

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), enero-febrero 2026,  
Volumen 10, Número 1.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v10i1](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i1)

## **IMPACTO DE EDUCAPLAY EN EL APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

**IMPACT OF EDUCAPLAY ON THE LEARNING OF  
NATURAL SCIENCES IN STUDENTS OF BASIC  
GENERAL EDUCATION**

**Angélica María Montero Mestanza**

Unidad Educativa 31 de octubre, Ecuador

**Martha Cecilia Guarango Centeno**

Unidad Educativa Martiniano Guerrero Freire, Ecuador

**Hugo Enrique Hidalgo Mora**

Escuela de Educación Básica Fiscal Antonio José de Sucre, Ecuador

**Walther Isrrael Hidalgo Mora**

Unidad Educativa Fiscal Cuenca del Guayas, Ecuador

**Maximo Fernando Guaman Lopez**

Unidad Educativa Pedro Victor Falconi, Ecuador

DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v10i1.23349](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i1.23349)

## Impacto de Educaplay en el Aprendizaje de Ciencias Naturales en los Alumnos de Educación General Básica

**Angélica María Montero Mestanza<sup>1</sup>**  
[angytunegrita\\_82\\_120@outlook.es](mailto:angytunegrita_82_120@outlook.es)  
<https://orcid.org/0009-0004-6206-9625>  
Unidad Educativa 31 de Octubre  
Guayas, Ecuador

**Martha Cecilia Guarango Centeno**  
[ceciedu18@gmail.com](mailto:ceciedu18@gmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0009-6511-6585>  
Unidad Educativa Martiniano Guerrero Freire  
Riobamba, Ecuador

**Hugo Enrique Hidalgo Mora**  
[hhm82enrique@gmail.com](mailto:hhm82enrique@gmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0003-8029-0051>  
Escuela de Educación Básica Fiscal  
Antonio José de Sucre  
Guayas, Ecuador

**Walther Isrrael Hidalgo Mora**  
[w.h.m.2003@hotmail.com](mailto:w.h.m.2003@hotmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0001-8719-0921>  
Unidad Educativa Fiscal Cuenca del Guayas  
Guayas, Ecuador

**Maximo Fernando Guaman Lopez**  
[negrafercho@hotmail.com](mailto:negrafercho@hotmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0007-2717-3840>  
Unidad Educativa Pedro Victor Falconi  
Loja, Ecuador

### RESUMEN

Este presente trabajo de estudio tiene como objetivo principal determinar el impacto de EducaPlay en el aprendizaje de ciencias naturales en los alumnos de educación general básica. Se utilizó una metodología con enfoque mixto cuantitativa y cualitativo, de tipo exploratoria, complementada con estudio de campo porque se tomó en cuenta la opinión de los docentes y educandos. Además, se empleó los métodos deductivos, descriptivos, sintéticos y estadísticos para examinar los datos obtenidos, otorgándoles mayor relevancia. La población de estudio estuvo integrada por cincuenta alumnos y dos profesores. Se utilizó la encuesta y entrevista como técnica y como instrumento un cuestionario dirigido a los estudiantes, utilizando preguntas cerradas bajo la escala de Likert, también se aplicó una entrevista a los docentes con preguntas abiertas. Los resultados obtenidos determinaron que Educaplay incide significativamente en el desarrollo de los conocimientos de Ciencias Naturales. Se concluye que esta plataforma constituye un recurso didáctico ampliamente utilizado por los actores educativos en la Unidad Educativa, destacando sus beneficios en términos de uso, tiempo, accesibilidad y actividades interactivas. Finalmente, se resaltó su impacto positivo en la motivación, participación, y progreso del aprendizaje de la asignatura, presentándose como un mecanismo integral que fusiona los diferentes aprendizajes de los alumnos de básica.

