

**Impact of the Canva and Educaplay platforms on the formative assessment of Social Studies for students in seventh grade of general basic education**

**Impacto de las plataformas Canva y Educaplay en la evaluación formativa de Estudios Sociales para los estudiantes de séptimo de Educación General Básica**

**Autores:**

Jiménez-Ochoa, Lisseth Nicole  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Maestría en Pedagogía, mención en Formación Técnica y Profesional  
Durán – Guayas - Ecuador



[lnjimenez@ube.edu.ec](mailto:lnjimenez@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0000-0002-3952-3963>

Nazareno-Quintero, Carmen Edilia  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Maestría en Pedagogía, mención en Formación Técnica y Profesional  
Durán – Guayas - Ecuador



[cenazareno@ube.edu.ec](mailto:cenazareno@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0009-0007-3042-0021>

Cacoango-Yucta, Washington Iván  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Docente  
Durán – Guayas - Ecuador



[wicacoangoy@ube.edu.ec](mailto:wicacoangoy@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0000-0003-4857-1446>

Maliza-Cruz, Wellington Isaac  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Docente  
Durán – Guayas – Ecuador



[wimalizac@ube.edu.ec](mailto:wimalizac@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0009-0005-1426-583X>

Fechas de recepción: 25-ENE-2025 aceptación: 25-FEB-2025 publicación: 15-MAR-2025



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

<http://mqrinvestigar.com/>



## Resumen

Este estudio analizó el impacto de las plataformas digitales Educaplay y Canva en la evaluación formativa de estudiantes de séptimo año en la asignatura de Estudios Sociales. Se investigó cómo estas herramientas afectan el rendimiento académico, la participación y la motivación de los estudiantes, comparándolas con técnicas tradicionales. La investigación se basó en un diseño cuasi experimental, con una muestra de 56 estudiantes y 4 docentes, utilizando enfoques cuantitativos y cualitativos. Se realizaron pretest y postest para medir los resultados, y se emplearon encuestas y entrevistas para recopilar datos adicionales. Los resultados mostraron una mejora significativa en el rendimiento académico de los estudiantes, con un incremento en los puntajes del postest en comparación con el pretest, lo que indica el efecto positivo de la intervención educativa. Además, tanto docentes como estudiantes percibieron de manera positiva el uso de Educaplay y Canva, destacando su capacidad para aumentar la motivación y la comprensión de los contenidos. Sin embargo, se identificaron desafíos relacionados con el tiempo de implementación y la capacitación de los docentes. En conclusión, las plataformas digitales como Educaplay y Canva pueden ser herramientas efectivas para fomentar un aprendizaje más interactivo y motivador, pero su éxito depende de una adecuada formación docente y gestión del tiempo.

**Palabras clave:** plataformas digitales; evaluación formativa; motivación; rendimiento académico; herramientas tecnológicas; Canva, Educaplay



## Abstract

This study analyzed the impact of the digital platforms Educaplay and Canva in the formative assessment of seventh grade students in the subject of Social Studies. It investigated how these tools affect students' academic performance, participation and motivation, comparing them with traditional techniques. The research was based on a quasi-experimental design, with a sample of 56 students and 4 teachers, using quantitative and qualitative approaches. Pre-test and post-test were conducted to measure the results, and surveys and interviews were used to collect additional data. The results showed a significant improvement in students' academic performance, with an increase in posttest scores compared to the pretest, indicating the positive effect of the educational intervention. In addition, both teachers and students positively perceived the use of Educaplay and Canva, highlighting their ability to increase motivation and understanding of the content. However, challenges related to implementation time and teacher training were identified. In conclusion, digital platforms such as Educaplay and Canva can be effective tools to foster more interactive and motivating learning, but their success depends on adequate teacher training and time management.

**Keywords:** digital platforms; formative assessment; motivation; academic performance; technological tolos; Canva, Educaplay

## Introducción

El uso de plataformas digitales en la actualidad ha transformado la educación, debido a que existen una serie de herramientas tecnológicas que hacen del proceso de aprendizaje una actividad interactiva. El sistema educativo en los últimos años ha demostrado una transformación que va en constante crecimiento esto se evidencia porque los profesores están cambiando su papel de proveedores, ya que el conocimiento está en línea y ya no necesita que alguien lo proporcione (Páez- Quinde et al., 2022). De tal manera, resulta importante la evaluación del impacto de las plataformas de aprendizaje en línea en el rendimiento académico dado que es un campo de estudio emergente que busca comprender cómo el uso de estas herramientas afecta el desempeño de los estudiantes en diferentes contextos educativos (Sinchí Pacurucu et al., 2024). Por lo tanto, se puede decir que las tecnologías de la información y la comunicación han innovado el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que ha provocado que la comunidad educativa empiece a utilizar una serie de medios tecnológicos y aplicaciones informáticas disponibles. La aplicación de actividades en plataformas virtuales mejora el aprendizaje debido a que han convertido tareas y trabajos que hace décadas eran complicados en tareas dinámicas y motivadoras. Así lo describe Herbas (2023) quien señala que las plataformas virtuales son un recurso dinamizador que mejora y potencia los niveles cognitivos del estudiante a través de diferentes aplicaciones y promueve el pensamiento crítico y el capital del conocimiento.

En el presente estudio la evaluación formativa es el punto de partida para el entendimiento del impacto de las plataformas virtuales. Debido a que se trata de una constante persecución de información que permite al docente conocer el avance de sus estudiantes, buscar formas en que el alumno tenga un mejor rendimiento y ayudarles a superar cualquier obstáculo en el largo proceso de aprendizaje (Anahuarqui Gualan, 2021). Por otro lado, representa una herramienta que permite mejorar y motivar a los estudiantes a ser autónomos, dado que ayuda a que de manera individual identifiquen logros y dificultades durante su vida académica. Además, esta evaluación permite que los participantes reflexionen sobre sus errores. Del mismo modo le ayuda al docente a progresar a través de estrategias y prácticas evaluativas de preguntas, repreguntas, tareas auténticas, retroalimentación de esas tareas y ver cómo va mejorando su quehacer educativo en el tiempo (Bizarro Flores et al., 2021).



De modo que el presente trabajo tiene por justificación el hecho de comprender el impacto de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes considerando la evaluación formativa en la asignatura de Estudios Sociales. Educaplay se caracteriza por ser una plataforma educativa que permite crear y compartir distintos tipos de actividades multimedia. Está dirigida para usuarios de todas las edades que tengan vocación por aprender y enseñar de manera entretenida, además tiene diferentes posibilidades de utilización: evaluación, refuerzo, motivación y detector de conocimientos previos (Ilaquize Gamboy, 2022). Además, es una herramienta colaborativa 3.0, que está al alcance de todo el mundo ya que es una herramienta web 3.0 gratuita y permite a los usuarios realizar actividades lúdicas y recreativas para tener una interacción entre el profesor y el alumno (Páez-Quinde et al., 2022). Se destaca por ser interactiva dado que permite una relación más efectiva entre los entes educativos, ayuda a la consecución de objetivos propuestos por el alumno, docente y por el mismo sistema educativo dentro de cualquier modalidad de estudios (Chanaluiza Bustillos, 2023). El papel de esta plataforma como herramienta de evaluación formativa en la enseñanza de la matemática según Garcia-Iza et al. (2024) se vuelve fundamental en las aulas dado que se evidencia el compromiso y la motivación mismos que demuestran resultados exitosos en los participantes. Desde promover el aprendizaje activo y adaptarse a las preferencias digitales de los estudiantes, hasta mejorar las habilidades cognitivas y fomentar la colaboración, Educaplay es una herramienta versátil que puede enriquecer la experiencia de aprendizaje y la práctica.

