9 No.1 (2025): Journal Scientific MQRInvestigar ISSN: 2588–0659
https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.1.2025.e383

Educaplay platform and its contribution to the professional performance of teachers.

Plataforma educaplay y su contribución en el desempeño profesional de los docentes.

Autores:
Salazar-Toala, Carla Paola
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestrante en Pedagogía y Entornos Digitales
Durán- Ecuador
cpsalazart@ube.edu.ec

https://orcid.org/0009-0009-0066-1849

Lucio, Mónica Elizabeth
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestrante en Pedagogía y Entornos Digitales
Durán- Ecuador
meluciol@ube.edu.ec

http://orcid.org/0009-0004-7279-6690

Dra. Parreño-Sánchez, Johana del Carmen
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Docente Tutor Maestría en Educación mención Pedagogía en Entornos Digitales
Duran – Ecuador
jdparrenos@ube.edu.ec

http://orcid.org/0000-0003-3832-2593

Dra. Robinson, Julia
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Duran – Ecuador
jorobinsona@ube.edu.ec

https://orcid.org/0009-0002-0275-5688

Fechas de recepción: 24-FEB-2025 aceptación: 24-MAR-2025 publicación: 31-MAR-2025

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

Resumen

Este estudio pretende determinar la contribución de la plataforma Educaplay en el desempeño profesional de los docentes en el ámbito educativo ecuatoriano y el proceso de mejoras en la enseñanza, mediante recursos interactivos y dinámicos para los docentes. Educaplay permite personalizar las actividades educativas según las necesidades individuales de los estudiantes, fomentando su participación activa en el desarrollo de habilidades cognitivas. Su enfoque centrado en el aprendizaje activo y personalizado la convierten en una herramienta innovadora y relevante en el ámbito educativo actual. La metodología utilizada en este estudio es con enfoque mixto, para lo cual se aplicó una encuesta conformada por 10 preguntas en escala de Likert y comprende la participación de 29 docentes. Los resultados obtenidos muestran que la valoración de recursos didácticos facilitarían el aprendizaje en los estudiantes (62,1%), la personalización en actividades según las necesidades de los estudiantes (44,8%), observación en la motivación y compromiso de los estudiantes frente a Educaplay (65,5%). La plataforma Educaplay demuestra su capacidad para mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes, potencializando las habilidades pedagógicas de los docentes en el diseño de actividades efectivas y en la evaluación del aprendizaje. En conclusión, la herramienta Educaplay se posiciona como una solución basada en evidencia que eleva la calidad del proceso educativo en Ecuador.

Palabras clave: Educaplay; Rendimiento académico; Recursos interactivos; Motivación estudiantil, Habilidades pedagógicas

Abstract

This investigation aims to determine the contribution of the Educaplay platform in the professional performance of teachers in the Ecuadorian educational environment and the process of improvement in teaching, through interactive and dynamic resources for teachers. Educaplay allows to customize educational activities according to the individual needs of students, encouraging their active participation in the development of cognitive skills. Its focus on active and personalized learning makes it an innovative and relevant tool in today's educational environment. The methodology used in this study is a mixed approach, for which a survey consisting of 10 questions on a Likert scale was applied, with the participation of 29 teachers. The results obtained show that the valuation of didactic resources would facilitate students' learning (62.1%), the personalization of activities according to students' needs (44.8%), observation of students' motivation and commitment to Educaplay (65.5%). The Educaplay platform demonstrates its capacity to improve motivation, commitment and academic performance of students, enhancing the pedagogical skills of teachers in the design of effective activities and in the evaluation of learning. In conclusion, the Educaplay tool is positioned as an evidence-based solution that enhances the quality of the educational process in Ecuador.

Keywords: Educaplay; Academic performance; Interactive resources; Student motivation, Pedagogical skills

Introducción

La sociedad atraviesa constantes cambios, generando problemáticas de adaptación. Esta emergente sociedad de la información, impulsada por el avance científico y el uso generalizado de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), conlleva transformaciones que alcanzan todos los ámbitos de la actividad humana (Marqués, 2012).

En el ámbito educativo la forma de educar también se ha visto involucrada en un cambio significativo, debido a la incorporación de nuevas herramientas digitales en el proceso de enseñanza. Una herramienta que se ha destacado en este ámbito es Educaplay, la misma, que permite crear actividades interactivas y personalizadas promoviendo un aprendizaje colaborativo que facilita el desempeño profesional del docente.

A nivel internacional (Ruíz, 2019), menciona que el desenvolvimiento en base al aprendizaje tecnológico consiste en la comprensión de habilidades de carácter digital, que aporte al mejoramiento de la creatividad y concentración del estudiante. Herramientas como Educaplay motivan este proceso para que la enseñanza no se vuelva monótona ni tediosa, por el contrario, mejore el desempeño profesional del docente y supla las necesidades desde las exigencias individuales de los estudiantes.

En el ámbito ecuatoriano, con la llegada de la pandemia la educación tuvo cambios acelerados especialmente en los docentes, quienes tuvieron que capacitarse para implementar herramientas digitales y así continuar con el proceso de enseñanza. Esta capacitación estuvo orientada a fortalecer el dominio de estas herramientas en sus diferentes áreas de desarrollo y estructura pedagógica (Apaza, 2020).

Sin embargo, muchos docentes se negaron a capacitarse e innovar y continúan con la enseñanza tradicional, desmotivando a los estudiantes y afectando su rendimiento escolar. Actualmente las TIC permiten obtener nuevos lazos de relación tanto dentro como fuera de las aulas de clase, apuntando a la aplicación de estrategias innovadoras que motiven al estudiante a la participación interactiva (Solano, 2023).

En este contexto la Unidad Educativa “Ecuador”, del cantón Babahoyo parroquia La Unión, no es ajena a esta realidad. Desde cualquier punto de vista es evidente que el uso de las estrategias convencionales y la aplicación de métodos didácticos poco interactivos en el proceso de enseñanza influyen en el desempeño profesional docente. Por lo que se plantea el

siguiente problema de investigación: ¿Cómo la herramienta Educaplay contribuirá a mejorar el desempeño profesional de los docentes de la Unidad Educativa Ecuador?

La importancia de esta investigación radica en la capacidad para optimizar el proceso de enseñanza mediante métodos innovadores y motivadores. Además, permite evaluar la eficacia de la plataforma Educaplay en el contexto educativo local, brindando a los docentes la oportunidad de mejorar sus habilidades digitales y pedagógicas. Su viabilidad se basa en la accesibilidad de la herramienta y en la disposición de los docentes para integrarla. En un entorno educativo donde la tecnología es fundamental, es crucial implementar estrategias innovadoras que promuevan la participación de los estudiantes (Ayabaca et al., 2019).