**Palabras clave:** aprendizaje, ciencias naturales, educaplay, educación básica

---

<sup>1</sup> Autor principal  
Correspondencia: [angytunegrita\\_82\\_120@outlook.es](mailto:angytunegrita_82_120@outlook.es)

# Impact of Educaplay on the Learning of Natural Sciences in Students of Basic General Education

## ABSTRACT

This study aims to determine the impact of EducaPlay on the learning of natural sciences in elementary school students. A mixed-methods approach, combining quantitative and qualitative methods, was used. The exploratory design was complemented by fieldwork to gather the opinions of both teachers and students. Deductive, descriptive, synthetic, and statistical methods were employed to analyze and analyze the data, highlighting its significance. The study population consisted of fifty students and two teachers. Surveys and interviews were used as data collection techniques, with a questionnaire administered to students using closed-ended questions based on a Likert scale. Teachers were also interviewed using open-ended questions. The results indicate that EducaPlay significantly impacts the development of natural science knowledge. The study concludes that this platform is a widely used educational resource among the school's staff, offering benefits in terms of ease of use, time efficiency, accessibility, and interactive activities. Finally, its positive impact on motivation, participation, and learning progress in the subject was highlighted, presenting it as an integral mechanism that merges the different learning of elementary school students.

**Keywords:** learning, natural sciences, educaplay, basic education

*Artículo recibido 16 enero 2026  
Aceptado para publicación: 20 febrero 2026*



## INTRODUCCIÓN

Desde que las tecnologías de la educación (TIC) aparecieron y se desarrollaron, los seres humanos las han utilizado en todos los contextos para mejorar e innovar diversos procesos educativos. Su uso ha transformado el dinamismo de la enseñanza dentro del entorno educativo. Además, actualmente, Educaplay se ha vuelto especialmente importante para los profesores y los alumnos, ya que la ven como un apoyo valioso para planificar y organizar diversos recursos, mientras que los educandos aprenden de manera dinámica e innovadora dentro de esta herramienta digital (Pàez y otros, 2022).

Sanchez et al., (2025) en su estudio se centra en la utilización y gestión de esta herramienta dentro del aprendizaje de las ciencias naturales, reconociendo su importancia al ofrecer procesos creativos e integradores que posibilitan a los alumnos construir su propio aprendizaje bajo la dirección del profesor. En la misma línea, Alcibar y Bowen, (2024) señalan que contribuye a la descripción y análisis de la utilización de Educaplay dentro del desarrollo educativo con los educandos, también con esto mejorar el desempeño académico y lograra resultados positivos dentro de la Unidad Educativa.

Actualmente, este análisis tiene como propósito comprender el impacto de la plataforma Educaplay en el avance del aprendizaje de las Ciencias Naturales, fomentando una mejor enseñanza de los alumnos y posibilitando una integración efectiva de esta herramienta multimedia para enriquecer los saberes e incentivar la comunicación y participación adecuadas en el aula.

Quimbayo y Sanabria, (2017) indica que es importante el impacto de esta plataforma virtual porque apoya los aprendizajes de los estudiantes. Se resalta su importante aportación para mejorar sus conocimientos y su eficaz promoción para incorporar esta herramienta multimedia de manera efectiva. Educaplay se considera un recurso que enriquece y promueve la participación de todos los miembros educativos, lo que propicia un ambiente educativo más dinámico e inclusivo.

Por otro lado, Educaplay ofrece la posibilidad de trabajar con herramientas multimedia interactivas de manera gratuita y accesible en diversos dispositivos electrónicos, donde ofrece una manera innovadora de involucrar a los estudiantes en el estudio de las Ciencias Naturales, teniendo en cuenta la crucial importancia que tienen hoy en día los procesos educativos. Asimismo, Torres et al., (2025) señala que esta herramienta multimedia tiene el potencial de enriquecer considerablemente la experiencia de



aprendizaje, ya que ofrece a los alumnos recursos interactivos y accesibles que mejoran su comprensión y promueven su participación activa dentro del salón de clases.

Los educadores, en la actualidad, tienen que incorporar la tecnología a su plan de estudios debido a que hay estudiantes que no tienen la posibilidad de acudir a las instituciones educativas por diferentes motivos. Así es como se lleva a cabo Educaplay, que permite a los profesores crear una variedad de actividades para sus alumnos. Este estudio es ventajoso para los educandos porque posibilita que la educación se integre y cambie con la tecnología en el proceso de enseñanza, así como que se empleen capacidades didácticas brindadas por esta herramienta para lograr un aprendizaje significativo (Molinero & Chàvez, 2019).

La importancia de este estudio es significativa porque orienta sobre cómo utilizar la Educaplay para el aprendizaje de las ciencias naturales, la utilización de este recurso didáctico no solo fortalece la enseñanza de los alumnos, si no que proporciona recursos motivadores que estimulan el interés de toda la comunidad educativa. Finalmente, el objetivo de la investigación. Impacto de Educaplay en el aprendizaje de las ciencias naturales de los alumnos de educación general básica, resaltando las ventajas que tiene como herramienta didáctica y su habilidad para brindar una educación de alta calidad dentro de la unidad educativa.

