

Educaplay as a teaching strategy to strengthen learning about ancient civilizations in the first year of high school

Educaplay como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje de civilizaciones antiguas en primero de bachillerato

Autores:

Imbaquingo-Camuendo, Manuel Mesias
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestría en Pedagogía, Mención Entornos Digitales
Durán – Guayas – Ecuador
 mmimbaquingoc@ube.edu.ec

 <https://orcid.org/0009-0004-4065-1884>

Rodas-Cabrera, Diego Ramiro
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestría en Pedagogía, Mención Entornos Digitales
Durán – Guayas – Ecuador
 drrodasc@ube.edu.ec

 <https://orcid.org/0009-0002-1334-4788>

Tapia-Coloma, Darío Alfonso
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Durán – Guayas – Ecuador
 dario.tapiac@ug.edu.ec

 <https://orcid.org/0000-0002-9096-8925>

Robayo-Cabrera, Glen
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Durán – Guayas – Ecuador
 gfrobyoc@ube.edu.ec

 <https://orcid.org/0009-0006-9195-7423>

Fechas de recepción: 10-Sep-2025 aceptación: 10-Oct-2025 publicación: 31-Dic-2025

 <https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>
<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

El presente estudio tiene como finalidad implementar una secuencia didáctica para la enseñanza-aprendizaje de la Historia en estudiantes de primero de bachillerato en la Unidad Educativa “17 de Julio”, mediante la implementación de gamificación basada en la plataforma Educaplay. A partir de una evaluación posttest, se evidenció que los estudiantes perciben esta herramienta como motivadora, accesible y útil para comprender y recordar contenidos históricos, promoviendo su participación activa y la reflexión crítica. La intervención incluye cuatro clases centradas en las civilizaciones antiguas (Mesopotamia, Egipto, Grecia y Roma), cada una con actividades digitales diseñadas para facilitar el aprendizaje significativo. La discusión de resultados muestra que, aunque existen avances en compromiso y motivación, aún se requiere fortalecer la autonomía académica. Esta experiencia confirma que la gamificación representa una estrategia innovadora con alto potencial educativo, especialmente en contextos donde los métodos tradicionales resultan insuficientes. Se concluye que la integración de herramientas digitales como Educaplay puede contribuir sustancialmente a una enseñanza de la Historia más dinámica, inclusiva y adaptada a las demandas del siglo XXI.

Palabras clave: Gamificación; Historia; Educaplay; Enseñanza significativa; Civilizaciones antiguas; Innovación educativa

Abstract

The purpose of this study is to implement a teaching sequence for the teaching and learning of History among first-year high school students at the "17 de Julio" Educational Unit, using gamification based on the Educaplay platform. A post-test evaluation showed that students perceive this tool as motivating, accessible, and useful for understanding and remembering historical content, promoting their active participation and critical reflection. The intervention includes four classes focused on ancient civilizations (Mesopotamia, Egypt, Greece, and Rome), each with digital activities designed to facilitate meaningful learning. The discussion of results shows that, although there has been progress in engagement and motivation, academic autonomy still needs to be strengthened. This experience confirms that gamification represents an innovative strategy with high educational potential, especially in contexts where traditional methods are insufficient. It is concluded that the integration of digital tools such as Educaplay can substantially contribute to a more dynamic and inclusive teaching of History, adapted to the demands of the 21st century.

Keywords: Gamification; History; Educaplay; Meaningful teaching; Ancient civilizations; Educational innovation

Introducción

El aprendizaje de la Historia en el nivel de Primero de Bachillerato enfrenta diversos desafíos, entre ellos la desmotivación estudiantil, el aprendizaje memorístico y la falta de conexión entre los contenidos históricos y la realidad actual del alumnado. En este contexto, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) emergen como herramientas clave para transformar la enseñanza tradicional en procesos activos, significativos y motivadores.

Existen aspectos pedagógicos en el aprendizaje de la Historia en Primero de Bachillerato que influyen negativamente en el rendimiento académico y la motivación del alumnado. Algunos de los problemas más frecuentes son el uso de metodologías tradicionales, basadas en la mera memorización de datos y fechas, la poca relación de los contenidos de la historia con el día a día de los alumnos, además de la escasa utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el aula (Guamán et al., 2025). Y en las diversas instituciones educativas ecuatorianas, como en la Unidad Educativa “17 de Julio” tienden a hacerse más problemáticas, al existir escasa infraestructura tecnológica y capacitación docente para el uso de nuevas estrategias didácticas. Es por ello que es un imperativo replantearnos la forma de enseñar Historia apelando a metodologías que absorban las TIC, como formas de activación de este proceso de enseñanza-aprendizaje. Con este sentido, se destaca la plataforma digital Educaplay como una estrategia didáctica innovadora para desarrollar actividades lúdicas e interactivas a través de crucigramas, sopas de letras, adivinanzas, mapas y múltiples selecciones; todo ello con una activa participación de los estudiantes (Bravo et al., 2024). La gamificación promueve la consecución de motivación intrínseca y comprensión significativa de los contenidos, premisas fundamentales en la nueva mirada pedagógica de temas complejos como las civilizaciones antiguas. Se han realizado diversos estudios que apoyan su efectividad. ‘

Los autores García et al. (2024), comprobaron los resultados obtenidos por el uso como instrumento de evaluación formativa de Educaplay en el área de matemáticas, observando mejoras en el rendimiento académico y motivación. Sisalima et al. (2025) lo han enfocado desde una perspectiva cuasiexperimental analizando sus efectos en el aprendizaje de Historia, logro en rendimiento académico, analizando los datos mediante estadística descriptiva, e inferencial mediante la prueba de Wilcoxon. El 90% de los alumnos cuestionados afirmó, además, que con la herramienta entendió más los contenidos. Del mismo modo Bravo et al, 2025 utilizaron conjuntamente Educaplay y Kahoot con



estudiantes de Segundo BGU, en una zona rural, demostrando un porcentaje más alto de predisposición hacia metodologías participativas.