El objetivo de este artículo es: determinar como la plataforma Educaplay contribuye en el desempeño profesional de los docentes de la Unidad Educativa Ecuador, para alcanzar este objetivo se propone los siguientes objetivos específicos: a) Fundamentar teóricamente el uso de la herramienta educativa Educaplay en el desempeño docente; b) Analizar los antecedentes y fundamentos históricos de la herramienta Educaplay en el desempeño profesional docente; c) Diagnosticar el estado actual del uso de la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza de los docentes; d) elaborar una guía didáctica del uso de la herramienta Educaplay para mejorar el desempeño profesional de los docentes.

El presente estudio adopta un enfoque mixto, cuantitativo - cualitativo, buscando recopilar y analizar datos numéricos y una revisión de información bibliográfica para obtener una visión integral sobre la herramienta Educaplay. La investigación que aplica es de tipo exploratorio, descriptiva, explicativa y documental, puesto que se enfoca en identificar y analizar características, experiencias y percepciones de los docentes sobre la herramienta digital. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), los estudios descriptivos son ideales para explorar características de un fenómeno particular en un contexto específico. Los métodos teóricos empleados son el inductivo – deductivo, y analítico - sintético. También se ha utilizado métodos empíricos como la encuesta y el Método matemático-estadístico se utiliza el programa informático SPSS.

La población de este estudio está constituida por 50 docentes de la Unidad Educativa Ecuador y como muestra se selecciona 29 docentes de la sección vespertina, el tipo de muestreo es no probabilístico por conveniencia.

Educaplay

(Santiago-Trujillo, 2024) concluyo que, las TIC desempeñan un papel crucial en la educación al permitir al docente emplear diversas plataformas tecnológicas para facilitar el aprendizaje de los estudiantes lo que permitirá transformar, innovar y mejorar la experiencia educativa. En la actualidad existen diferentes plataformas educativas que contribuyen en el proceso de enseñanza entre ellas están: Genially, Kahoot, WordWall, Educaplay entre otros. Estas plataformas facilitan la comunicación entre docente-estudiante y viceversa mejorando la interacción y el trabajo en grupo.

La plataforma Educaplay, ha sido desarrollada por ADR Formación Soluciones e-learning. (ARIAS, 2020), manifiesta que esta plataforma permite crear actividades educativas interactivas, destacando por sus resultados llamativos y de calidad. El objetivo de esta plataforma es formar una comunidad que les interese enseñar y aprender de forma divertida, ofreciendo diversas oportunidades para que los docentes puedan crear su propio entorno de enseñanza en línea en la plataforma.

De acuerdo con (Hernández et al, 2018), Educaplay es una opción viable que ofrece múltiples opciones de actividades dinámicas que permiten la adaptación a diferentes niveles y áreas de estudio. Además, contribuye significativamente al enfoque pedagógico, facilitando el diseño de actividades didácticas y lúdicas de forma online, promoviendo el aprendizaje activo y significativo.

La introducción de tecnologías educativas en las aulas ha transformado el panorama educativo, ofreciendo nuevas oportunidades para mejorar el proceso de enseñanza de los docentes. En este contexto, la plataforma Educaplay ha surgido como una plataforma versátil y potente que promete impactar positivamente el desempeño profesional de los docentes en las unidades educativas. Este cambio en el paradigma educativo permite que el docente se convierta en una guía, donde se aprovecha al máximo los recursos disponibles en línea, impulsando una mayor participación y compromiso por parte de los estudiantes, lo que facilita la intervención de un trabajo en grupo, donde exista una comunicación bidireccional entre todos los implicados. La herramienta tecnológica Educaplay es una plataforma versátil y global que ofrece actividades multimedia educativas para diversas áreas de estudio (AdrFormación, 2024).

Esta plataforma cuenta con diversas características que detallan su funcionamiento, describiéndolo como un apartado online que permite que los usuarios interactúen con actividades llamativas que estimulen la concentración y aporten en la creatividad. Una de sus ventajas es que no necesita la descarga de la aplicación ni una posterior instalación, por lo que no obliga a los estudiantes tener conocimientos previos sobre informática, el acceso se da por vía online a través de un enlace, su utilización es gratuita, no obstante, la desventaja es que posee el uso obligatorio de acceso a internet para su funcionamiento, seguido de un apartado de paga que ofrece muchas más herramientas (Garrido et al, 2019).

Educaplay no solo es una plataforma que permite crear actividades interactivas sino que también ofrece un inmenso catálogo de recursos previamente creados por otros usuarios, las mismas que están disponibles en la plataforma. Los docentes pueden buscar diferentes temas y niveles educativos y editarlos según las necesidades de sus estudiantes.

Esta plataforma es muy beneficiosa para los docentes en el proceso de enseñanza porque cuenta con 19 actividades diferentes donde los usuarios podrán interactuar. Cada una de estas actividades es adaptable para los diferentes niveles educativos, entre las actividades más destacadas encontramos a video quiz, donde se brinda la oportunidad que el estudiante observe el video y responda las preguntas que se relacionan a lo previamente visualizado, aportando en la retención de la información y sustento pedagógico apoyado en test. Además, cuenta con crucigrama, sopa de letras, adivinanzas, mapa interactivo, completar frases, ordenar palabras entre otras actividades de entretenimiento y formación. (Fiofrío et al, 2018).

Alguna de las plataformas educativas con características y contenido similares que ofrecen a los docentes la posibilidad de aumentar la interacción y participación de los estudiantes son:

Kahoot: es una herramienta digital que fusiona la enseñanza con la diversión, brindando a los docentes la capacidad de elaborar cuestionarios interactivos. Los estudiantes pueden participar solos o en grupos, eligiendo las respuestas correctas. Además, se puede reutilizar cuestionarios previamente elaborados.

Quizizz: es una plataforma gratuita permitiendo a los docentes crear exámenes en línea y compartirlos con los estudiantes. Esta herramienta ofrece modalidades en tiempo real o para trabajar de manera autónoma.

Canva: es una herramienta que sirve para editar imágenes y videos utilizando diversas plantillas sin costo mejorando la comunicación y el impacto de las clases. Ofrece la opción de añadir hipervínculos y distribuir los diseños a través de las redes sociales.

Genially: permite la elaboración de presentaciones interactivas que incluyen infografías, mapas, calendarios y más haciendo que la enseñanza sea más atractiva. También brinda añadir dibujos, Gifs y elementos con movimiento.

Sin embargo, lo que diferencia a Educaplay es que constantemente esta actualizado su software y brinda nuevas actividades cada año, las mismas que son adaptables a todos los niveles educativos facilitando su uso no solo en el proceso de enseñanza sino también en los procesos de evaluación que miden el grado de desempeño y percepción de los recursos, según menciona (Santillán et al, 2022.)

