, P. G., y Álvarez Santana, C. L. (2018). *Aprendizaje y Rendimiento Académico* (1.^a ed.). Mawil. <https://mawil.us/wp-content/uploads/2019/02/Aprendizaje-2-18-06-2018.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC]. (2014). *Acuerdo Nro. -ME2014-00065-A.* [Agreement No. Mineduc-me-2014-00065-A]. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/11/MIN-EDUC-ME-2014-00065-A.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC]. (2019). *Acuerdo nro. Mineduc-2019-00057-a.* [Agreement nro. Mineduc-me-2019-00057-A]. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/MI-NEDUC-MINEDUC-2019-00057-A.pdf>
- Mora-Bojorque, M. V., Cabrera-Berzueta, L. B., Reascos-Vallejo, N. C., y Auccahuallpa-Fernández, R. Técnicas andragógicas innovadoras para la enseñanza a personas con escolaridad inconclusa. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(Extra 4, Ejemplar dedicado a: Especial: Educación III), 297-316. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8217196>
- Moreira, H. y Freire, M. L. L. (2024). Promoviendo la evaluación formativa con Quizizz: Un estudio de investigación-acción en el aula. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 590-604. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10511
- Mykytka, I., Peñate, P. C., Schuette, K., & Nowak, K. (2022). Integrating technology into ESP instruction: A case study with EducaPlay. En *El profesorado, eje fundamental de la transformación de la docencia universitaria* (1.^a ed., pp. 284-293). Octaedro. https://www.researchgate.net/publication/366226438_Integrating_technology_into_ESP_instruction_a_case_study_with_Educaplay
- Ningsih, N. I. W. y Yuliana, F. (2024). Blended Learning and Hybrid Learning. *Deleted Journal*, 2(5), 294-302. <https://doi.org/10.62504/jimr476>
- Ochoa, M. Oscar, L. (2022) Indicadores de abandono escolar y rendimiento de estudiantes privados de libertad. *Rev. CoPala*, 7(15). <https://acortar.link/QQR4sS>
- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., y Barragán-Mejía, E. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Revista Cátedra*, 5(1), 32-46. <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>
- Paladines, L. J. G. y Mediavilla, C. M. Á. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329-349. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8019920>
- Pedro, Z., Lopes, A., Prates, B., Vassileva, J., y Isotani, S. (2015). Does gamification work for boys and girls: An exploratory study with a virtual learning environment. Proceedings of the 30th Annual ACM Symposium on Applied Computing, 214-219. Salamanca, Spain: ACM.
- Peña, F. E. M. y Peña, F. L. M. (2017). Unidades educativas para personas con escolaridad inconclusa en el Sistema Nacional Educativo Ecuatoriano. *Revista Científica Ciencia y Tecnología*, 17(14). <https://doi.org/10.47189/rcct.v17i14.112>
- Posligua, G. M. y Machado, M. C. M. (2024). Gamificación y desempeño escolar en Lengua y Literatura en los estudiantes con trastorno por déficit de atención (TDA) de BGU. *LATAM*, 5(1). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1705>
- Prieto-Andreu, Joel Manuel, Gómez-Escaloni-Torrijos, Juan Diego, y Said-Hung, Elias. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. <https://dx.doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Quimiz Rivera, C. M. (2022). *Estrategia didáctica de lectura comprensiva en estudiantes con escolaridad inconclusa* [Tesis de Maestría]. Manabí, Ecuador: Universidad Estatal del Sur de Manabí.
- Ramírez, M. E. P. E., Jiménez, D. o. C. S., Robles, M. W. J. A., y Aponte, M. M. B. H. (2020). Gestión de recursos humanos y deserción estudiantil con escolaridad inconclusa "el guabo", provincia el oro, ecuador. *Cultura Viva Amazónica*, 4(3), 6. <https://doi.org/10.37292/riccva.v4i3.161>

Robles, D. J. y Granja, D. N. O. (2024). Funciones ejecutivas en el aprendizaje de estudiantes universitarios.

Sophia, 36, 143-168. <https://doi.org/10.17163/soph.n36.2024.04>

Sandiford, M. E. R., Ortega, L. E. B., Guzmán, Á. y. E., y Hernández, R. G. (2024). Estrategias didácticas visuales para mejorar el rendimiento académico en la asignatura emprendimiento y gestión. *Revista Scientific*, 9(Ed. Esp.), 78-95. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2024.9.e.4.78-95>

CONFLICTO DE INTERESES

Los autores declaran que no existieron conflictos de intereses durante la realización de este estudio.