Además, existen buenas evidencias documentadas a nivel internacional del efecto y la incidencia de la gamificación en la educación. Educaplay es una herramienta usada en países como Estados Unidos, España y China, donde la educación pretende desarrollar habilidades del siglo XXI tales como el pensamiento crítico, la colaboración, la autonomía del aprendizaje. Sánchez et al. (2024) apuntan que el docente del siglo XXI requiere una competencia digital y pedagogía para poder crear ambientes de aprendizaje flexibles, interactivos y que contemplen la diversidad de estilo de aprendizaje y ritmos del alumnado.

Esto se torna especialmente relevante en la materia Historia, donde esta renovación metodológica significa resignificar el estudio del pasado no como una serie de datos inconexos sino como reflexión para entender el presente y formar ciudadanía. Jurado (2022) sostiene que la Historia debe estudiar los acontecimientos pasados, sus protagonistas y su legado para poder entender el presente y sus dinámicas.

Así, el estudio se plantea para responder a la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es la incidencia del uso de la Plataforma Educaplay como alternativas didácticas en el rendimiento académico en el tema de Civilizaciones Antiguas en los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “17 de Julio”? Los objetivos específicos consisten en describir el rendimiento académico en Historia, a nivel pre y post actividad de Educaplay, conocer la opinión del alumnado respecto de la herramienta, conocer la relación del uso de Educaplay y la motivación del alumnado y por último propone unas sugerencias metodológicas acerca de la herramienta Educaplay. Por tales objetivos se espera desde el proyecto contribuya a la comunidad educativa, con insumos que faciliten tomar decisiones informadas con respecto a la integración de los Recursos Digitales en la enseñanza de la Historia.

La presente investigación toma su particular relevancia en el contexto mundial ya que la gamificación es una herramienta digital que se ha consolidado como una tendencia pedagógica sostenible debido a que fomenta aprendizaje dinámico en los estudiantes de bachillerato, por lo que la integración tecnológica y metodologías de gamificación ayuda a mejorar el rendimiento académico motivando a la participación y colaboración dentro del aula. Esto constituye un elemento de trascendental importancia que sea utilizado de acuerdo al contexto particular de cada institución educativa.

Los antecedentes mencionados son relevantes para explorar el uso de Educaplay como estrategia didáctica en la enseñanza de la Historia en niveles educativos como Primero de Bachillerato, ofreciendo una base empírica para futuras investigaciones en este campo. En este sentido, es fundamental identificar que la función más elemental de la ciencia Historia es analizar, indagar los hechos pasados, sus protagonistas, los lugares, las fechas cuando se dieron los acontecimientos históricos, para determinar su influencia en el presente y su legado a la población de la actualidad (Jurado, 2022).

Las instituciones educativas en Ecuador y sus diferentes establecimientos educativos desconcentrados a nivel nacional, soportan una problemática referente al proceso de enseñanza aprendizaje. En la asignatura de Historia existe un problema vigente por la utilización de metodologías convencionales que no apoyan a la interiorización de los contenidos en los estudiantes. Estos recursos alternativos son un fuerte componente en el mejoramiento de la enseñanza aprendizaje de esta asignatura, mismos que deberán estar en sintonía con el grupo humano y el contexto en el que se desenvuelvan para lograr una participación activa, participativa y flexible de parte de los estudiantes (Jiménez et al., 2025).

El nuevo rol del docente del siglo XXI, es constituirse en un mediador del conocimiento, por tanto debe tener competencias disciplinares y digitales desarrolladas, para mantener una participación activa entre el docente y los estudiantes, considerando que ellos tienen una ventaja comparativa por ser nativos digitales y poseer una diversa gama de posibilidades de aprendizaje como el tiempo, las formas, los estilos, intereses y necesidades, con la implicación de que no existe una sola forma de aprendizaje generalizada que cubra el total de los estudiantes (Sánchez et al., 2024).

Este estudio permite analizar la incidencia en el rendimiento académico de estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “17 de julio” en la asignatura de Historia en el tema civilizaciones antiguas al aplicar Educaplay. Los resultados finales ayudan a la comunidad educativa a tomar decisiones importantes sobre las estrategias para incrementar el rendimiento de manera diversa y dinámica, adaptando a sus necesidades y a sus formas de aprendizaje. Todo esto apoya para obtener un aprendizaje más significativo, en donde los estudiantes conectan la información con sus conocimientos previos y lo relaciona con su vida cotidiana, logrando un significativo incremento en la calidad de su formación, proporcionándoles habilidades para la vida (Soledispa & Ponce, 2024).



Material y métodos

Material

Los materiales utilizados para recolectar los datos fueron encuestas estructuradas y especialmente creadas para determinar la motivación y rendimiento académico de los alumnos de Primero de Bachillerato, en la materia Historia. Los principales materiales utilizados son un cuestionario de caracterización, un pretest y un posttest. El proceso de validación de juicio de expertos sirve para garantizar que los instrumentos sean válidos, especialmente el pretest y el posttest. En ella participan cinco especialistas en Ciencias Sociales, Pedagogía y Evaluación Educativa, que evalúan cada elemento según los siguientes criterios: si es adecuado para el plan de estudios, si está redactado de forma clara, si plantea un tema relevante, si está orientado a los objetivos de aprendizaje y si se corresponde con el nivel cognitivo del grupo al que va dirigido.