Rizzo et al. (2019) concluyeron que Educaplay es particularmente beneficiosa en el refuerzo académico de los estudiantes de niveles avanzados, como bachillerato, debido a la complejidad de las actividades disponibles en la plataforma.

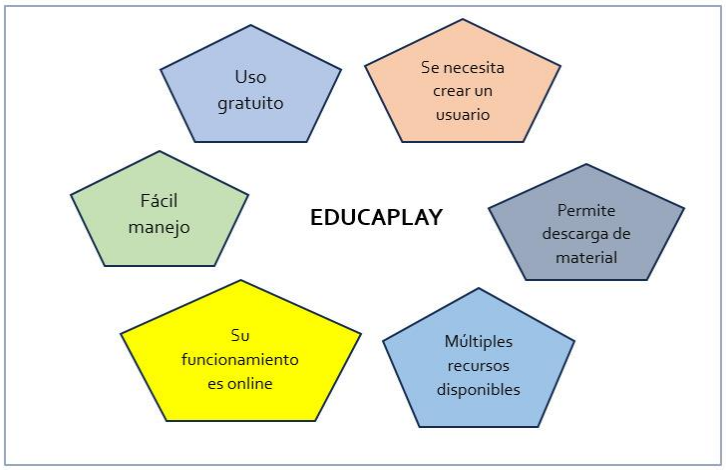
La plataforma Educaplay a pesar de ser una de las mejores en el proceso de enseñanza también cuenta con varias limitantes como son:

a) Opciones de Paga, no todas sus funciones son de libre uso, Educaplay cuenta con un apartado de paga que son parte de las funciones VIP que solo tiene acceso los usuarios que pagan por desbloquear todas las funciones, una suscripción no podrá ser pagada por estudiantes de niveles básicos que dependen económicamente de sus padres.

b) Así mismo, Educaplay brinda un variado contenido a sus consumidores teniendo como condición la conexión online para su correcto funcionamiento lo que imposibilita su uso en las unidades educativas que no cuenten con acceso a internet.

Figura 1

Características de Educaplay



Fuente: Elaboración propia

Educaplay ventajas y desventajas de su aplicación

Tabla 1

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Material atractivo y de fácil manejo.	No permite equivocaciones en teclado o el resultado no será el mismo.
Permite la interacción incluyente para niños con discapacidad (visual y auditivo).	No permite editar luego de su descarga.
Permite usar contenido en varios idiomas (español, francés e inglés).	Tiene actividades limitadas.
El acceso es gratuito y para todos.	Debe de contar con micrófono para el uso de dictado.

Fuente: ((Farjón et al, 2019).

Desempeño Profesional de los docentes

El desempeño profesional en el ámbito educativo ha mantenido su relevancia en las funciones como docente, la importancia que tienen los profesores en el aula de clase a lo largo de los años se mantiene vigente. Debido a que los nuevos modelos de enseñanza digital deben de estar convenientemente dirigida al diseño de nuevas estrategias donde se adecúen procesos de interacción con material didáctico que capte la atención del estudiante, de esta manera se procederá a mejorar su autoaprendizaje e interés sobre el contenido socializado (Reinoso et al, 2020).

El desempeño profesional de los docentes va mucho más allá de los números que reflejan las evaluaciones o los resultados de una cátedra. Como lo plantea (Gutiérrez, 2020), la educación enfrenta un desafío importante: muchos de sus procesos y estrategias siguen anclados a la enseñanza tradicional que no logran responder a las demandas actuales del aprendizaje. Esto deja en evidencia la necesidad urgente de renovar las estrategias pedagógicas, integrando herramientas como las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), que no solo enriquecen el proceso educativo, sino que también motivan la participación activa de estudiantes y docentes hacia un objetivo común.

La labor docente no se limita a transmitir conocimientos; también implica guiar y acompañar a los estudiantes en el desarrollo de habilidades que les permitan enfrentar los retos del mundo actual. Según (Cueva et al, 2019), el rol del docente se transforma en el de un facilitador, alguien que impulsa a los estudiantes a resolver problemas, tanto personales como sociales, con una perspectiva crítica y creativa. Este enfoque no solo mejora el aprendizaje, sino que también fomenta el crecimiento integral de los alumnos, fortaleciendo sus capacidades para adaptarse y prosperar en un entorno cambiante.

Según (Sandí, 2018) el docente, además del saber pedagógico; debe poseer la competencia tecnológica para utilizar computadoras y programas informáticos para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este autor destaca la importancia de que los docentes desarrollen habilidades digitales para integrarlas dentro del proceso de enseñanza, esto debido, a la necesidad del contexto actual educativo. Estas habilidades digitales facilitan la enseñanza personalizada logrando atender las diferentes necesidades tanto individuales como colectivas de los estudiantes.

Un docente debe poseer innumerables cualidades para su accionar pedagógico debido a que es el guía y facilitador en el proceso de enseñanza, una cualidad indispensable de todo docente es ser innovador pedagógico ya que la tecnología no es solo una herramienta de paso sino un método innovador que busca personalizar la enseñanza. El desarrollar habilidades digitales en los estudiantes no solo beneficiara su aprendizaje, sino que lo ayudara a enfrentar un mundo cada vez más tecnológico.

Además, es esencial que los docentes se mantengan en constante formación y actualización. La educación no es estática; evoluciona con el tiempo y con las necesidades de la sociedad.

Por ello, los educadores deben estar abiertos a aprender nuevas metodologías, colaborar con sus colegas y adaptarse a las innovaciones tecnológicas.

Material y métodos

Material

El presente estudio posee un enfoque mixto, del cual se desprenden datos cualitativos y cuantitativos, ya que busca recopilar y analizar datos numéricos, pero también revisar información bibliográfica para una mejora en el proceso de comprensión de la información con un alcance exploratorio, descriptivo explicativo y documental, posibilitando la representación de situaciones con un contexto más amplio sobre cualquier manifiesto llevado al análisis. El diseño de este estudio es no experimental debido a que no se manipula variables, sino que se recolecta datos en su entorno natural. Este tipo de diseño es adecuado para estudios que buscan describir y analizar situaciones actuales, como lo sugiere (Hernández, 2021). La técnica empleada fue la encuesta y como instrumento un cuestionario, de 10 preguntas. La población de este estudio estuvo conformada por 50 docentes que laboran en la Unidad Educativa Ecuador, de los cuales 8 son del género masculino y 42 del género femenino tanto jornada matutina como vespertina. Para seleccionar la muestra de estudio se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia, determinando 29 docentes de la sección vespertina. Según menciona (Hernández, 2021), la muestra por conveniencia se efectúa según los intereses del investigador y características del estudio.