Canva es una herramienta tecnológica que ha demostrado ser muy útil en el ámbito educativo, ya que facilita a docentes y estudiantes la creación de contenidos propios de manera innovadora y creativa. Su interfaz novedosa y de fácil manejo permite diseñar una amplia variedad de presentaciones para transmitir información de forma efectiva (Ruiz-Loor y Intriago-Romero, 2022). Por su parte, Educaplay es una plataforma en línea que ofrece recursos educativos basados en la gamificación, permitiendo a los docentes diseñar actividades interactivas que fomentan un aprendizaje significativo en los estudiantes. Herramientas como Educaplay han sido implementadas para crear plantillas adaptadas al aprendizaje de diversos contenidos, contribuyendo a la innovación en las estrategias pedagógicas (Acosta-Yela et al., 2022).



El presente trabajo busca analizar el desempeño y resultados de los estudiantes de séptimo año en la materia de Estudios Sociales cuando se aplican técnicas evaluativas tradicionales versus técnicas evaluativas de vanguardia. El punto de partida considerado son las técnicas evaluativas tradicionales basadas en exámenes escritos, tareas o pruebas orales que actualmente se siguen usando en el sistema educativo actual. De tal manera, lo que se busca es una retroalimentación dinámica que permita identificar las necesidades de los estudiantes para así mejorar su rendimiento. Entonces, el problema radica en comprender las ventajas y evaluar el funcionamiento a la hora de aplicar una evaluación formativa en la asignatura de Estudios Sociales. Por ello, esta investigación analiza una potencial en la transición y posicionamiento del uso de plataformas educativas como Canva y Educaplay para fomentar resultados positivos en el aula y para este contexto en Estudios Sociales.

La interrogante a partir de la cual se desarrolla este trabajo es ¿Cuál es el impacto de las plataformas Canva y Educaplay en la evaluación formativa de Estudios Sociales para los estudiantes de séptimo? Considerando esta interrogante se puede analizar cómo los estudiantes de séptimo de educación general básica interactúan al aplicar plataformas tecnológicas educativas en el aula. Es así que para el desarrollo de esta investigación se planteó el siguiente objetivo general: determinar el impacto de las plataformas Canva y Educaplay en la evaluación formativa de Estudios Sociales para los estudiantes de séptimo. Por lo tanto, se puede observar el rendimiento académico, participación y motivación de los estudiantes en cada etapa de este trabajo. Es decir, se considera también información general de lo que significa para los estudiantes el uso de herramientas digitales en el aula.

## Material y métodos

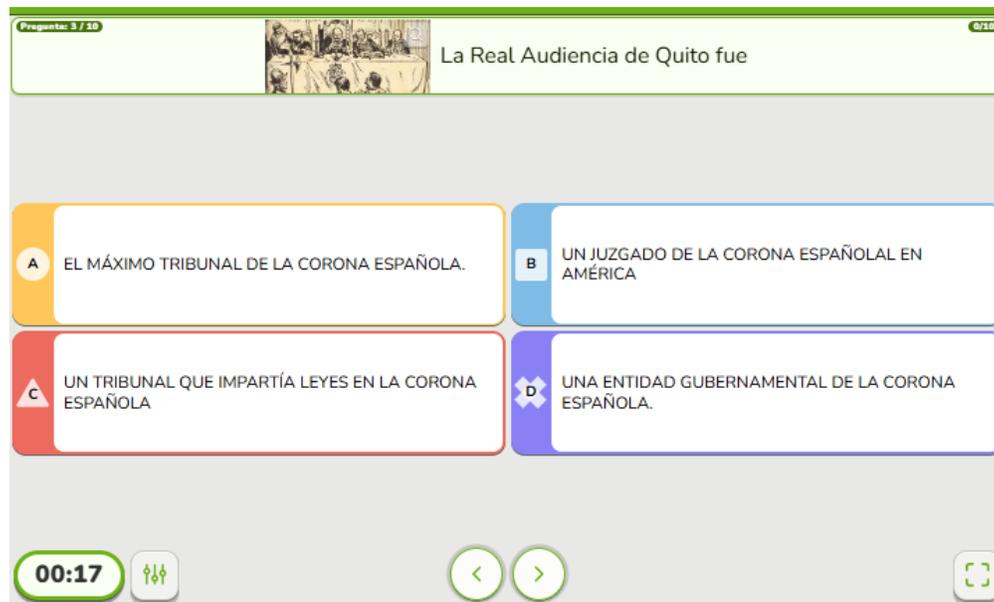
La presente investigación adoptó un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para analizar el impacto de las plataformas Canva y Educaplay en la evaluación formativa de Estudios Sociales. Por su diseño, se clasifica como cuasi experimental, mientras que su alcance es explicativo-aplicativo, orientado a identificar las relaciones causa-efecto del uso de herramientas digitales en el aprendizaje (Figura 1 y 2). En cuanto a la obtención de datos, el estudio se realizó en campo, recolectando información directamente de los



participantes. El corte de la investigación fue transversal, ya que los datos se recogieron en un único momento para evaluar el impacto de la intervención. El estudio se desarrolló en el Colegio Fiscomisional “Cristo Rey”, con una muestra de 56 estudiantes de séptimo año de Educación General Básica con los cuales se aplicó un pretest y posttest, además, de una encuesta en escala de Likert, y 4 docentes entrevistados, tomando como base un muestreo no probabilístico por la disponibilidad de los participantes.