## **Marco teórico**

### **Educaplay**

Educaplay es una plataforma educativa digital que está disponible para la creación de diversas operaciones educativas con un enfoque didáctico. También brinda ventajas dentro del ámbito virtual. Su meta fundamental es crear una comunidad de diversos beneficiarios que contribuyan con el desarrollo del conocimiento de los alumnos. Para ello, lo realizan de manera más interactiva mediante un juego dinámico. Así, los estudiantes refuerzan sus saberes y se logra un aprendizaje significativo (Alzaga, 2024).

Asimismo, se sostiene que estos métodos ofrecen una variedad de recursos para que los docentes logren instaurar el ambiente didáctico apropiado, fomentando así una intervención y participación más intensa en el aula. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2017). En esta perspectiva, la plataforma Educaplay



es un método pedagógico eficaz que facilita la realización de una variedad de actividades y fomenta especialmente el aprendizaje autónomo en los alumnos.

### **Herramientas disponibles en Educaplay**

Alejandre, (2019) Indica algunas de las herramientas más sobresalientes que se pueden desarrollar en la plataforma:

**Adivinanzas:** Se trata de trabajos en los que se requiere que el estudiante analice con detalle una palabra de una secuencia de instrucciones que proporciona la aplicación en línea. La puntuación lograda y la actividad se reducen cada vez que el beneficiario pide una pista.

**Completar:** Consiste en modificar un párrafo, es decir, ir llenando los espacios vacíos con una serie de palabras que el autor ha tomado del texto.

**Crucigramas:** Esta actividad consiste en ir completando, emparejando una única letra con cada cuadrícula.

**Mapa:** es distinta porque se enfoca en definir una imagen específica, la cual será identificada y puntualizada con su nombre. Esta actividad es muy interesante y los alumnos pueden usarla de manera rápida, sencilla y segura.

**Relacionar:** Esta radica en organizar un conjunto de palabras con el objetivo de clasificarlas correctamente según el criterio que se establezca.

**Sopa de Letras:** Esto ES que el individuo tiene que hallar palabras ocultas entre las letras. El alumno indica en la herramienta los términos que deben investigarse y las posibles orientaciones para su adecuada instalación. Además, se establecerán pistas para ayudar a los alumnos a localizar las letras de manera fácil.

**Test:** Es un examen que tiene una gran cantidad de preguntas que se encuentran rápidamente; además, es muy útil para mostrar la habilidad de cada estudiante.

### **Cómo Educaplay puede brindar apoyo en el aprendizaje de Ciencias Naturales.**

La instrucción de esta asignatura lleva a los individuos a ser críticos, reflexivos y responsables, con la habilidad de observar y cuestionar el entorno en el que vivimos. La unión de Educaplay con el aprendizaje escolar promueve la cooperación de todos los alumnos, proporcionándoles los recursos que requieren para resolver diferentes situaciones de manera responsable.



Asimismo, al estudiar esta materia se resalta el aprendizaje de toda la comunidad educativa, empleando ejemplos que les faciliten tomar decisiones factibles en relación con la prevención de riesgos, el cuidado de la salud intelectual y la intervención para preservar el entorno en el que nos hallamos. (Veglia, 2007). Es relevante señalar que, en relación con estos asuntos que se experimentan diariamente en la educación, es crucial tener un amplio enfoque sobre la técnica científica. Esto se aplica a nuestro ambiente educativo y social con el proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestros estudiantes en la escuela.

### **Importancia de la motivación, y compromiso en el aprendizaje de las Ciencias Naturales.**

La intervención de este tipo es crucial en el sistema educativo, ya que beneficia a los alumnos de todas las edades y demuestra que la motivación dentro del aula permite una enseñanza de calidad con un enfoque activo, participativo y colaborativo. Al implementar acciones motivadoras que sean creativas, diferentes y no rutinarias, se observa una participación significativa en toda la comunidad educativa. Esto está relacionado con la motivación ejercida por el docente, quien brinda a los estudiantes la oportunidad de experimentar, disfrutar plenamente, desarrollar su creatividad y despertar su curiosidad innata al enfrentarles con diversos desafíos de aprendizaje (Poveda, 2002).