La aplicación del pretest se realizó previo a la aplicación de la estrategia didáctica a través de la plataforma Educaplay. Esta evaluación constaba de 20 ítems tipo múltiple choice con tres opciones de respuesta acerca de conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales sobre las civilizaciones antiguas de Egipto, Mesopotamia, Grecia y Roma. Los ítems estaban contruidos a partir de los objetivos de aprendizaje extraídos de la malla curricular nacional y fueron validados por expertos en pedagogía e Historia. El pretest tenía como objetivo conocer el nivel conocimientos previos de los alumnos respecto a la materia objeto de intervención. Los expertos coincidieron en que el instrumento presentaba una estructura coherente y equilibrada, y se concluyó que podría utilizarse sin la necesidad de ajustes de relevancia. Por consiguiente, este proceso de validación garantizó la fiabilidad del análisis posterior, ya que confirmaba que los datos recopilados permitían describir con precisión si los objetivos habían sido alcanzados.

Tabla 1

Criterio de expertos

Criterio Evaluado	Descripción	Observación del Experto	Calificación (Escala 1-5)
Claridad de los ítems	Evalúa si las preguntas están redactadas de forma comprensible para el nivel educativo esperado	Se sugiere evitar ambigüedades en los ítems del apartado de comprensión	4



Coherencia temática	Verifica la correspondencia entre los contenidos de Historia y las preguntas formuladas	Los ítems se relacionan adecuadamente con los aprendizajes esperados	5
Secuencia lógica	Revisa el orden de las preguntas para facilitar la progresión cognitiva	Buena secuencia. Recomendación: agrupar mejor las preguntas por subtema	4
Pertinencia del lenguaje	Analiza si el vocabulario es apropiado para la edad y nivel del estudiantado	Lenguaje adecuado, aunque se sugiere simplificar algunas instrucciones	4
Capacidad para medir el aprendizaje	Evalúa si el instrumento permite evidenciar logros antes y después de la intervención	Alta capacidad para evidenciar cambios de rendimiento	5
Viabilidad de aplicación	Considera la facilidad para administrar el instrumento en el aula	El formato es claro y aplicable en contextos escolares sin dificultades	5

Fuente: Elaboración propia

Se aplicó el postest cuando se habían completado todas las actividades con Educaplay. Conservaba la misma batería de preguntas, la misma estructura y la misma temática que el pretest, para que a efectos de resultados fueran comparables. Los dos instrumentos fueron administrados de manera escrita, presencialmente y bajo supervisión del docente, lo que garantizó condiciones estandarizadas de aplicación.

Tanto el pretest como el postest fueron corregidos a través de una rúbrica de calificación cerrada, conforme a la cual se obtuvo un puntaje de uno por respuesta correcta y un máximo total de 20 puntos. Los resultados obtenidos fueron recopilados y organizados en matrices de datos para su análisis estadístico ulterior.

Métodos

El enfoque de investigación estuvo centrado en lo cuantitativo, por apoyarse en la medición de variables, por el carácter objetivo de la recolección de datos y por el uso de estadísticas en los análisis. Para ello se utilizó un diseño cuasiexperimental de grupo único con pretest y posttest, lo cual permitió medir el nivel de percepción de los alumnos antes y después de haber utilizado la estrategia didáctica a través de Educaplay.

El estudio fue una investigación de campo, ya que ocurrió en el aula de clases sin manipular las variables externas de manera artificial, permitiendo la observación directa del efecto de la intervención en el entorno escolar real. El desarrollo de la estrategia se realizó durante cuatro semanas, a través de ocho sesiones previstas, en las que se desarrollaron diferentes actividades con la plataforma Educaplay. Se crearon entre otros crucigramas, sopas de letras, adivinanzas, mapas y juegos de selección múltiple adaptados a los contenidos curriculares de Historia de 1° de bachillerato.

La muestra estuvo constituida por 217 alumnos del curso Primero de Bachillerato. La muestra se calculó utilizando una fórmula estadística con un nivel de confianza del 95% y margen de error del 5%, lo que resultó en una población de 140 alumnos obtenidos a través del muestreo aleatorio simple.

Los datos resultantes de la aplicación de los instrumentos (pretest y posttest) pasaron a ser procesados mediante técnicas estadísticas. Para describir los resultados se emplearon medidas de tendencia central (media y mediana) y medidas de dispersión (desviación estándar). Teniendo en cuenta que la diferencia de promedios entre el rendimiento académico antes y después de la aplicación de la intervención, fue necesario verificar si eran significativamente diferentes, la diferencia se compararon entre los dos momentos de aplicación, consultando la existencia de diferencias entre ellos se utilizó la conocida prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas, diseñada para analizar datos de tipo ordinal o intervalar dan respuesta a estudios de diseño cuasiexperimental de una sola muestra.

A través de este método se comprobó si a través de la plataforma Educaplay hubo una mejora en los aprendizajes de los contenidos históricos tratados, además de conocer el nivel de aceptación y participación de los alumnos/as ante esta nueva estrategia. La validez de los resultados obtenidos y de las conclusiones derivadas se refuerza por la rigurosidad del método aplicado y su análisis estadístico.