### Figura 1

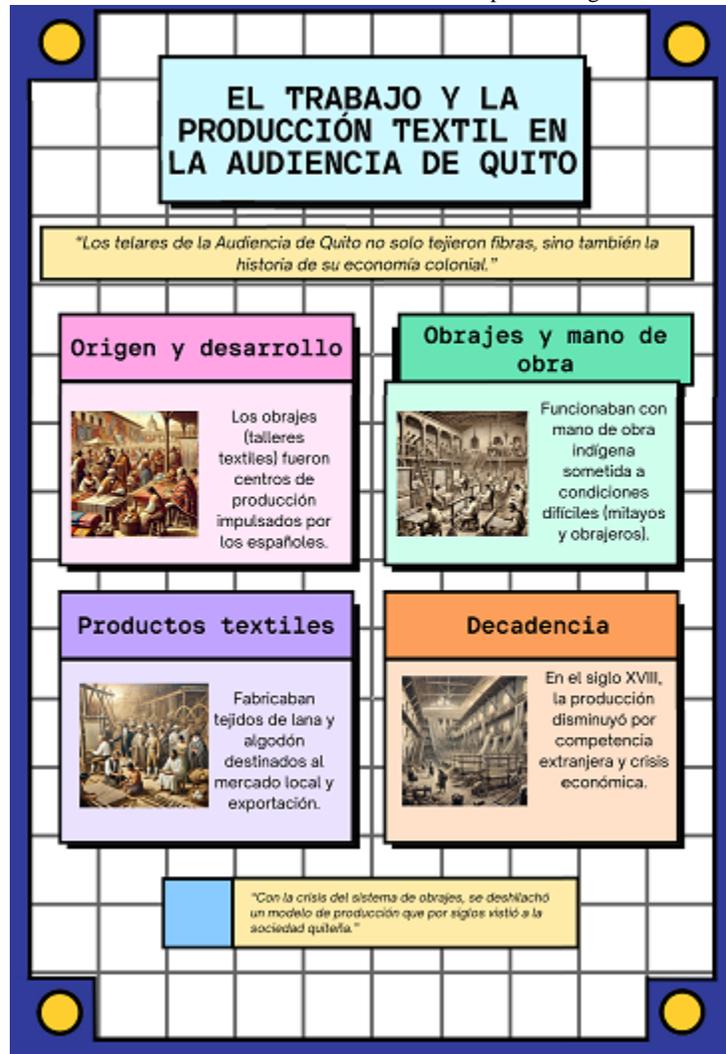
Actividad realizada en la plataforma Educaplay.



*Nota.* Actividad desarrollada por los estudiantes aplicando Educaplay.

### Figura 2

Material desarrollado en Canva.



*Nota.* Material desarrollado en Canva.

La validez de los instrumentos (encuesta y entrevista) fue determinada mediante el juicio de expertos, quienes aprobaron su aplicación tras la revisión correspondiente. Asimismo, se aplicó alfa de Cronbach para verificar la fiabilidad del instrumento, dando como resultado 0.76 (aceptable). En la etapa de fundamentación teórica del estudio, se utilizó el método analítico-sintético para descomponer y analizar conceptos clave sobre la evaluación formativa y el uso de plataformas digitales, integrándose en el marco teórico. Durante la ejecución de la investigación y el análisis de resultados, se aplicó el método hipotético-deductivo, permitiendo probar la hipótesis planteada y derivar conclusiones basadas en los datos recolectados a partir de las temáticas evaluadas durante el Pretest y Postest (Tabla 1).

Este diseño metodológico asegura la coherencia entre los objetivos de la investigación, los métodos empleados y los resultados obtenidos, contribuyendo al análisis integral del impacto de Canva y Educaplay en el aprendizaje de Estudios Sociales.

**Tabla 1**

*Detalle de actividades*

<b>Duración</b>	<b>Actividades</b>	
5 semanas	Material del estudiante, publicaciones de internet, libro de texto, computadora, smartphone, trabajos grupales, exposiciones, Canva y Educaplay	
<b>Temáticas</b>	<b>Eje transversal</b>	<b>Objetivo de Aprendizaje</b>
<b>Pretest</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Convivamos en la adversidad</li> <li>▪ Comprender nuestro desarrollo histórico</li> </ul>	Interpretar en forma crítica el desarrollo histórico del Ecuador desde sus raíces aborígenes hasta el presente, subrayando los procesos económicos, políticos, sociales, étnicos y culturales de modo que se pueda comprender y construir su identidad y la unidad en la diversidad
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Etapas de la conquista</li> <li>▪ Narrativas históricas del Ecuador</li> <li>▪ La sociedad colonial</li> </ul>		
<b>Postest</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El trabajo y la producción textil en la Audiencia de Quito</li> <li>▪ Crisis de la Audiencia de Quito</li> </ul>		

*Nota.* Duración, actividades, temáticas, eje transversal y objetivo de aprendizaje de la investigación.

## Resultados y Discusión



La tabla de estadísticos descriptivos mostró un análisis de los puntajes obtenidos en el pretest y el postest por los 56 participantes del estudio. En el pretest, la media fue de 7.80, con una mediana y una moda de 8, lo que indicó que los puntajes tendieron a concentrarse en valores cercanos a 8. La desviación estándar de 0.96 reflejó una dispersión moderada en los datos, con valores que oscilaron entre 6 (mínimo) y 9 (máximo). Estos resultados sugieren una ligera variabilidad en los puntajes iniciales, aunque la mayoría de los participantes se ubicaron en un rango estrecho de desempeño (Tabla 2).

Los resultados en el postest evidenciaron que la media aumentó a 8.95 mientras que la mediana y la moda registraron calificaciones de 9, en este caso se observó que el puntaje era mayor al obtenido en el pretest. La desviación estándar se redujo a 0.72, lo que mostró una heterogeneidad menor que la que se presentó en los resultados previos a la intervención. Los puntajes fueron de 8 a 10, por lo que el menor puntaje obtenido fue igual al promedio del pretest. En conjunto los resultados evidencian un efecto positivo (Tabla 2).

**Tabla 2**

*Estadísticos descriptivos*

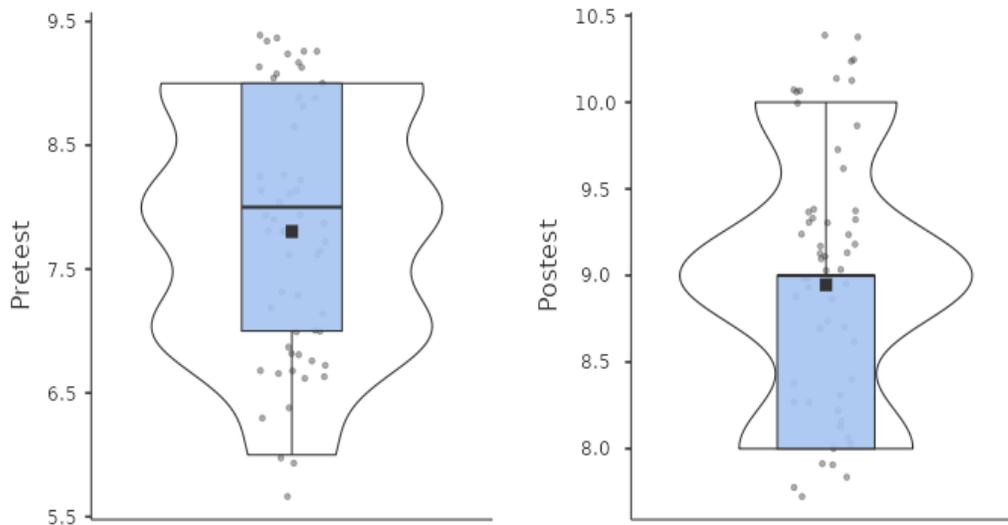
<b>N= 56 muestra del estudio</b>									
	<b>PARALELO</b>	<b>N</b>	<b>Media</b>	<b>Mediana</b>	<b>Moda</b>	<b>DE</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	
<b>Pretest</b>	A	56	7.80	8	8	0.96	6	9	
<b>Postest</b>	A	56	8.95	9	9	0.72	8	10	

*Nota.* Base de datos.