### **Factores que influyen en la motivación, participación y compromiso en Ciencias Naturales.**

Sotelo, (2011) menciona que la dedicación es otro elemento relevante, pues están dispuestos a esforzarse para conseguir resultados positivos. Además, emplean las estrategias epistemológicas que creen beneficiosas para su aprendizaje. Por último, la perseverancia es fundamental, ya que los alumnos motivados tienden a estar comprometidos con la actividad, especialmente cuando se trata de dificultades. Este método permanente genera resultados favorables y eleva el entusiasmo de los alumnos.

Además, hay otros elementos importantes que deben tomarse en cuenta dentro de la educación, pues contribuyen a que el educando esté mejor preparado. Uno de ellos es la aceptación que el estudiante recibe del profesor, lo cual promueve la reflexión sobre su comportamiento. En otras palabras, los maestros también tienen un papel fundamental en este proceso. Además, la motivación es determinante en el desarrollo del proceso educativo, ya que conduce hacia aprendizajes positivos y propicias recompensas por obtener los resultados esperados (Valentin & Menezes, 2018).



## **Seguimiento del aprendizaje a los estudiantes de Educación General Básica.**

La comprensión del impacto que tiene la evaluación formativa, argumentando que es crucial educarse en un enfoque de aprendizaje, el dominio de la enseñanza, la capacidad organizativa y el dominio de las tecnologías. Su propósito es evaluar positivamente la rapidez con que se implementan prácticas transformadoras en los docentes y estudiantes, así como su efecto sobre el desarrollo de estas competencias y la correspondencia entre los diferentes cursos (Cañadas y otros, 2021)

Se puede decir que la habilidad para clasificar información tiene una influencia esencial en la autonomía de los alumnos. Del mismo modo, es una táctica riesgosa que implica que un alumno que no la maneje de forma adecuada mostrará continuamente niveles bajos de aprendizaje autónomo.

## **METODOLOGÍA**

El estudio cuenta con un enfoque misto cuanti-cualitativo, con el entendimiento de que ambos enfoques no son opuestos, sino más bien complementarios, y que en conjunto ayudan a progresar en la comprensión de distintos fenómenos (Quintana & Gutiérrez, 2019) La investigación cualitativa se enfoca en el estudio minucioso y detallado de fenómenos comunes, con el objetivo de descifrar significados y motivos genuinos a través de la entrevista. En cambio, la perspectiva cuantitativa se basa en compilar y estudiar fichas numéricas para examinar patrones y determinar conexiones inesperadas a través de encuestas que se utilizaron para generar datos estadísticos.

También se utilizó el diseño exploratorio que investiga la problemática desde un punto originario o un momento determinado para examinar y conocer una o varias variables en el proceso investigativo, apoyada en métodos teóricos como el deductivo, descriptivo, sintético y estadístico los que ayudan a realizar el análisis teórico. Dentro de los métodos empíricos utilizaron fueron la encuesta y entrevista semiestructurada que nos permitieron recoger información verídica para el estudio. (Hernández y otros, 2006).

## **Población y muestra**

La población se ubicó en una Unidad Educativa, considerándose un total de cincuenta alumnos de educación general básica. La muestra fue no probabilística por intención, seleccionando por conveniencia. La muestra informante estuvo conformada por dos profesores de ciencias naturales, quienes de forma voluntaria colaboraron con el desarrollo del estudio.



## Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

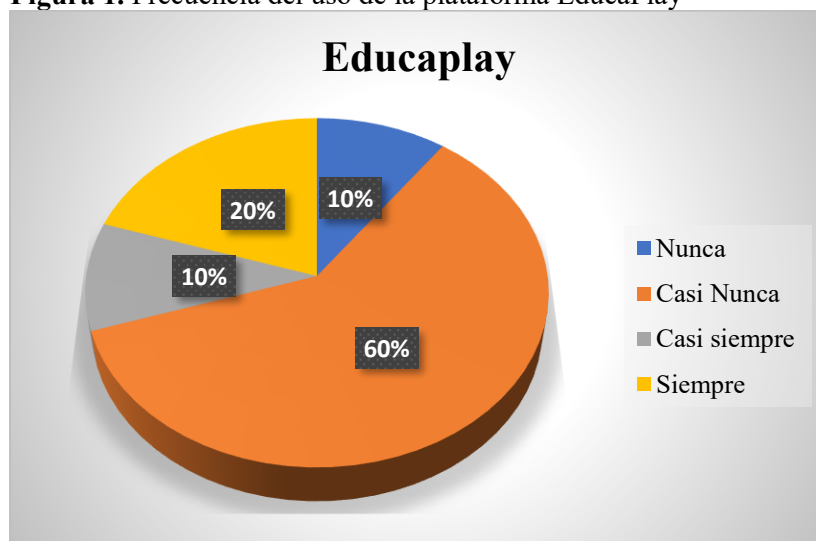
Se maneja la encuesta, para la cual se fabricó con anterioridad un cuestionario que consintió conseguir una muestra específica del fenómeno en estudio. Se manejaron preguntas estandarizadas consignadas a los alumnos, Asimismo la entrevista semiestructurada para la cual se elaboró previamente varias preguntas que permitió recoger información positiva y factible del problema, se manejaron preguntas encaminadas a los docentes del área con el propósito de recoger información minuciosa sobre la plataforma Educaplay en el aprendizaje de Ciencias Naturales.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a los alumnos de educación general básica de la Unidad Educativa.

¿Con qué frecuencia hace uso su profesor de la plataforma Educaplay en la asignatura de Ciencias Naturales?

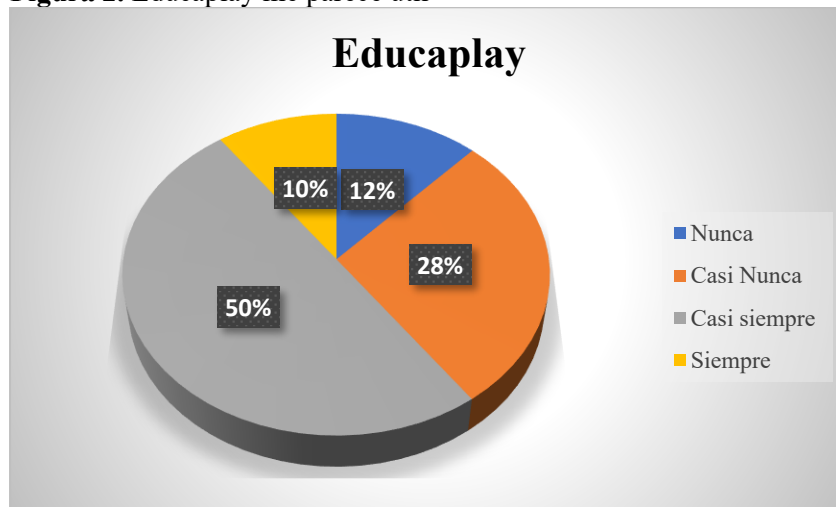
**Figura 1.** Frecuencia del uso de la plataforma EducaPlay



De las encuestas aplicadas, se puede observar que el 10% manifiesta que nunca el docente usa la plataforma, mientras el 60% dicen que no utiliza mucho, el 10% que utiliza casi siempre y el 20% utilizan en todas las clases. Esto demuestra en gran magnitud los docentes del área si utilizan EducaPlay para los aprendizajes de los estudiantes.