Tabla 2

Prueba de Cochran Pre test

		Suma de gl cuadrados	Media cuadrática	Q de Sig Cochran
Inter sujetos		1,224	99	,012
Intra sujetos	Entre elementos	1,059	7	,151
	Residuo	8,566	693	,012
	Total	9,625	700	,014
Total		10,849	799	,014

Media global = 1,01

El cuestionario logró un coeficiente alfa de Cronbach igual a 0,82, por lo que se establece una muy buena confiabilidad interna. Además, la prueba de Cochran demostró medias diferentes de los ítems a un nivel de significación menor a 0,001 ($Q = 77,00$), lo cual se caracteriza por ser un índice que cada reactivo aporta información diferente al constructo que se mide.

Tabla 3

Prueba de Cochran post test

		Suma de gl cuadrados	Media cuadrática	Q de Sig Cochran
Inter sujetos		220,320	96	2,295
Intra sujetos	Entre elementos	36,907	7	5,272
	Residuo	218,093	672	,325
	Total	255,000	679	,376
Total		475,320	775	,613

Media global = 1,593

En cuanto al post-test, las respuestas de los estudiantes no fueron iguales en todos los ítems encontrándose diferencias significativas que de Cochran = 98,275, $p < 0,001$. Un hecho que significa que lo propuesto a través de la gamificación fue más o menos bien valorado, en función de la percepción acerca de la motivación, la utilidad y la

comprensión por parte del alumnado. Esa distinción es importante para identificar puntos fuertes y débiles del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estandarización de respuestas para prueba de Wilcoxon

Para cuantificar las percepciones de los estudiantes en el pretest y postest, se transformaron las categorías cualitativas en valores numéricos, con el fin de aplicar análisis estadísticos como la prueba de Wilcoxon. Se emplearon dos escalas:

Escala para el pretest

Nada importante = 1

Poco importante = 2

Indiferente = 3

Muy importante = 4

Escala para el postest

Totalmente en desacuerdo = 1

En desacuerdo = 2

Neutral = 3

De acuerdo = 4

Totalmente de acuerdo = 5

Esta codificación ordinal mantiene la lógica progresiva de las respuestas, lo que facilita el análisis de medidas de tendencia central (media, mediana) y de dispersión, así como la aplicación de pruebas no paramétricas.

Resultados

La población estuvo conformada por un total de 217 estudiantes matriculados en el nivel de Primero de Bachillerato. Para determinar el tamaño de la muestra, se utilizó la fórmula para poblaciones finitas:

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot q}{e^2(N - 1) + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

donde:

- n es el tamaño de la muestra,
- N es la población total (217),
- Z es el valor de confianza estadística (1.96 para 95%),
- p es la probabilidad de éxito (0.5),
- q es la probabilidad de fracaso (0.5),



- e es el margen de error (0.05).

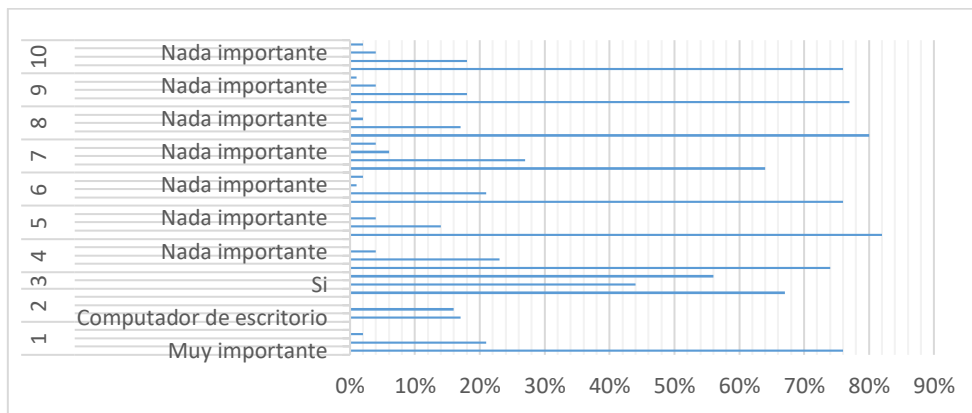
La muestra estuvo conformada por 140 estudiantes seleccionados de manera aleatoria de una población total de 217 alumnos de primero de bachillerato. La selección se realizó mediante un muestreo aleatorio simple, asegurando que cada estudiante tuviera la misma probabilidad de ser incluido y garantizando la representación equitativa de los distintos paralelos del nivel.

Análisis de los Resultados

El pretest se aplicó mediante un cuestionario determinado mediante 10 preguntas, con base en criterios que permiten identificar la percepción del uso de las TIC para el aprendizaje de la Historia, el nivel de motivación y la predisposición de los estudiantes para el aprendizaje con Educaplay. A continuación, los datos obtenidos:

Figura 1

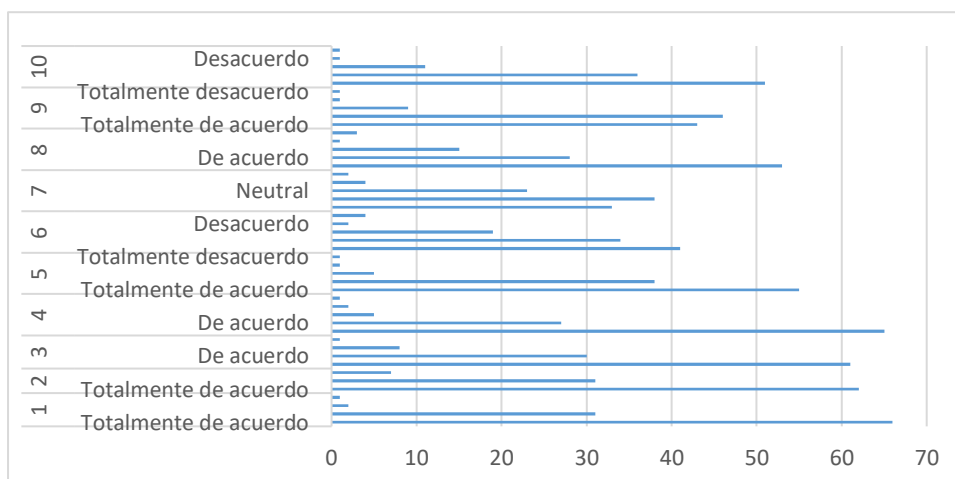
Resultados Pretest (percepción)