Los gráficos de caja y de violín Figura 3 ayudan a visualizar la dispersión y concentración de los datos a través de la distribución de los puntajes en el pretest y postest. El gráfico del pretest presenta una mayor dispersión de puntajes que se desvían de la mediana debido al mayor grado de varianza en los puntajes de los participantes. El área relativamente más amplia del violín muestra que más participantes se agruparon alrededor de la mediana, mientras que los extremos más delgados significan una ocurrencia frecuente de puntajes más bajos y más altos.

### Figura 3

Representación de las calificaciones a través de gráfico de caja y violín.



**Nota.** Base de datos.

Por otro lado, el gráfico del posttest es más estrecho y el rango intercuartil es menor, y hay más concentración alrededor de la mediana. Esto indica que después de la intervención, los puntajes de los estudiantes se volvieron homogéneos, indicando una mayor fiabilidad. El hecho de que esta distribución se reduzca apoya la idea del beneficio para todos los participantes. En contraste, el gráfico del posttest es más estrecho y el rango intercuartil menor, y las calificaciones se concentran alrededor de la mediana. Esto indica que después de la intervención, los puntajes de los estudiantes se volvieron consistentes, indicando una mayor fiabilidad.

El análisis de los resultados del pretest y posttest sirve como un buen enfoque para determinar el impacto educativo de las intervenciones. En este sentido, el estudio evidencia el impacto positivo relacionado a la intervención a partir de los incrementos observados en la media de los puntajes y en la disminución en la dispersión de los datos.

Estos hallazgos coinciden con investigaciones recientes. Un ejemplo es el estudio de Martínez Muzha et al. (2024) donde la intervención se propuso evaluar la efectividad de un enfoque que utilizase el test cloze para mejorar la comprensión lectora. Estos autores

observaron cambios favorables en los puntajes del postest, con una concentración en valores más altos y escasa variabilidad, lo que mostró la especificidad de las intervenciones que se propusieron en el análisis de la investigación. Este patrón es consistente con los resultados del presente estudio, en el cual se tiene intervalos de puntajes más elevados y una menor dispersión indica que los participantes mejoraron de forma semejante en sus competencias. En la misma línea, Zambrano-Vera et al. (2024) en su investigación “Software educativo en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Estatal Amazónica” presentó en sus resultados que el rendimiento académico de los estudiantes mejoró después del uso de software educativo. Esta investigación proporciona evidencia en apoyo a la afirmación de que las herramientas tecnológicas no sólo mejoran el proceso de aprendizaje, sino que también se nivelan las calificaciones de los estudiantes, lo que a su vez se refleja en los resultados presentados en la presente investigación. Asimismo, Guerra-Calixto (2024) señaló en su investigación sobre la enseñanza de la geometría plana a estudiantes que los enfoques prácticos y visuales proporcionan una forma importante de igualar los logros de los participantes.

### Supuesto de Normalidad

$H_0$  = Las calificaciones siguen una distribución normal

$H_1$  = Las calificaciones no siguen una distribución normal

Con un nivel de significancia  $NC = 0.95$  con un margen de error de 0.05, en este caso como participaron 56 estudiantes el Test de Normalidad esta Kolmogorov – Wilk y se obtuvieron los siguientes resultados (Tabla 3).

**Tabla 3**

*Prueba de normalidad de las calificaciones pretest y postest*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
<b>DIFERENCIA</b>	.185	56	.000



**Nota.** Base de datos.

En este caso como el p-valor es  $< 0.05$  se acepta la  $H_1$  y se rechaza la  $H_0$ , por lo tanto, los datos no siguen una distribución normal.

Asimismo, con un nivel de significancia  $NC= 0.95$  con un margen de error de  $0.05$ , en este caso como al comprobarse que las calificaciones no siguen una distribución normal se aplicó el test de Wilcoxon.

### Hipótesis

$H_0 = \mu_{pretest} = \mu_{postest}$ , la media del pretest es igual a la media del postest.

$H_1 = \mu_{pretest} < \mu_{postest}$ , la media del pretest es menor a la media del postest.

Los resultados obtenidos mediante la prueba de rangos con signo de Wilcoxon evidenciaron que, de las 56 observaciones analizadas, 40 participantes presentaron un incremento en sus puntajes del postest en comparación con el pretest, mientras que 8 mostraron una disminución y otros 8 mantuvieron puntajes idénticos en ambas mediciones. Este análisis descriptivo reflejó una clara tendencia hacia la mejora tras la intervención, ya que la mayoría de los participantes lograron mayores puntajes en el postest. El rango promedio de los participantes que mostraron un incremento fue de 26.50, considerablemente más alto que el rango promedio de aquellos que experimentaron una disminución, que fue de 14.50 (Tabla 4). Esto sugiere que los efectos de la intervención no solo favorecieron a un mayor número de participantes, sino que también generaron cambios de mayor magnitud en comparación con los casos en los que se observaron disminuciones en los puntajes.

**Tabla 4**

*Resumen de rangos del análisis de la prueba de Wilcoxon*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
<b>Postest - Pretest</b>	Rangos negativos	8 <sup>a</sup>	14.50	116.00



Rangos positivos	40 <sup>b</sup>	26.50	1060.00
Empates	8 <sup>c</sup>		
Total	56		

**Nota.**

- a. Postest < Pretest
- b. Postest > Pretest
- c. Postest = Pretest

El análisis estadístico mostró un valor Z de -4.970 y un nivel de significancia de  $p < 0.001$ , lo que quiere decir que las diferencias entre el pretest y el postest son importantes, y estadísticamente significativas (Tabla 5).

**Tabla 5**

*Prueba de Wilcoxon del pretest y postest*

**Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	Postest
	Pretest
Z	-4.970 <sup>b</sup>
Sig.	.000
asintótica(bilateral)	

**Nota.**

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos negativos.

En concordancia con estos resultados se tiene que la gamificación, o el uso de técnicas lúdicas en la educación, ha demostrado ser una estrategia valiosa para incrementar el rendimiento académico. Investigaciones recientes muestran que estas herramientas cambian los enfoques tradicionales de enseñanza, aumentan la motivación de los estudiantes, fomentan la interacción y mejoran la retención de lo aprendido.



En este sentido, Mendoza-Loor et al. (2024) realizaron un análisis que determinó el impacto de las estrategias gamificadas en los procesos de aprendizaje del idioma inglés. Establecieron que no solo aumentan el interés de los estudiantes en tareas particulares, sino que también mejoran su rendimiento. La dinámica del juego aumentó el compromiso de los estudiantes con el material y aumentó las calificaciones de los estudiantes en todas las evaluaciones. Por otro lado, Balseca Campaña et al. (2024) concluyen que esta estrategia es efectiva a nivel universitario, aunque en su investigación se enfocaron en qué tan eficiente resultaba para la enseñanza de áreas complejas de la matemática. Con un enfoque en el concepto, se espera que cuando se involucra a los estudiantes en la práctica, sean capaces de recordar los principios y aplicarlos.