Métodos

Para este estudio se emplearon diversos métodos de investigación, como son: métodos de nivel teórico: analítico-sintético y el inductivo-deductivo, como lo menciona (Hernández-Sampieri y Baptista, 2020), para sistematizar los principales fundamentos teóricos y resultados de la investigación.

El método estadístico IBM SPSS Statistics V. 25 que facilito la interpretación y generalización de resultados mediante tablas y gráficos. La combinación adecuada de estos métodos es fundamental para la validez y fiabilidad de los estudios científicos.

Además, se llevó a cabo una exhaustiva revisión de la literatura relacionada con el uso de plataformas educativas digitales, en particular, Educaplay en el desempeño profesional de los docentes en el contexto educativo ecuatoriano.

Los datos recopilados a través de los cuestionarios y encuestas se analizaron utilizando técnicas estadísticas como Excel, complementando con el sistema IBM SPSS Statistics V. 25 que mide la fiabilidad por medio del Alfa de Cronbach.

Según menciona (Nina Cuchillo, 2021), el alfa de Cronbach se utiliza para evaluar la fiabilidad del instrumento empleado para la medición de los ítems y el grado de correlación existente entre ellos, es así como la interpretación de los valores determina el nivel de fiabilidad, mientras más se acerca al número uno el grado de confiabilidad es mayor. Ver tabla 2.

Tabla 2

Análisis de fiabilidad de Alpha de Cronbach mediante SPSS

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0,968	29

Fuente. Elaboración Propia

Para el cálculo del alfa de Cronbach se procede a multiplicar el promedio de las correlaciones por el número de ítems que forman una escala, posteriormente se divide entre el resultado de la suma de 1 más el resultado de la multiplicación de las correlaciones.

Se realizó un análisis cuantitativo para examinar la frecuencia de uso de Educaplay, las percepciones de los docentes sobre su eficacia y los factores asociados con su adopción.

De la misma manera, se llevó a cabo un análisis cualitativo para identificar patrones, tendencias y temas emergentes en las respuestas de los participantes, de esta manera lograr conocer a qué medida los docentes experimentan positiva o negativamente con las nuevas herramientas tecnológicas como Educaplay, cuál es su comportamiento frente a este tipo de estrategias emergentes y el grado de satisfacción frente el proceso de desarrollo de enseñanza-aprendizaje tanto del docente como el alumno.

La principal limitación de este estudio fue que al encontrarse la institución en una zona rural el internet es deficiente en las mañanas por lo que se escogió la muestra en horario donde es más accesible trabajar, que es al medio día, lo que ha limitado que siempre se trabaje con la plataforma puesto que todos deben utilizar el laboratorio.

Resultados

Las respuestas obtenidas por medio de los docentes encuestado permitieron conocer a detalle datos significativos para la elaboración de la propuesta, analizando cada aspecto relevante del estudio.

1. ¿Cree usted que los recursos didácticos como Educaplay, Google Classroom, presentaciones en Microsoft y videos serian una opción viable para mejorar su desempeño como docente?

Tabla 3

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	19	65,5	65,5	65,5
	De acuerdo	7	24,1	24,1	89,7
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	10,3	10,3	100,0
	Total	29	100,0	100,0	100,0

Elaboración Propia

Basados en la presente interrogante planteada, se concluye que gran parte de los encuestados coinciden que recursos didácticos como Educaplay, Google Classroom entre otras, aportarían a mejorar el desempeño como docentes.

2. ¿Considera que los recursos didácticos que usted emplea en su clase facilitan el aprendizaje en los estudiantes?

Tabla 4

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	16	55,2	55,2	55,2
	De acuerdo	9	31,0	31,0	86,2
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	13,8	13,8	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

Elaboración Propia

Como se puede observar en la tabla 4, el 55,2% de los docentes coinciden que mientras más recursos didácticos se sumen mejor será la posibilidad de mejorar el aprendizaje por parte de los estudiantes.

3. ¿Cree usted que sería factible la utilización de Educaplay en sus clases?

Tabla 5

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	15	51,7	51,7	51,7
	De acuerdo	8	27,6	27,6	79,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	20,7	20,7	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

Elaboración Propia

De acuerdo a la tabla 5, los encuestados se pronunciaron en la aceptación por el uso y la viabilidad de reforzar sus clases con la ayuda de Educaplay, esto servirá como herramienta de apoyo para la participación en el proceso de captación de las temáticas planteadas en clase, los mismos que estuvieron de acuerdo con la intervención de la herramienta Educaplay como soporte para el desarrollo del aprendizaje en el alumnado.

4. ¿Considera usted que utilizar Educaplay al menos una vez a la semana aportaría en sus actividades como docente?

Tabla 6

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	16	55,2	55,2	55,2
	De acuerdo	7	24,1	24,1	79,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	20,7	20,7	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

Elaboración Propia

Respecto a los datos obtenidos en la tabla 6, los docentes abordados concuerdan que la implementación de la herramienta Educaplay al menos una vez por semana y el uso de la misma, aportaría en la planificación y viabilidad de implementar nuevas estrategias para penetrar en la mente del estudiante, de esta forma lograr su cometido, la captación de información de temáticas de interés en el aula de clase. Por lo cual, se logra apreciar que en su mayoría los encuestados afirmaron estar de acuerdo en implementar el uso de la herramienta de Educaplay como parte de abanico de herramientas para la exposición de sus clases.

5. ¿Cree usted que la implementación de actividades como crucigrama, video quiz, sopa de letras y adivinanzas facilitaría el aprendizaje en los estudiantes?

Tabla 7

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	18	62,1	62,1	62,1
	Sopa de Letras	8	27,6	27,6	89,7
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	10,3	10,3	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

Elaboración Propia

Se puede observar por medio de la gráfica que los encuestados abordados mostraron simpatía con la idea de implementar nuevas actividades para dinamizar el aprendizaje, así mismos, concordaron estar de acuerdo con el funcionamiento de videos, crucigramas, adivinanzas,

sopa de letras como variables de apoyo para alcanzar el objetivo deseado por los docentes al momento de impartir sus clases. Es decir, en su gran mayoría los docentes encuestados respondieron de manera afirmativa respecto a la idea de implementar actividades para detonar estimulas que contribuyan en desarrollo de un aprendizaje más efectivo.

6. ¿Cree usted que Educaplay ayudaría en la personalización de actividades según las necesidades de cada estudiante?