## ¿La plataforma Educaplay me parece útil para mi aprendizaje dentro y fuera de clases?

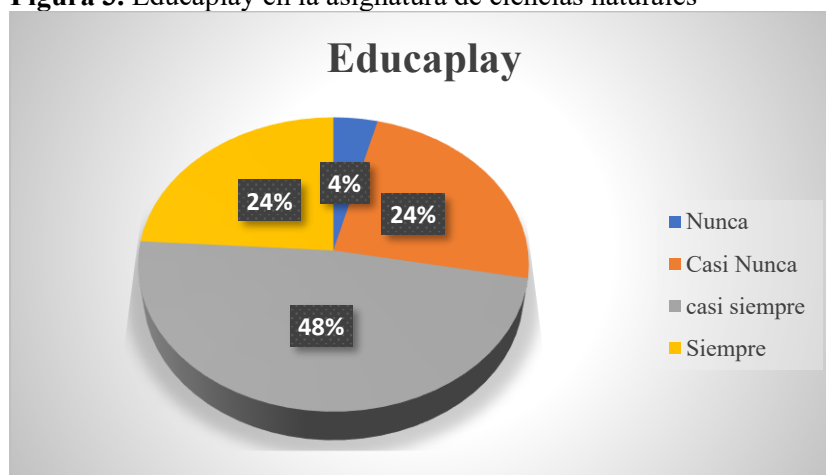
Figura 2. Educaplay me parece util



Dentro de la figura 2 se puede observar que el 12% dicen que no les parece muy útil la plataforma, el 28% están poco de acuerdo con esta herramienta, el 50%, indican que ellos aprenden mucho mediante EducaPlay y finalmente, el 10% manifiestan que les gusta que los profesores enseñen de esa manera porque se motivan mucho. Esto demuestra que gran parte de los alumnos les gusta el aprendizaje mediante Educaplay porque esto mejoran sus conocimientos dentro de la materia de ciencias naturales.

## ¿Piensa que el uso de Educaplay pueden hacer las clases de Ciencias Naturales sean más interesantes y entretenidas?

Figura 3. Educaplay en la asignatura de ciencias naturales



Según la información obtenida se puede señalar: que EL 4% mencionan que las clases no son divertidas, mientras 24% indican que casi nunca le gustan aprender mediante la Educaplay ya que las clases son muy atractivas, el 48% señalaron que les gusta casi siempre aprender por este medio de esta herramienta ya que las clases no son aburridas. Finalmente, el 24% indicaron que les gusta aprender en esta plataforma ya que se hacen las clases entretenidas. Esto nos da a conocer que existe mucha acogida para aprender por medio de Educaplay ya que sus clases son más interactivas y motivadoras.

### **Resultados de la entrevista semiestructurada aplicada a los docentes de la Unidad Educativa**

En la institución educativa, los profesores expresaron que el uso de la plataforma Educaplay desempeña un papel relevante en el aprendizaje de los alumnos de educación general básica, sobre todo en la materia de ciencias naturales. Sin embargo, en la entrevista manifestaron que necesitan mejorar sus competencias a la hora de gestionar y aplicar eficazmente esta herramienta en el aula. Se nota que, pese a esta necesidad, los educadores utilizan Educaplay como un instrumento para facilitar el aprendizaje en sus clases. Fortalecer estas competencias podría darles un mayor conocimiento acerca de las variadas tareas que brinda esta herramienta, lo que a su vez ofrecería la oportunidad de diseñar clases más estimulantes, dinámicas, motivadoras y gamificadas para todos los alumnos de la comunidad educativa en general ofreciendo una educación de calidad del siglo XXI.

### **DISCUSIÓN**

Los hallazgos de este estudio muestran que el empleo de Educaplay tiene un impacto positivo en el aprendizaje de Ciencias Naturales entre los alumnos de Educación General Básica, en particular en lo que respecta a la motivación, la participación y el entendimiento de los contenidos.

Por otro lado, se notó que el uso de actividades interactivas a través de Educaplay aumentó la motivación de los alumnos en clases. En la misma línea Pillaga et al., (2025) indican que el empleo de herramientas digitales promueve un aprendizaje activo, pues los alumnos dejan de ser meros receptores y se involucran activamente en la edificación del conocimiento. La plataforma, por su naturaleza interactiva, posibilitó que los estudiantes reforzaran lo aprendido mediante juegos didácticos, cuestionarios y actividades recreativas, lo cual favoreció la memorización de la información.

Además, los resultados indican un progreso en la comprensión de los contenidos de Ciencias Naturales. Esto puede deberse a que las actividades digitales favorecen el aprendizaje significativo, ya que



posibilitan la adaptación al ritmo de cada alumno, la repetición y una retroalimentación inmediata. En consecuencia, el empleo de recursos tecnológicos ayuda a robustecer procesos cognitivos como la memoria, el razonamiento y la atención (Calucho & Yumisaca, 2025).

Finalmente, se observó que la utilización de Educaplay propició una participación activa en el salón de clases, lo que condujo a un entorno de aprendizaje más dinámico y colaborativo. Los alumnos demostraron una mayor disposición para llevar a cabo las actividades sugeridas y adquirieron capacidades digitales elementales. No obstante, Galarza et al., (2024) en su estudio indica que se detectaron ciertas restricciones al implementarlas, como el acceso restringido a dispositivos tecnológicos, los problemas de conectividad y la necesidad de capacitar a los docentes en el uso de instrumentos digitales. Estos elementos tienen el potencial de afectar la eficacia de la plataforma si no se manejan apropiadamente en el contexto educativo.