En términos generales, el presente análisis demuestra que la gamificación puede ser utilizada como un mecanismo que logra cambiar la educación y de esta manera se vuelve más entretenida, atractiva e interactiva para el alumno. Sin embargo, la cuestión de formación de los profesores y de disponibilidad de la tecnología necesaria tiene una importancia esencial. A medida que se desarrollan las tecnologías, cada vez más se supone que la gamificación ocupará un lugar central en la educación en el futuro.

### **Resultados entrevista al personal docente**

Los resultados de la entrevista muestran que los docentes tienen diferentes percepciones y niveles de uso de las plataformas digitales Canva y Educaplay. En su mayoría, la herramienta Canva se encuentra en un nivel de conocimiento y uso en todos los entrevistados, especialmente para el diseño de recursos gráficos como presentaciones e infografías. Algunos docentes parecen utilizar este recurso con más frecuencia, por las capacitaciones en el uso de estas tecnologías. Por otro lado, a diferencia de Canva, Educaplay no es tan conocido ni utilizado de manera consistente. Los docentes de mayor experiencia reportaron que no están muy familiarizados con esta aplicación y prefieren herramientas que ahorran tiempo y sean más simples. En contraste, con los otros docentes jóvenes han comenzado a usarla en sus clases, diciendo que es excelente para diseñar actividades lúdicas para los estudiantes. En

general, los docentes aprecian las ventajas de ambos recursos, pero también mencionan obstáculos como la duración de las tareas desarrolladas y la falta de capacitación, especialmente en lo que respecta a Educaplay. Esto resalta la importancia de extender las nuevas tecnologías en la pedagogía dentro del aula y el apoyo material para ayudar a superar dichos desafíos.

Con respecto a la creación de recursos, los profesores analizados indican que consideraron que tanto Canva como Educaplay pueden ser herramientas eficaces, aunque todas cuentan con sus propias fortalezas y debilidades. En el caso de Canva se caracteriza por permitir la elaboración de elementos visuales atractivos y personalizados. No obstante, varios docentes señalaron que su uso puede demandar mucho tiempo, lo que puede dificultar su uso. En cambio, Educaplay es reconocida como una herramienta fácil de usar que puede diseñar interactividades como cuestionarios que estimulan el interés de los estudiantes. Sin embargo, algunos educadores señalaron que la plataforma de aprendizaje en cuestión tiene una estructura que requiere tiempo y esfuerzo para comprender, especialmente para aquellos que son nuevos en el uso de estas herramientas.

Los resultados muestran que ambas plataformas han sido consideradas recursos complementarios. La actividad principal donde se utiliza Canva es la preparación de materiales visuales, mientras que Educaplay es adecuada para tareas que tienen como objetivo la evaluación formativa. Pero con todo lo anterior a pesar de la satisfacción con las herramientas, los docentes definieron algunos problemas, entre ellos los tiempos que debían invertir en crear las actividades y la capacitación que se requería para un uso más eficiente especialmente de Educaplay

De manera que, ambas herramientas son interpretadas como recursos para facilitar una integración didáctica significativa, al igual que destacan razones por las cuales su implementación también enfrenta retos, como la capacitación e incluso la planificación. Los resultados indican que las plataformas Canva y Educaplay tienen un efecto positivo en el aprendizaje de los estudiantes al mejorar la motivación y participación de los estudiantes en las actividades educativas. El uso de los recursos facilita la comprensión de conceptos o temas difíciles al emplear elementos gráficos que son muy efectivos. Los docentes indicaron

que esta herramienta permite a los estudiantes entender mejor los conceptos, lo que aumenta su interés y desempeño en clase. Por otro lado, Educaplay es apreciada por sus actividades interactivas. Esto aumenta la disposición de los estudiantes para participar activamente e involucrarse en el trabajo escolar. Sin embargo, también se notaron algunas deficiencias; algunos estudiantes pueden confundirse si no están acostumbrados a usar Educaplay, lo que puede dificultar su experiencia. Además, los docentes han señalado que la cantidad de tiempo necesario para preparar clases con nuevas tecnologías puede ser un reto.

A partir de las entrevistas, los docentes mencionaron diferentes factores que limitan la utilización de Canva y Educaplay en su cotidianidad, especialmente en el acceso a los recursos, escasez de tiempo y falta de capacitación para usar la herramienta. Una de las principales barreras mencionadas es que no todos los estudiantes tienen acceso estable a internet o cuentan con dispositivos adecuados en sus hogares. Esto limita la posibilidad de realizar actividades fuera del aula, afectando la continuidad del aprendizaje. Los docentes indicaron que el trabajo específicamente al diseñar actividades en estas plataformas requiere de tiempo adicional, lo cual es complicado gestionar debido a la carga horaria. Por otro lado, los docentes que contaban con más experiencia recomendaban que las actividades administrativas también aportarían la reducción del tiempo para la indagación y uso de estas herramientas. Si bien algunos docentes han indicado que saben manejar y usar Canva y Educaplay de manera independiente, la mayoría ha manifestado que no han recibido una formación específica en el uso de estas plataformas y eso complica su uso. Es claro que una buena capacitación sobre ello, podrá dar a los docentes seguridad y hacer uso adecuado de estas funciones, Por lo tanto, estas limitaciones tienen que ser superadas si se desea que tanto Canva como Educaplay se integren de manera más efectiva a las dinámicas docentes con su debido potencial para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Resultados de la encuesta**

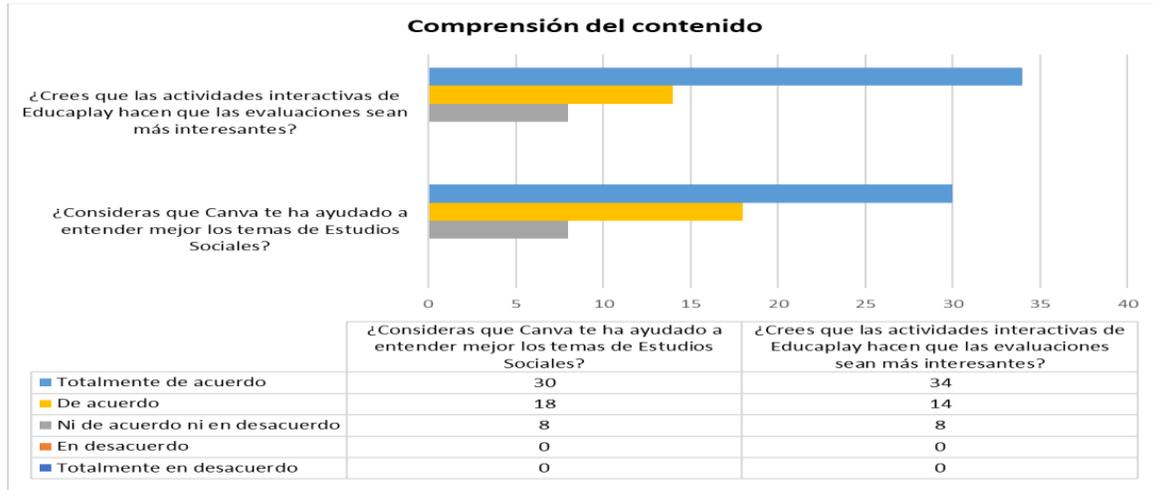
El gráfico presenta cómo los estudiantes expresan su experiencia con el uso de herramientas, Canva y Educaplay durante su proceso de aprendizaje de Estudios Sociales. En general, los resultados reflejan una actitud positiva con el uso de ambas herramientas, considerándose



útiles para mejorar la comprensión de los contenidos y la motivación en su proceso de aprendizaje (Figura 4).