Tabla 8

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	16	55,2	55,2	55,2
	De acuerdo	8	27,6	27,6	82,8
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	17,2	17,2	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

Elaboración Propia

De acuerdo con los resultados expuestos en la presente gráfica la herramienta de Educaplay ha tenido una acogida positiva, su implementación aportaría en el uso práctico de necesidades singulares de cada individuo, la idea de implementar actividades basadas en la necesidad que cada estudiante es relevante para brindar una educación óptima. El análisis muestra que existen casos en específicos que deben de ser atendidos de manera diferencial, la exclusividad y empatía florece al momento de evidenciar la problemática y atacar con una solución viable.

7. ¿Considera usted que la implementación de Educaplay como herramienta para el proceso de aprendizaje mejorara su desempeño docente?

Tabla 9

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	16	55,2	55,2	55,2
	De acuerdo	10	34,5	34,5	89,7
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	10,3	10,3	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

Elaboración Propia

De acuerdo a los resultados de la tabla 9, el 55,2% de los docentes indican que, la implementación de la herramienta Educaplay es una excelente idea para constituir una mejora en el aprendizaje del alumnado, su aporte se evidencia en la idea de adoptar nuevas estrategias que motiven al estudiante a participar en el aula de clase y a su vez el sujeto se sienta en un ambiente de confianza donde pueda desarrollar su capacidad analítica y almacenar información relevante, de esta forma, se puede apreciar que la idea de deslumbrar al alumno con herramientas que aporten en su vida académica hace parte de una estrategia impresionante. Adjuntando que el uso de estrategias que estimulen el aprendizaje en los alumnos mejoraría su capacidad de concentración manteniéndoles conectados con el tema central, modernizando su creatividad, lo que a su vez fomentaría que el alumno tenga ideas más claras.

8. ¿Cree usted que la herramienta Educaplay contribuiría eficientemente en el desarrollo de habilidades digitales de los estudiantes?

Tabla 10

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	18	62,1	62,1	62,1
	De acuerdo	7	24,1	24,1	86,2
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	13,8	13,8	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

Elaboración Propia

Basados en los datos de la tabla 10, se observa que la mayoría de docentes considera que la tecnología es esencial para fomentar nuevas habilidades digitales en los estudiantes. En particular, Educaplay porque ofrece recursos digitales que fomenten el trabajo en equipo y la enseñanza personalizada mejorando el desempeño docente. De igual forma, los docentes abordados concluyeron estar totalmente de acuerdo con la eficiencia de Educaplay en el proceso de aprendizaje y un cambio en el desarrollo de las enseñanzas cotidianas.

9. ¿Cree usted que la falta de formación o capacitación dificultaría la utilización de la herramienta Educaplay en la práctica docente?

Tabla 11

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	17	58,6	58,6	58,6
	De acuerdo	8	27,6	27,6	86,2
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	13,8	13,8	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

Elaboración Propia

En la tabla 11, se observa que el 58,6% de los encuestados atribuyen la falta de formación o capacitación al declive existente respecto al uso de automatización de destrezas y habilidades en el área de formación multimedia, de esta manera se resalta la fomentación de análisis que permitan entender los beneficios obtenidos al emplear herramientas de aprendizaje interactivo entre el estudiante y el apartado online de la programación educativa.

10. ¿Recomendaría usted el uso de Educaplay como herramienta de suma utilidad para el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes?

Tabla 12

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	17	58,6	58,6	58,6
	De acuerdo	9	31,0	31,0	89,7
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	10,3	10,3	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

Elaboración Propia

La tabla 12 muestra que los encuestados sin duda alguna recomendarían la herramienta de Educaplay para fomentar el aprendizaje interactivo en el alumnado, cabe resaltar que plataformas digitales como Educaplay sirve para el desenvolvimiento y aprendizaje de alumnos y de maestros, en su mayoría son los recursos digitales que posibilitan el acceso a

nuevas maneras de absorber conocimiento y mejoras en la comunicación interna de alumnos y maestros, el uso de softwares orientados a la educación promueven beneficios en la colectividad de una educación interactiva y viable.

Análisis de los Resultados

A continuación, se presentan el análisis de los resultados obtenidos producto de las encuestas aplicadas. El estudio realizado permitió identificar la percepción de los docentes sobre la plataforma Educaplay y su contribución en el desempeño profesional de los docentes. Los datos obtenidos revelan que la mayoría de los encuestados considera que los recursos digitales, entre ellos Educaplay, contribuyen significativamente en el proceso de enseñanza, facilitando el aprendizaje de los estudiantes. Un alto porcentaje de los docentes reconoció que el uso de herramientas interactivas mejora la motivación y el compromiso del alumnado, lo que a su vez fortalece el desempeño docente.

La investigación muestra que el 62,1% de los docentes encuestados valora positivamente los recursos digitales como apoyo en sus clases. Asimismo, el 44,8% destaca la capacidad de Educaplay para personalizar las actividades según las necesidades de cada estudiante, lo que promueve una enseñanza más adaptada y efectiva. Además, el 65,5% de los docentes observó un incremento en la motivación y el compromiso de los estudiantes cuando se emplean actividades diseñadas con esta herramienta.

No obstante, la encuesta también revela que algunos docentes aún utilizan de manera limitada la plataforma educaplay debido a su falta de familiaridad con ellos. En este sentido, consideran esencial recibir capacitación para incorporar esta plataforma de manera efectiva en su práctica docente y ajustarla a sus necesidades curriculares y extracurriculares. Es importante señalar que Educaplay ofrece una amplia variedad de actividades interactivas, tales como sopas de letras, crucigramas, adivinanzas, test de opción múltiple, mapas de localización y dictados, entre otras. Estas herramientas pueden aplicarse en diversas áreas y niveles educativos, favoreciendo un aprendizaje más activo y significativo.

El análisis de los datos de la encuesta revela una necesidad apremiante de integrar herramientas tecnológicas, como Educaplay, en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los

resultados evidencian una clara demanda por parte de los docentes de contar con recursos digitales que les permitan mejorar la calidad de sus clases. Educaplay se presenta como una opción prometedora para responder a esta demanda y promover un aprendizaje más dinámico, colaborativo y atractivo para los estudiantes.