Fuente: Elaboración propia

Figura 2

Resultados Posttest



Fuente: Elaboración propia

En concordancia con el objetivo específico 1, el cual consiste en describir el rendimiento académico en Historia a nivel pre y post actividad de *Educaplay*, indican una percepción positiva la gran mayoría del alumnado, con relación al uso de la herramienta digital como un apoyo en su aprendizaje

El postest, en líneas generales, refleja que los estudiantes tienen una percepción mayoritariamente positiva de EducaPlay como herramienta para aprender Historia. En primer lugar, un 97% de los estudiantes considera que esta plataforma propicia la participación, la atención y el interés en las actividades: alumnos participan activamente hay atención e interés.

Por lo tanto, es posible inferir que la experiencia en gamificación logró captar el interés del alumnado, lo cual es un requisito previo para promover el aprendizaje activo y significativo. En segundo lugar, un 93% cree “es una plataforma para usuarios con distintos niveles de tecnología” y, en tercer lugar, el 91% cree se adapta a mis ritmos y momentos de aprendizaje.

Dimensión evaluada	Ítem pretest	Resultado pretest (%)	Ítem postest	Resultado postest (%)	Diferencia
Importancia de las TIC en el aprendizaje	¿Qué tan importante considera el uso de las TIC en su proceso de aprendizaje? (Muy importante)	76%	¿EducaPlay fomenta la participación, atención e interés? (Totalmente de acuerdo + De acuerdo)	97%	+21%
Conocimiento previo sobre plataformas digitales	¿Ha escuchado sobre Educaplay, Kahoot, Quizizz.? (Sí)	44%	¿EducaPlay es fácil de usar sin importar el nivel tecnológico? (Totalmente de acuerdo + De acuerdo)	93%	+49%
Valoración del uso de recursos digitales en Historia	¿Qué nivel de importancia presenta el uso de recursos digitales en Historia? (Muy importante)	82%	¿EducaPlay contribuye a mejorar la comprensión y retención de contenidos? (Totalmente de acuerdo + De acuerdo)	93%	+11%

Motivación para aprender Historia	¿El uso de plataformas puede influir en tu aprendizaje de Historia? (Muy importante)	64%	¿Las actividades en EducaPlay motivan a aprender? (Totalmente de acuerdo + De acuerdo)	91%	+27%
Interés en integrar juegos y actividades interactivas	¿Es importante integrar más recursos como juegos en Historia? (Muy importante)	77%	¿Se siente interesado en aprender los contenidos de Historia? (Totalmente de acuerdo + De acuerdo)	81%	+4%

Estas cifras permiten concluir que la plataforma les permitió involucrarse y tener una experiencia educativa personalizada, lo cual mejora el aprendizaje. Otra dimensión estudiada muestra que un 92% cree “introduce nuevas estrategias para aprender Historia” y un 93% cree “mejora la comprensión-retención” Lo anterior permite inferir que la gamificación tuvo un efecto didáctico positivo. En cuarto lugar, el 75% siente que puede aplicarlo a la vida, pero hay muchas más respuestas negativas y neutrales que en otras preguntas, lo que podría mejorar en una futura intervención. En quinto lugar, el 71% puede estudiar y hacer actividades solo, pero el 29% duda o necesita ayuda. Esto indica que la gamificación puede promover la independencia pero que los demás estudiantes también acompañarán el otro progreso del aprendizaje.

Finalmente, el 87% manifiesta “sigo reflexionando sobre los contenidos en mi cotidianidad” y el 79% reflexiona “me ha ayudado a reflexionar sobre lo que pasa en la sociedad”. Esto es un signo muy positivo que indica que la lección no se queda en clase antes de partir, sino que se vuelve significativa para los alumnos. La mayoría reconoce que la herramienta digital fue un entorno de aprendizaje dinámico e interactivo y entretenido, lo que respalda la viabilidad de la gamificación como un enfoque educativo sostenible para mejorar el rendimiento académico.