**Figura 4**

*Presentación gráfica de los resultados de la encuesta: comprensión del contenido.*



**Fuente.** Base de datos.

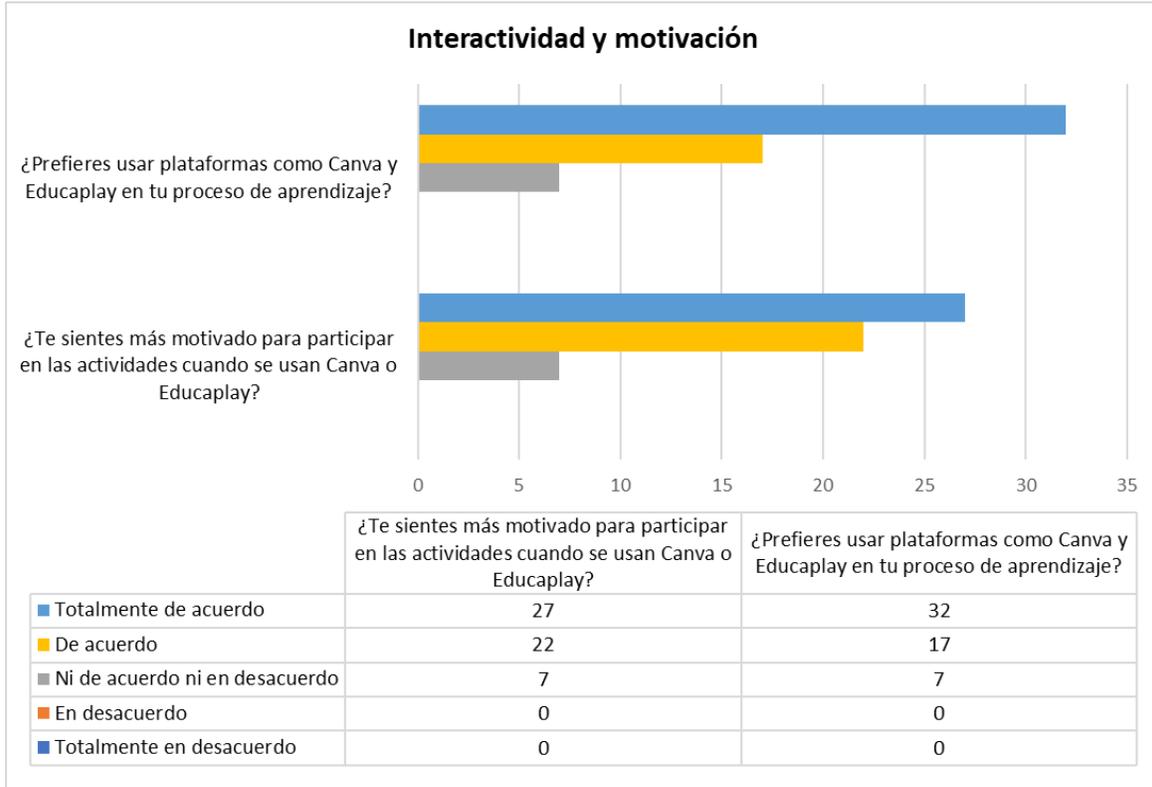
En lo que respecta a Canva, un gran porcentaje de los estudiantes está “totalmente de acuerdo” (30) o “de acuerdo” (18) en que estas plataformas han mejorado su comprensión de la materia. Esto enfatiza la efectividad de los recursos visuales y creativos que Canva pone a disposición para los propósitos de aprendizaje de los estudiantes. Solo (8) estudiantes se neutral sobre el tema y no hubo estudiantes que estuvieran en desacuerdo con esta afirmación, lo que confirma la amplia aceptación de esta herramienta.

Asimismo, Educaplay también ha sido valorada positivamente con particular énfasis en su capacidad para aumentar el interés por realizar sesiones evaluativas. De hecho, 34 estudiantes están “totalmente de acuerdo” y 14 “de acuerdo” con la pregunta, lo que indica una vez más la influencia positiva de las actividades interactivas en el interés de los estudiantes.

El gráfico muestra las perspectivas de los estudiantes respecto al compromiso y la motivación al usar herramientas como Canva y Educaplay en el proceso de aprendizaje. Los resultados muestran una tendencia y un interés muy fuerte en estas herramientas (Figura 5).

**Figura 5**

*Presentación gráfica de los resultados de la encuesta: interactividad y motivación.*



**Fuente.** Base de datos.

En la primera afirmación, “Prefieres usar plataformas como Canva y Educaplay en tu proceso de aprendizaje”, la mayoría de los encuestados tomó una posición favorable. En total, 32 estudiantes están “totalmente de acuerdo” y 17 “de acuerdo” a esto, lo que significa que hay un gran interés en estas plataformas. Sólo 7 estudiantes permanecieron neutrales en su posición durante la encuesta y no hubo respuestas de desacuerdo. Respecto a la segunda afirmación, “Te sientes más motivado para participar en las actividades cuando se usan Canva o Educaplay”, los resultados siguen siendo positivos. En total, 27 estudiantes. están “totalmente de acuerdo” y 22 estudiantes “de acuerdo” en usar estas herramientas porque tienen una influencia positiva en la motivación de los estudiantes. Sólo 7 estudiantes reportaron una posición neutral, y no hubo respuestas negativas.