Propuesta

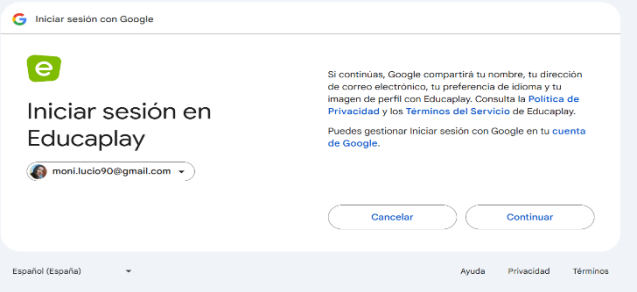
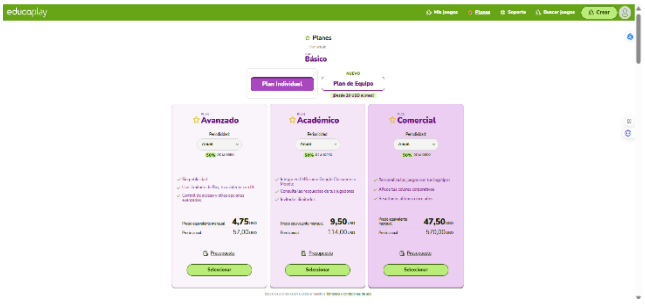
Guía de uso Educaplay

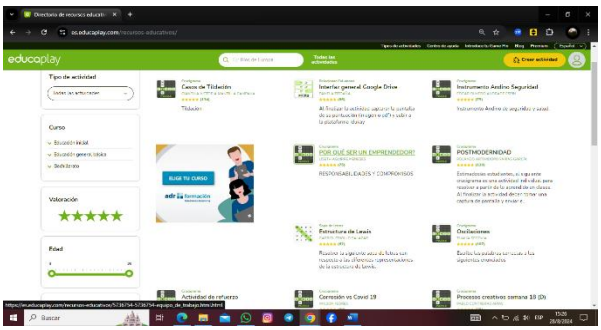
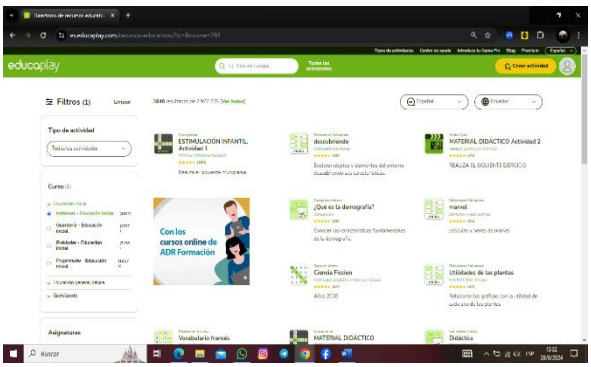
Posterior al análisis desarrollado, los resultados obtenidos corroboran la relevancia del uso de la herramienta Educaplay como estrategia pedagógica que contribuya al desempeño profesional de los docentes, a su vez brinde el acceso a diferentes actividades para los estudiantes, las mismas que son adecuadas para las distintas edades y cursos, sirviendo como enseñanza y refuerzo de temáticas expuestas en clase. A continuación, se puede observar la guía instructiva que se desarrolló para beneficio de los docentes. Ver tabla 13.

Tabla 13

Guía instructiva de Educaplay

Paso 1. Colocar link en buscador de preferencia. https://es.educaplay.com/	Educaplay, página principal **Figura 2** Menú principal Fuente: (Educaplay, 2025)

Paso 2. Registro con correo electrónico	**Figura 3** Cuenta Educaplay logueada, versión gratuita.  Fuente: (Educaplay, 2025)
	Figura 4 Cuenta Educaplay versión premium 

	Fuente: (Educaplay, 2025)
	Figura 5 Actividades brindadas de Educaplay  Fuente: (Educaplay, 2025)
Paso 3. Niveles de educación	**Figura 6** Material - Educación Inicial 

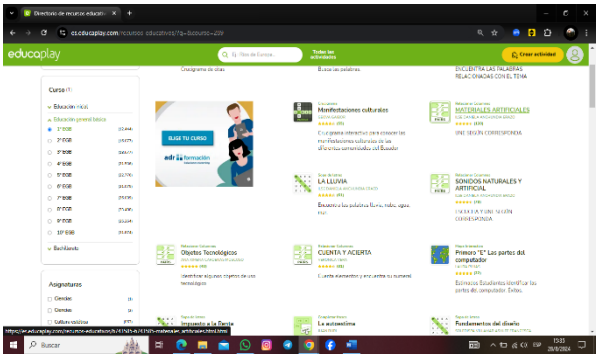
	Fuente: (Educaplay, 2025)
	Figura 7 Material - Educación General Básica  Fuente: (Educaplay, 2025)

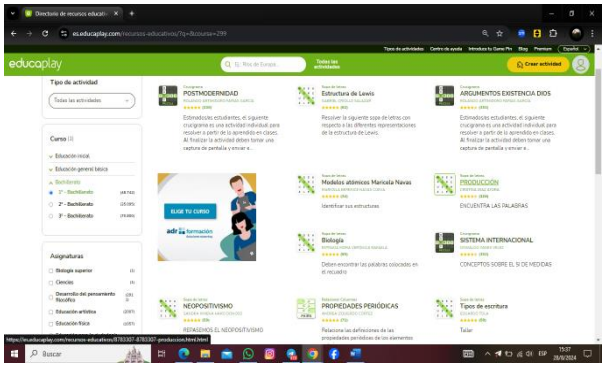
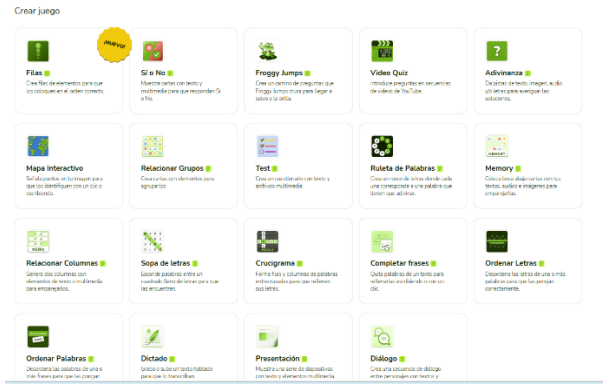
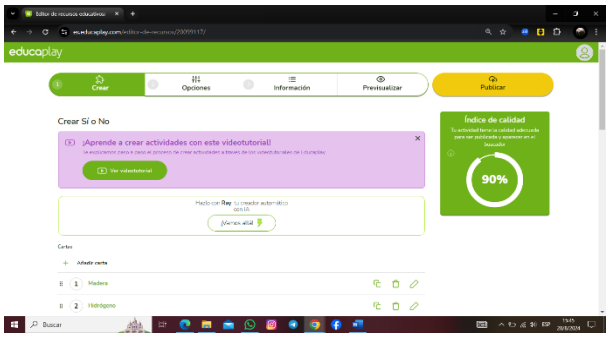
	Figura 8 Material – Bachillerato  Fuente: (Educaplay, 2025)
Paso 4. Procedimiento para creación de actividades.	**Figura 9** Crear actividad  Fuente: (Educaplay, 2025)