Tabla 4

Comparativa entre pretest – posttest (ítems relacionados)

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5

Estadísticos descriptivos del posttest

Criterio	Descripción estadística	
1. ¿Considera que EducaPlay fomenta la participación, la atención y el interés de los estudiantes en las actividades propuestas?	Media	1,39
	Mediana	1
	Desviación st	0,63
2. ¿Cree que EducaPlay es una plataforma de fácil acceso y uso para todos los estudiantes, sin importar su nivel de experiencia con tecnología?	Media	1,45
	Mediana	1
	Desviación st	0,62
3. ¿Las actividades en EducaPlay se ajustan a su ritmo, estilo de aprendizaje y le motivan a aprender?	Media	1,50
	Mediana	1
	Desviación st	0,73
4. ¿Cree que EducaPlay introduce nuevas estrategias y facilita el aprendizaje en historia?	Media	1,47
	Mediana	1
	Desviación st	0,77
5. ¿EducaPlay contribuye a mejorar la comprensión y retención de los contenidos aprendidos en la asignatura de Historia?	Media	1,56
	Mediana	1
	Desviación st	0,73
6. ¿Puede aplicar los conocimientos adquiridos en Historia a situaciones o problemas reales?	Media	1,93
	Mediana	2
	Desviación st	1,02
7. ¿Se siente capaz de estudiar y resolver actividades de Historia sin necesidad de ayuda constante del docente?	Media	2,04
	Mediana	2
	Desviación st	0,95
8. ¿Qué tan interesado se siente en aprender los contenidos de Historia?	Media	1,71
	Mediana	1
	Desviación st	0,93

9. ¿Considera que reflexiona sobre los saberes y contenidos de Historia mediante la incorporación de los conocimientos en su vida diaria?	Media	1,71
	Mediana	2
	Desviación st	0,75
10. ¿Considera que reflexiona sobre los saberes y contenidos de Historia mediante la incorporación de los conocimientos en su vida diaria?	Media	1,65
	Mediana	1
	Desviación st	0,79

Fuente: Elaboración propia

Los resultados obtenidos en el postest mostraron una excelente recepción de los estudiantes en relación a EducaPlay como una herramienta que hace más sencillo y eficiente el proceso de enseñanza-aprendizaje de la disciplina de Historia. Los estudiantes afirman que EducaPlay los motivó como la plataforma más útil y efectiva que les permitió estar atentos, intervenir activamente e interesarse genuinamente por las clases. Al mismo tiempo, encontraron que se presenta de manera accesible y de fácil dominio, creando un ambiente educativo más ameno e inspirador. Es así como se evidencia que la gamificación y el uso de recursos digitales tiene un efecto en el compromiso y la motivación de los jóvenes en relación al aprendizaje, lo cual es fundamental para obtener un mejor rendimiento académico en entornos predominantemente remotos o híbridos. La evaluación acordó que, por otro lado, los estudiantes sintieron que EducaPlay no solo les permitió comprender y memorizar mejor los contenidos, sino que además propició la reflexión y la aplicación práctica de la información. Existe, sin embargo, una variabilidad en relación a la confianza en autonomía respecto al estudio y resolución de las actividades lo que indica que, aunque EducaPlay resultará ser una herramienta de gran ayuda, es necesario temático en el estudio autónomo y fomentar estrategias de independencia académica. Los resultados obtenidos indican que la gamificación es una metodología clave y útil para la innovación pedagógica de las asignaturas humanísticas.

Tabla 6

Estadísticos de la prueba de Wilcoxon para comparación de pre-test y post-test

		N	Rango promedio	Suma de rangos
post pre	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	38 ^b	19,50	741,00
	Empates	62 ^c		
	Total	100		
post pre	Rangos negativos	0 ^d	,00	,00
	Rangos positivos	58 ^e	29,50	1711,00
	Empates	41 ^f		
	Total	99		
post pre	Rangos negativos	0 ^g	,00	,00
	Rangos positivos	35 ^h	18,00	630,00
	Empates	65 ⁱ		
	Total	100		
post pre	Rangos negativos	0 ^j	,00	,00
	Rangos positivos	39 ^k	20,00	780,00
	Empates	61 ^l		
	Total	100		
post pre	Rangos negativos	7 ^m	22,00	154,00



	Rangos positivos	42 ⁿ	25,50	1071,00
	Empates	50 ^o		
	Total	99		
post - pre	Rangos negativos	0 ^p	,00	,00
	Rangos positivos	34 ^q	17,50	595,00
	Empates	66 ^r		
	Total	100		
post - pre	Rangos negativos	0 ^s	,00	,00
	Rangos positivos	67 ^t	34,00	2278,00
	Empates	33 ^u		
	Total	100		
post - pre	Rangos negativos	0 ^v	,00	,00
	Rangos positivos	46 ^w	23,50	1081,00
	Empates	53 ^x		
	Total	99		
x. post = pre				

La prueba de Wilcoxon aplicada a los pre-test y post-test indicó que todos los ítems expresaron diferencias significativas, pérdida de significancia $p < 0,001$. Todos los ítems mostraron puntuaciones significativamente mayores después de la medición post intervención gamificada con Educaplay. Por lo tanto, los estudiantes aumentaron sus respuestas entre todos los ítems pre y post intervención. Dicho aumento se asocia así con un acentuado incremento de la motivación, comprensión y percepción de utilidad. La

consistencia de los valores de Z y la significancia asintótica postula que la intervención emprendida era positiva y general respecto a los resultados. Lo anterior evidencia que la secuencia didáctica gamificada logró herramientas para impactar efectivamente en la actividad y en desempeño.

Tabla 7

Comparación de pre-test y post-test mediante la prueba de Wilcoxon

	post - pre	post - pre	post - pre	post - pre	post - pre	post - pre	post - pre	post - pre
Z	-5,767 ^b	-6,819 ^b	-5,471 ^b	-5,774 ^b	-4,988 ^b	-5,621 ^b	-7,317 ^b	-6,100 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

El análisis con la prueba de Wilcoxon arrojó que todos los ítems mantuvieron diferencias significativas entre el pre y el post-test, con Z entre -4.988 y -7.317. Por consiguiente, luego de la intervención gamificada, los estudiantes demostraron haber respondido mejor a los cuestionamientos, con lo que sigue un efecto positivo en su motivación, comprensión y utilidad de los contenidos históricos.