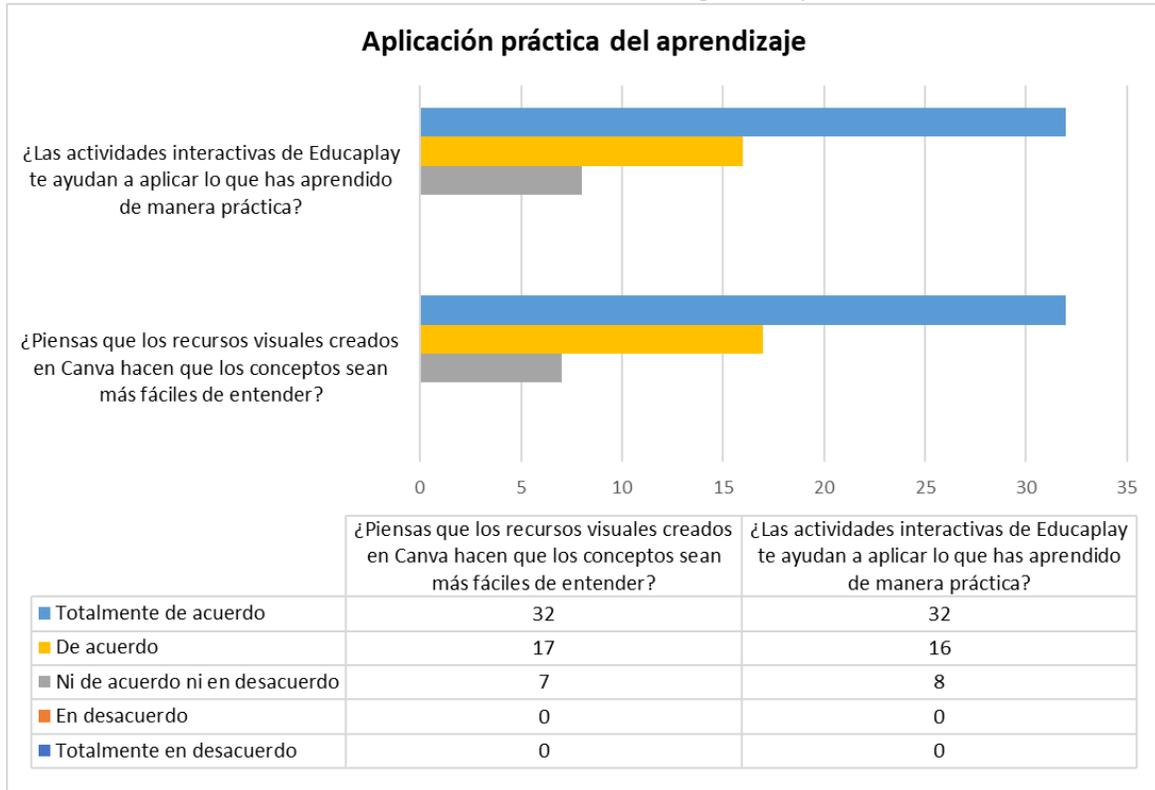
En este sentido, Canva se muestra como una de las herramientas más eficaces y documentadas por diversas investigaciones. Por ejemplo, Cantos Alcívar et al. (2024) establecen que esta herramienta sirve para convertir conceptos abstractos en conceptos que los estudiantes son capaces de visualizar. Este enfoque fomenta el pensamiento lógico y el aprendizaje significativo, que son muy útiles para el análisis acerca de temas complejos, como en el caso de las clases de Estudios Sociales. Asimismo, Yaule Chingo et al. (2024) señalan que Canva no sólo mejora la forma en que se presentan los contenidos, sino que también se hace uso de la motivación de los alumnos mediante la presentación de contenido en un entorno creativo y dinámico.

Al igual que Canva, que es ampliamente usada, Educaplay también ha demostrado ser efectiva. En una reciente investigación Ayauca Morán et al. (2024) enfatizan que Educaplay es útil especialmente en la elaboración de actividades evaluativas que complementan el proceso de aprendizaje al hacerlo más atractivo para los estudiantes. En este sentido, los autores sostienen que las herramientas gamificadas como Educaplay ayudan a los alumnos a realizar actividades evaluativas sobre los contenidos abordados, y sobre todo en contextos donde se busca promover el aprendizaje significativo incorporando juegos en el aula.

El gráfico muestra cómo los estudiantes valoran la influencia de Canva y Educaplay en lo que respecta a la aplicación incorporada del aprendizaje. Los resultados son consistentemente positivos y enfatizan la utilidad de ambas plataformas en la comprensión de los conceptos y también en la práctica de lo que se ha aprendido (Figura 6).

## **Figura 6**

*Presentación gráfica de los resultados de la encuesta: aplicación práctica del aprendizaje*



**Fuente.** Base de datos.

Con respecto a Canva, la mayoría de los estudiantes opinan que los materiales producidos en esta aplicación ayudan a una mejor comprensión de los conceptos. En total 32 estudiantes están “totalmente de acuerdo” con esta afirmación y 17 están “de acuerdo”. Esto sugiere que los estudiantes consideran que es una aplicación bastante buena para abordar contenidos complejos. Solo un grupo menor (7 alumnos) fue neutral sobre este tema, sin que se registraron argumentos en contra.

También en Educaplay hay una valoración muy positiva. Las actividades interactivas son consideradas para la práctica de lo aprendido como muy útiles, 32 alumnos “totalmente de acuerdo” y 16 “de acuerdo”. Al igual que en el caso de Canva, en este caso un pequeño grupo (8 estudiantes) adoptó una posición neutral, y no se produjeron respuestas negativas.

Las herramientas proporcionadas por plataformas educativas como Canva y Educaplay han demostrado su utilidad en la educación, ya que se presentan como un complemento tanto a la comprensión del contenido como a la motivación del estudiante. Informes recientes también señalan que las herramientas tienen la capacidad de cambiar las formas tradicionales

de enseñar, ya que añaden gráficos e interacción, lo que a su vez mejora bastante la experiencia de aprendizaje.

En este sentido, Vivas Rumazo et al. (2024) en su investigación “Learning Management System (LMS Canvas) y el aprendizaje de Estudios Sociales” concluyen que el uso de Canva en el aula fomenta un rol más activo para los estudiantes, ya que pueden participar en la construcción del conocimiento, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más comprometido y relevante. Los autores enfatizan que los gráficos y herramientas visuales del material didáctico que son destacables en el diseño de Canva tienen un efecto positivo en el refuerzo y la retención de conceptos, no solo facilitando la comprensión, sino también incorporando elementos de teorías de enseñanza activas. Este enfoque práctico y visual satisface las demandas de los estudiantes contemporáneos que son nativos digitales y están más enfocados en el aprendizaje activo.

Educaplay es una plataforma que integra elementos divertidos e interactivos para simplificar el proceso de comprensión de contenidos que se considera complejo. Al respecto, Holguín et al. (2024) aseguran que las actividades propuestas en esta plataforma, por ejemplo, cuestionarios, mapas conceptuales, juegos de asociación, permiten el aprendizaje de los alumnos basándose en la participación activa en el desarrollo dinámico del contenido. Este tipo de enfoque no solo mejora la motivación, sino que el aprendizaje significativo en este caso se logra también con la utilización de elementos visuales y prácticos.

Adicionalmente, el trabajo considera que el uso de Educaplay ayuda en el desarrollo de competencias digitales de los estudiantes, consideración básica en la educación actual. Aquí, involucrando a los alumnos en el diseño y puesta en práctica de estas actividades, las habilidades que se desarrollan son autónomas y colaborativas.