Figura 10

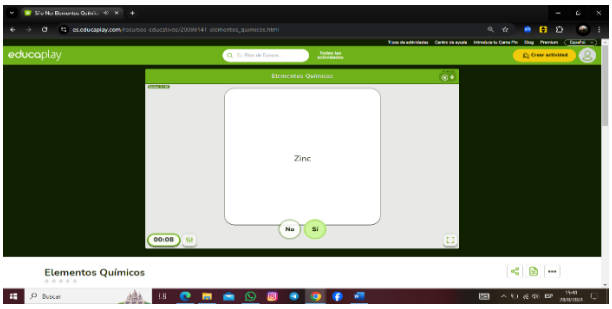
Ejecución de actividad



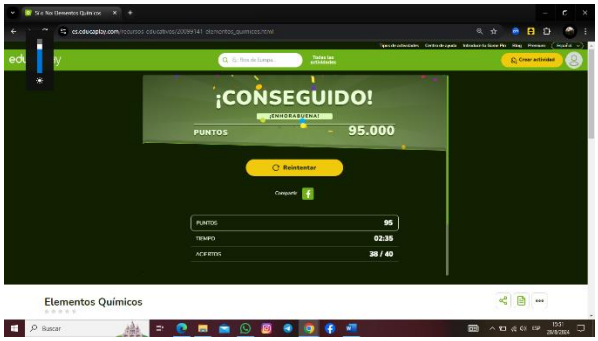
Fuente: (Educaplay, 2025)

Figura 11

Elección de respuesta correcta



Fuente: (Educaplay, 2025)

	Figura 12 Puntaje obtenido  Fuente: (Educaplay, 2025)

Fuente: Elaboración propia

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta fue valida por un grupo de expertos. Estos profesionales, cuentan con una formación de cuarto nivel y tienen más de 10 años de experiencia en educación, ellos revisaron la propuesta presentada, que busca responder a las necesidades que se ha evidenciado en la labor docente, especialmente en el uso de herramientas tecnológicas como la plataforma Educaplay, la misma que se destaca por su capacidad de hacer el proceso de enseñanza más dinámico y atractivo a través de actividades multimedia lo que permitirá

ayudar a los docentes a integrar mejor la tecnología educativa en sus clases. Por lo cual, se presentó una rúbrica con indicadores clave para medir la viabilidad de la investigación.

Tabla 14. Matriz de valoración de la propuesta

Indicadores	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Experto 4
Relevancia: La propuesta presentada posee relevancia en el tema y tiene relación con las necesidades evidenciadas.	✓	✓	✓	✓
Actualidad: Los recursos que se empelan en la propuesta se encuentran actualizados de acuerdo con los estándares educativos.	✓	✓	✓	✓
Importancia: La propuesta refleja la importancia del uso de la plataforma Educaplay para mejorar el desempeño docente.	✓	✓	✓	✓
Recursos: Los recursos empleados en la propuesta son pertinentes y adecuados para el nivel educativo.	✓	✓	✓	✓
Funcionalidad: La propuesta posee funcionalidad, es decir, puede adecuarse a las necesidades del docente.	✓	✓	✓	✓
Viabilidad: La propuesta puede ponerse en marcha teniendo en cuenta los recursos que existen dentro de la Institución.	✓	✓	✓	✓
Pertinencia: La propuesta cumple con los parámetros del currículo.	✓	✓	✓	✓
Impacto Social: La propuesta genera un impacto positivo en los docentes tanto dentro y fuera del aula.	✓	✓	✓	✓
Organización: La propuesta sigue un orden jerarquizado en cuanto a las actividades que se desarrollan, para evitar confusiones durante su aplicación.	✓	✓	✓	✓
Coherencia: La propuesta es coherente en cuanto a los temas seleccionados, herramientas y orientaciones metodológicas sobre el trabajo del docente.	✓	✓	✓	✓
TOTAL	100%	100%	100%	100%

De acuerdo con la matriz presentada la validación de la propuesta se centró en el uso de la plataforma Educaplay como herramienta clave para mejorar el desempeño profesional de los docentes. Los expertos MSc. Lilia Gil Troya y la MSc. Mercedes Medina Montoya, quienes coinciden que además de la calificación de 100%, esta plataforma es versátil lo que permitirá

generar recursos personalizados, promoviendo un aprendizaje más dinámico e interactivo, fomentando las habilidades digitales y la motivación. Además, la MSc. Nancy Jiménez Pacheco y el MSc. Hilario Manzano Álvarez resaltaron que Educaplay supera los métodos tradicionales y optimiza la planificación pedagógica lo que permitirá una mejora significativa en el desempeño profesional de los docentes.

Discusión

Los resultados obtenidos en este estudio sobre el uso de la plataforma Educaplay y su contribución en el desempeño profesional docente revela que la implementación de esta herramienta, en esta institución educativa, aporta significativamente en la personalización de actividades, representando un recurso didáctico tecnológico valioso para fortalecer el proceso de enseñanza. Estos resultados coinciden con lo señalado por Ruiz (2019), quien señala que la integración de plataformas digitales en la enseñanza permite personalizar las actividades de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, brindando un aprendizaje más adaptado a cada perfil estudiantil.

Por otro lado, (Solano, 2023), argumenta que herramientas como Educaplay motivan este proceso para que la enseñanza no se vuelva monótona ni tediosa. Los resultados de esta investigación respaldan esta afirmación, ya que los docentes encuestados destacan que el uso de Educaplay genera un mayor interés en los estudiantes, promoviendo la interacción y la motivación en el desarrollo de las actividades. Esto sugiere que la implementación de herramientas digitales no solo favorece el aprendizaje autónomo, sino que también refuerza el compromiso con el contenido académico.

Sin embargo, se identificó una discrepancia en relación con estudios previos. Por ejemplo, Rizzo et al. (2019) concluyeron que Educaplay es particularmente beneficiosa en el refuerzo académico de los estudiantes de niveles avanzados, como bachillerato, debido a la complejidad de las actividades disponibles en la plataforma. No obstante, los hallazgos de esta investigación muestran que los docentes de la Unidad Educativa Ecuador consideran que Educaplay es útil en todos los niveles educativos, incluso en el nivel superior, ya que permite la adaptación del contenido y el uso de actividades dinámicas acordes con la edad y el nivel de los estudiantes. Esta diferencia podría deberse a que el grado de efectividad de la plataforma no solo depende del nivel educativo, sino también de la manera en que los

docentes la integran en sus prácticas pedagógicas y del grado de personalización que se le dé a las actividades diseñadas.

De manera similar, los resultados de este estudio evidencian que una de las principales barreras en la implementación de Educaplay es la falta de capacitación en el uso de plataformas interactivas, lo que resalta la necesidad de desarrollar programas de capacitación para los docentes. La investigación realizada por (Apaza, 2020), respalda estos resultados, ya que en su investigación enfatiza la importancia de capacitar a los docentes en el uso de herramientas digitales para maximizar su impacto en el proceso de enseñanza.