Discusión

Los resultados del post-test muestran una proyección de mejora en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes a través de Educaplay. La prueba de Wilcoxon de los rangos dados a los ítems evaluados puso de manifiesto que los rangos más altos que los negativos y las diferencias significativas entre las mediciones antes y después de la intervención con los “Z” que varían entre -4.988 y -7.317 y $p < 0.001$. Lo que indicaría una mejora significativa en la motivación, la comprensión y la utilidad de la historia para los estudiantes dada la secuencia didáctica gamificada.

Además, se identificaron procesos cognitivos superiores, como la reflexión y el análisis, aunque resultaron falencias en la autonomía académica de algunos estudiantes. Lo anterior pondría de manifiesto que, si bien las herramientas digitales son eficaces, el docente debe



seguir mediando en su relación profesional para asegurar un aprendizaje activo, colaborativo e inclusivo, como concluyen Sánchez et al. (2024). Mientras que, por último, las barreras ocasionadas por el contexto ecuatoriano circundan la falta de infraestructura tecnológica y la metodología tradicional. Por lo que, en concordancia con los resultados obtenidos, las barreras y los desafíos demandan una estrategia contextualizada en remediación post-corregida para fomentar un aprendizaje significativo de los procesos históricos.

Propuesta

Introducción

Esta propuesta gira en torno a la utilización de la plataforma Educaplay como instrumento central para la creación y puesta en práctica de actividades gamificadas con las que alterar cómo se imparten las lecciones en el campo de las Ciencias Sociales, y más concretamente en la historia. Tras la prueba postest, resultó que a los alumnos les gustaba mucho aquella herramienta, que era fácil de utilizar, que les interesaba y que contribuía a que estuvieran más involucrados y comprendieran y recordaran más material histórico. Este proyecto lo conforman distintas sesiones de clase acerca de las culturas de la antigüedad, con material digital que active y responsabilice a los alumnos, intentando además aprovechar su potencial didáctico desde un punto de vista activo, reflexivo y participativo.

Objetivos

Objetivo general:

Diseñar una secuencia didáctica gamificada en la plataforma Educaplay dirigida a que los alumnos adquieran un aprendizaje significativo de su materia sobre las *civilizaciones antiguas*.

Objetivos específicos:

Determinar actividades interactivas para despertar el interés y la participación del estudiantado en relación con la Historia.

Facilitar el aprendizaje de la Historia con el material accesible en una versión digitalizada que se puede leer y recordar sin dificultad.

Fomentar habilidades de autonomía académica, guiando al tiempo que permitiendo que los estudiantes investiguen por su cuenta con la plataforma Educaplay.



Identificar hasta qué punto el cambio de procedimiento puede aumentar la motivación y los resultados académicos.

Planificación didáctica

Escuela Elemental: Nuestra historia, 4 horas para el segundo trimestre: tema: Las civilizaciones antiguas (Mesopotamia, Egipto, Grecia y Roma).

- **Clase 1: Civilización Mesopotámica**

Tarea de estudio: Explorar los elementos fundamentales del desarrollo político (ciudades-estado, reyes-sacerdotes), económico (agricultura, comercio fluvial) y cultural (escritura cuneiforme, religión politeísta) de la civilización mesopotámica.

Actividad con Educaplay:

Mapa interactivo: Ubicación de Sumeria, Babilonia y Asiria.

Sopa de letras: Identificación de términos clave como Zigurat, Hammurabi, Éufrates, Tigris, cuneiforme, entre otros.

Estrategia complementaria:

Lectura guiada: Fragmentos del Código de Hammurabi y textos explicativos sobre la vida en las ciudades-estado.

Línea de tiempo grupal: Los estudiantes crearán una línea cronológica en papelógrafo o digitalmente, marcando eventos y logros importantes.

Objetivo transversal: Fomentar la comprensión de cómo las condiciones geográficas influyeron en la organización social y cultural.

- **Clase 2: Civilización Egipcia**

Competencia: Evaluar las contribuciones culturales, artísticas, arquitectónicas y religiosas del Antiguo Egipto.

Actividad con Educaplay:

Crucigrama digital: Con nombres de dioses, elementos religiosos (Ka, Ba, momificación), y estructuras emblemáticas como las pirámides, templos y el Nilo.

Estrategia complementaria:

Video explicativo: Mini documental o cápsula audiovisual sobre el papel del faraón, las creencias sobre el más allá y los rituales funerarios.



Debate breve: Reflexión sobre el poder político y religioso del faraón y su comparación con figuras de poder actuales.

Objetivo transversal: Desarrollar pensamiento crítico sobre cómo las religiones antiguas organizaban la vida social y política.

- **Clase 3: Civilización Griega**

Objetivo: Analizar los aportes culturales (filosofía, teatro, arte) y políticos (origen de la democracia) de la Grecia clásica.

Actividad con Educaplay:

Juego de emparejamiento: Relación entre personajes históricos (Sócrates, Pericles), inventos (alfabeto, olimpiadas) y ciudades-estado (Atenas, Esparta).

Estrategia complementaria:

Juego de roles: Representación de una Asamblea en la Atenas democrática, donde los estudiantes discuten leyes simuladas desde distintos roles ciudadanos.

Objetivo transversal: Comprender la importancia del pensamiento racional y del sistema democrático en las sociedades actuales.

- **Clase 4: Civilización Romana**

Objetivo: Entender el proceso de expansión del Imperio romano, su legado cultural, jurídico, político y su influencia en el mundo moderno.