## Conclusiones

En conclusión, el estudio demuestra que la integración de plataformas digitales como Educaplay y Canva en el proceso educativo tiene un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes. Los resultados obtenidos en los pretest y postest revelan una



mejora significativa en el desempeño de los participantes, lo que sugiere que el uso de herramientas tecnológicas puede optimizar el aprendizaje, promoviendo mayor motivación, participación y comprensión de los contenidos. Además, la evaluación formativa se presenta como un recurso clave para monitorear el progreso de los estudiantes, permitiendo una retroalimentación continua que favorece el aprendizaje autónomo. Sin embargo, es importante señalar que la implementación efectiva de estas plataformas depende de factores como la capacitación adecuada de los docentes y la gestión eficiente del tiempo. Si bien los docentes jóvenes muestran una mayor predisposición a utilizar estas herramientas, se destaca la necesidad de mejorar la formación de los educadores en el uso de tecnologías educativas. En general, este estudio resalta el potencial de las plataformas digitales para transformar la educación, pero subraya la importancia de acompañar su uso con estrategias pedagógicas bien estructuradas que favorezcan su integración efectiva en el aula.

### Referencias bibliográficas

- Acosta-Yela, Mayra Tatiana, Aguayo-Litardo, Josselyn Paola, Ancajima-Mena, Samuel David, & Delgado-Ramírez, Jorge Christopher. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 14(1), 28-35. Epub 16 de junio de 2023. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Anahuarqui Gualan, A. F. (2021). *Herramienta colaborativa Educaplay y el desempeño académico de los estudiantes del 7mo grado de la escuela de educación básica "Jerusalén"*. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/items/dc3b17a5-c9f5-4e2b-858c-f011d5ba19b5>
- Ayauca Morán, E. G., Serrano Morán, P. C., Porras Acosta, P. D. C., Ayauca Morán, T. M., & Mera Sánchez, C. E. (2024). El uso de plataformas digitales gamificadas para la evaluación formativa en educación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 3428-3438. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i6.15100](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15100)
- Balseca Campaña, L., Vilela Carrillo, A., & Tayupanta Portilla, E. (2024). Transformando la Enseñanza de la Matemática en Educación Superior: Impacto de la Gamificación en la Comprensión y Retención de Conceptos Complejos. *Polo del Conocimiento*, 9(12),



- Bizarro Flores, W. H., Paucar Miranda, P. J., & Chambi-Mescoco, E. (2021). Evaluación formativa: una revisión sistemática de estudios en aula. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*.  
<https://repositorio.cidecuador.org/handle/123456789/1036>
- Cantos Alcívar, S. A., Villegas Quishpe, S. V., Vera Castillo, M. J., Toapanta Hinojosa, A. L., Livicota Verdezoto, R. A., & Díaz Vélez, D. B. (2024). Impacto de las herramientas digitales en el desarrollo del pensamiento lógico - matemático en niños de educación básica: Impact of digital tools on the development of logical-mathematical thinking in elementary school children. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 5(2), Pág. 1398 –.  
<https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.113>
- Chanaluisa Bustillos, M. J. (2023). *Educaplay como plataforma educativa en el aprendizaje de la matemática* (Master's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador).  
<https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a84ec096-bf91-4d30-b14c-90bba243c3a9/content>
- García-Iza, D., García-García, W., Guerrero-Haro, E., Yáñez-Cando, X., (2024). Educaplay como recurso de evaluación formativa para el aprendizaje de las matemáticas en la educación básica superior. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(4), 497-515,  
<https://doi.org/10.33386/593dp.2024.4.2534>
- Guerra-Calixto, M. del R. (2024). Transformación del aprendizaje de la Geometría Plana con “Dibujo y Construcción”. *Delectus*, 7(2), 8-18.  
<https://doi.org/10.36996/delectus.v7i2.289>
- Herbas, M. E. M. (2023). La evaluación formativa en los entornos virtuales de aprendizaje: Una revisión de la literatura. *Revista Boliviana de Educación*.  
<http://repositorio.redrele.org/jspui/handle/24251239/281>
- Holguín, M. E. G., Cevallos, J. M. L., & Fiallos, J. L. R. (2024). Uso de la herramienta “Educaplay” como estrategia didáctica en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 12(2), 222-234.  
<https://revistas.uh.cu/revflacso/article/view/9468>

Ilaquize Gamboy, E. C. (2022). *La plataforma educaplay en el refuerzo de actividades académicas en la asignatura de estudios sociales de los estudiantes de cuarto grado de educación general básica de la unidad educativa “Juan Abel Echeverría” de la ciudad de Latacunga.* Universidad Técnica de Ambato.  
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35718>

Martínez Muzha, J. F., Cedeño Solórzano, F. M., & Vergara Zambrano, S. I. (2024). Uso del test cloze como herramienta para medir y mejorar la comprensión lectora. *Ciencia Y Educación*, 6(1), 32 - 46. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14579976>

Mendoza-Loor, E. M., Núñez-Bayas, N. J., Cacoango-Yucta, W. I., & Rumbaut-Rangel, D. (2024). Estrategias de gamificación y su impacto en el aprendizaje de la asignatura de inglés en los estudiantes de segundo bachillerato. *MQR Investigar*, 8(4), 7412–7439. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.7412-7439>

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), 32-47. <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>

Ruiz-Loor, L. G., & Intriago-Romero, W. I. (2022). El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal lorenzo luzuriaga. *Revista científica multidisciplinaria arbitrada YACHASUN-ISSN: 2697-3456*, 6(11), 75-90.  
<https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/230>

Sinchi Pacurucu, V. Y., Morillo Revelo, W. P., López Velasco, J. E., Maldonado Palacios, I. A., & Vizcaíno Zúñiga, P. I. (2024). Evaluación de impacto de plataformas de aprendizaje en línea en el rendimiento académico: Assessment of the impact of online learning platforms on academic performance. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(2), 727 – 739.  
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.1912>

Vivas Rumazo, D., Zapata López, Á., Martínez Isaac, R., & Baque Arteaga, M. (2024). Learning Management System (LMS Canvas) y el aprendizaje de Estudios Sociales. *Polo del Conocimiento*, 9(3), 24-44.



doi:<https://doi.org/10.23857/pc.v9i3.6625>

Yaule Chingo, M. B., Molina Sabando, M. A., Cofre Casillas, B., Castro Rodríguez, J. del C., Rivera Chichande, M. I., & Guaman Maza, C. de los Ángeles. (2024). Diseñando el futuro: el impacto de CANVA en el proceso de enseñanza - aprendizaje como herramienta para docentes: Designing the future: the impact of Canva in the teaching - learning process as a tool for teachers. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 5(2), Pág. 1490 –. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.222>

Zambrano-Vera, D., Zambrano-Tapia, J., Del Corral-Villarroel, V., & Vinocunga-Pillajo, R. (2024). Software educativo en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Estatal Amazónica, Ecuador. *Revista Innova Educación*, 6(4), 39-57. <https://doi.org/10.35622/>



**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