En conclusión, la comparación de los hallazgos de esta investigación con estudios previos confirma que Educaplay ha evolucionado en los últimos años, ampliando sus funcionalidades y consolidándose como una herramienta pedagógica útil para la educación digital. Sin embargo, su efectividad depende en gran medida de la formación docente y la disponibilidad de recursos tecnológicos, factores que deben ser considerados en futuras investigaciones y estrategias de implementación en el ámbito educativo.

Conclusiones

Desde una perspectiva teórica, Educaplay se destaca como una opción que posibilita a los docentes variar sus métodos de enseñanza, permitiendo la adaptación de los contenidos educativos para el aprendizaje de los estudiantes.

Por otro lado, los datos cuantitativos obtenidos reflejan que muchos docentes aún no están completamente familiarizados con el uso de Educaplay, lo que sugiere la necesidad de programas de formación y capacitación para potenciar su implementación en el aula. A pesar de este desafío, existe una actitud positiva y una disposición favorable por parte del personal docente para integrar esta tecnología en sus prácticas educativas, reconociendo sus beneficios en términos de motivación y rendimiento académico estudiantil.

Los resultados obtenidos confirman que Educaplay es una herramienta eficaz para mejorar el desempeño del docente, permitiendo la aplicación de estrategias didácticas interactivas. No obstante, para maximizar su potencial, es fundamental fomentar su correcta implementación mediante capacitaciones, motivo por el cual, se ha creado una guía didáctica

que aporte y garantice que la institución educativa cuente con el recurso adecuado que facilite su uso.

Recomendaciones

Se recomienda a los docentes recibir formación continua en el uso de Educaplay, ya que esto les ayudará a mejorar sus habilidades digitales y aprovechar al máximo las herramientas que tienen. Con la capacitación adecuada, podrán crear actividades interactivas y dinámicas que se adapten a las necesidades específicas de sus estudiantes, optimizando así todo el proceso de enseñanza.

También se sugiere a los docentes poner en práctica la guía de uso de Educaplay para que conozcan de manera más eficaz como trabajar con esta herramienta en actividades dinámicas, para que los estudiantes puedan interactuar acorde a las nuevas exigencias suscitadas actualmente y los docentes simplificar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, se recomienda continuar investigando sobre otras plataformas digitales similares, con el objetivo de comparar su accesibilidad, funcionalidad y eficacia en distintos contextos educativos. Explorar diferentes herramientas permitirá identificar aquellas que mejor se adapten a las necesidades específicas del sistema educativo ecuatoriano.

Referencias bibliográficas

AdrFormación. (2024). Nod devemos a la formación a través de internet. (S. eLearning, Editor) Obtenido de Nod devemos a la formación a través de internet: https://www.adrformacion.com/nosotros/educaplay.html

Apaza, R. (2020). La Alfabetización digital mediado web 2.0 para fortalecer las Competencias de gestión educativa en directivos, Santiago de Chuco 2019. Escuela de Posgrado. Trujillo: Universidad César Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43812/Apaza_CRA%20-%20SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ARIAS, P. (2020). educaplay.com/recursos-educativos. Obtenido de educaplay.com/recursos-educativos: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1968712-que_es_educaplay.html

Ayabaca et al, D. M. (2019). Implementación de las TIC en el ámbito educativo ecuatoriano. Sociedad & Tecnología, 2(2), 45-53. Obtenido de https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/49/400

Cueva et al, D. J. (2019). El conectivismo y las TIC Un paradigma que impacta el proceso enseñanza aprendizaje. Revista Scientific Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7165506

Fiofrío et al, M. C. (2018). Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje de química y física general. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 3(10), 44-57. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9535708

Flores, P. T. (2020). GESTIÓN EDUCATIVA Y LA MEJORA DEL DESEMPEÑO LABORAL DE LOS DOCENTES. Obtenido de https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/21/36

Garrido et al, A. M. (2019). The impact of digital resources in the learning and the development of the competence Analysis and Synthesis. Educación Médica, 74-78. Obtenido de https://doi.org/10.1016/j.edumed.2018.02.011

Gutiérrez, L. V. (2020). Gestión educativa y su relación con el desempeño docente. . Ciencia y Educación, 1(2), 18-28. Obtenido de https://cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/8/14

Hernández et al, R. M. (2018). Nuevas formas de aprender: La formación docente frente al uso de las TIC. Propósitos y representaciones, 6(2), 671-685. Obtenido de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992018000200014

Hernández, G. O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. Revista Cubana de Medicina General Integral, 37(3). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21252021000300002&script=sci_arttext

Nina Cuchillo. (2021). Análisis de Confiabilidad: Cálculo del Coeficiente Alfa de Cronbach usando el software SPSS. ACADEMIA accelerating the worlds research. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/67404272/NINA_CUCHILLO_CONFIABILIDAD_CRONBACH_SPSS-libre.pdf?1621761839=&response-content-

disposition=inline%3B+filename%3DANALISIS_DE_CONFIABILIDAD_CALCULO_DEL_CO.pdf&Expires=1721748880&Signature=MFdOXc4Uzjtr1fLx5oM-

Reinoso et al, N. E. (2020). Estrategias didácticas para investigación científica: relevancia en la formación de investigadores. Revista Universidad y Sociedad, 12(1), 259-266. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202020000100259&script=sci_arttext

Rizzo et al, M. K. (2019). Plataforma educaplay y su aporte en el refuerzo académico de los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa José Maria Estrada Coello, del cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos. (Bachelor's thesis, BABAHOYO: UTB, 2019). Obtenido de http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/6365

Ruíz, M. A. (2019). Competencia digital y TIC en interpretación:«renovarse o morir». Obtenido de https://helvia.uco.es/handle/10396/17874

Sandí, J. &. (2018). Revisión y análisis sobre competencias tecnológicas esperadas. Revista Electrónica de Tecnología, 66, 93–121.

Santiago-Trujillo, Y. D.-O. (2024). Competencias Digitales e Integración de las TIC en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 50-65.

Santillán et al, L. D. (2022). La plataforma educativa virtual EDUCAPLAY y su contribución en el desarrollo de actividades académicas de los docentes de la Unidad Educativa Ana Rosa Valdiviezo de Landívar periodo lectivo 2021-2022. (Bachelor's thesis, BABAHOYO: UTB, 2022). Obtenido de http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/12004

Solano, M. P. (2023). El Uso de las Tic en la Educación: Una Aproximación a la Educación Digital Pospandemia en el Ecuador. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(1), 14308-14328. Obtenido de https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5911/8961

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