Actividad con Educaplay:

Quiz-show interactivo: Preguntas por niveles sobre etapas políticas (monarquía, república, imperio), emperadores clave, y elementos de la vida cotidiana (termas, foros, derecho romano).

Estrategia complementaria:

Mapa mental colaborativo: Uso de herramientas digitales (Jamboard, Padlet) o físico para construir un mapa de herencias culturales romanas: idioma, arquitectura, derecho, ingeniería.

Objetivo transversal: Reflexionar sobre el papel de Roma en la construcción de la identidad occidental moderna.

Material adicional y recursos de apoyo

Materiales audiovisuales: Documentales de 5-8 minutos para cada civilización, con preguntas guía para comprensión.



Fichas impresas: Lecturas complementarias con vocabulario clave y ejercicios de comprensión.

Autoevaluación de clase: Plantillas rápidas (checklist o escalas de valoración) para que los estudiantes evalúen su comprensión y participación.

Rúbricas formativas: Criterios claros para evaluar la participación, el análisis crítico, la creatividad y el uso de la herramienta Educaplay.

Recursos tecnológicos: Tablet u ordenadores por pareja o grupo, conexión estable a internet, acceso a cuentas Educaplay y plataforma educativa institucional.

Material adicional

Materiales audiovisuales (documentales breves a modo de vídeos).

Fichas complementarias impresas para tareas.

Vista general para la autoevaluación de clase.

Rúbricas de evaluación formativa (criterios de participación, comprensión, uso autónomo de la plataforma).

Tabletas o ordenadores y una conexión a internet.

Conclusiones

La implementación de Educaplay como un recurso de gamificación cumple con el objetivo de mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de primero de bachillerato. La motivación y la participación de los discentes se incrementaron considerablemente, y así lo demuestran las diferencias post-test; la mayoría de los estudiantes obtuvo rangos positivos en la comparación de pre-test y post-test, en la prueba estandarizada se reportaron valores para comparar dos rankings (Wilcoxon, Z entre -4,988 y -7,317; $p < 0,001$).

La utilización de actividades digitales basadas en civilizaciones antiguas hizo posible para los estudiantes comprender y recordar los contenidos históricos, promovió la reflexión, la cooperación y el desarrollo de habilidades digitales, como se evidenció en los ítems del post-test donde prevaleció los rangos positivos y escasos empates.

Los resultados de la evaluación permiten concluir que, la percepción por parte de la mayoría de los estudiantes identifica la plataforma como accesible, entretenida y de alto valor educativo. Sin embargo, la autonomía académica sigue presentando una limitación, ya que estos alumnos aún necesitan ser guiados explícitamente para completar las actividades.



En síntesis, los resultados apoyan la premisa de que la gamificación es una estrategia pedagógica efectiva y única que puede aplicarse en condiciones de restricciones metodológicas y tecnológicas en la educación de bachillerato y que puede hacer que una asignatura históricamente expositiva sea interactiva y significativa.

Teniendo en cuenta estos factores, puede concluirse que el papel del docente seguirá siendo crítico como intermediario digital en la integración de las tecnologías educativas en una forma que satisfaga el aprendizaje personal activo, basado en los conocimientos e intereses en un contexto menos artificial que el aula tradicional, y garantice que la gamificación siga siendo un canal efectivo y medible para mejorar el rendimiento.

Referencias Bibliográficas

Bravo, E., Chiliquinga, S., Cortez, L., Mendoza, C., & Zaruma, M. (2024). Aplicaciones educativas Kahoot y Educaplay: Incidencia en el rendimiento académico en la asignatura de Historia, estudiantes de Segundo Bachillerato General Unificado (B.G.U). *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 3522-3539.

Bravo, E., Chiliquinga, S., Cortez, L., Mendoza, C., & Zaruma, M. (2025). Aplicaciones educativas Kahoot y Educaplay: Incidencia en el rendimiento académico en la asignatura de Historia, estudiantes de Segundo Bachillerato General Unificado (B.G.U): Kahoot and Educaplay educational applications: Impact on academic performance i. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidade*.

García, D., García, W., Guerrero, E., & Yáñez, X. (2024). Educaplay como recurso de evaluación formativa para el aprendizaje de la matemática en la educación básica superior. *Digital Publisher*, 497-515.
doi:<https://doi.org/10.33386/593dp.2024.4.2534>

Guamán, A. ., Apolo, V. ., Pabón, A. G., & Tixilema Poaquiza, I. M. (2025). La motivación en el aprendizaje de Historia en los estudiantes de Bachillerato. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 3566 – 3588.
doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3261>



- Jiménez, L. N., Nazareno, C. E., Cacoango, W. I., & Maliza, W. I. (2025). Impacto de las plataformas Canva y Educaplay en la evaluación formativa de Estudios Sociales para los estudiantes de séptimo de Educación General Básica. *MQR Investigar*,.
- Jurado, E. L. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*.
- Sánchez, A. M., Cabello, V. M., & Lema, N. D. (2024). Estilos de Aprendizaje Predominante Según el Modelo de VARK en Estudiantes Universitarios de Segundo y Tercer Semestr. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7386-7398.
- Sisalima, K., Jurado, G., Rosillo, E., & Boderó, L. (2025). Optimización del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en Historia mediante Educaplay en la Unidad Educativa Hipólito Amador Loaiza Dávila. *MQR Investigar*.
- Soledispa, P., & Ponce, V. (2024). amificaci n en la Educaciòn: Mas allá de la diversión, estrategias efectivas para el aprendizaje significativo. *Polo del Conocimiento*.

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.