## **CONCLUSIONES**

La aplicación de la plataforma Educaplay favorece el progreso del aprendizaje en la materia de Ciencias Naturales y, por lo tanto, mejora el desempeño académico de todos los estudiantes. Además, los alumnos y docentes tienen un nivel básico de uso y manejo de Educaplay en sus clases. Esto es muy relevante, ya que incluye una variedad de actividades que pueden ser utilizadas en sus enseñanzas.

Educaplay es una herramienta poderosa porque siempre estimula, genera actividades en las que se participa y se utiliza con regularidad; además, es fácil de manejar y asegura una intervención efectiva de los alumnos. Aprender a través del juego es muy importante porque es el método ideal para desarrollar sus aprendizajes.

Se concluye que Educaplay es propicio para el aprendizaje de Ciencias Naturales, ya que contribuye en su totalidad a que los estudiantes incrementen sus conocimientos. Además, asegura un aprendizaje óptimo en los alumnos dentro y fuera de clases gracias a sus beneficios, ventajas y funcionalidad, para trabajar de manera minuciosa en la realización de actividades didácticas divertidas. Finalmente, hay mucha información útil que permitirá al docente utilizar esta herramienta de forma eficaz y, por lo tanto, diseñar clases más dinámicas en las que todos aprendan por igual.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcibar, J., & Bowen, L. (2024). Educaplay para la enseñanza de las Ciencias Naturales en cuarto año de educación básica. *MQRInvestigar*, 8(3), pp. 4240-4263.  
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.4240-4263>
- Alejandre, J. (2019). Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC. Experiencias en 2018. *Revista Unizar*, 5(1), pp. 358. <https://puz.unizar.es/2090-buenas-practicas-en-la-docencia-universitaria-con-apoyo-de-las-tic-experiencias-en-2018.html>
- Alzaga, A. (2024). EducaPlay: ¿Y si todo fuese un juego? [https://intef.es/observatorio\\_tecno/educaplay-y-si-todo-fuese-un-juego/](https://intef.es/observatorio_tecno/educaplay-y-si-todo-fuese-un-juego/)
- Calucho, A., & Yumisaca, J. (2025). Utilización de Educaplay en la asignatura Ciencias Naturales del Quinto año de Educación General Básica [Universidad Bolivariana del Ecuador, tesis de posgrado]. Repositorio Intitucional. <https://dspace.ube.edu.ec/handle/123456789/2666>
- Cañadas, L., Santos, M., & Ruiz, B. (21 de abril de 2021). Percepción del impacto de la evaluación formativa en las competencias profesionales durante la formación inicial del profesorado. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 23(7), pp. 1-13.  
<https://doi.org/10.24320/redie.2021.23.e07.2982>
- Galarza, E., Ledezma, G., Vergel, E., & Chavez, E. (2024). Educaplay: Un diseño para la mejora del Aprendizaje de Ciencias. *Revista Sapientia Technological*, 6(1), pp. 41- 61.  
<https://doi.org/10.58515/035RSPT>
- Hernández, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (1 de abril de 2006). Metodología de investigación. *Revista McGraw-Hili Interamericana*, 3(736), pp. 15-18.  
<http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20SAMPLERI.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (8 de abril de 2017). *Investigación Educativa. El nuevo Ecuador*: <https://educacion.gob.ec/publicaciones-2017/>
- Molinero, M., & Chàvez, U. (15 de mayo de 2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanzaaprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE. Rev. Iberoam. Investig. Desarro*, 10(19), pp. 2-28. <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>



- Pàez, C., Infante, R., Chimbo, M., & Barragàn, E. (31 de enero de 2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Revista Cátedra*, 5(1), pp.32-46. <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>
- Pillaga, B., Posso, D., Corrales, E., & Bastidas, T. (2025). Uso de Educaplay en Ciencias Naturales para estudiantes con escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa San Roque. *Universidad Y Sociedad*, 17(5). <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/5382>
- Poveda, S. (2002). Importancia de la motivación en el aprendizaje de los niños. Repositorio Institucional:  
<https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/2105/121739.pdf?sequence#:~:text=La%20motivaci%C3%B3n%20es%20la%20ayuda,del%20no%20ser%20a%20ser.>
- Quimbayo, Y., & Sanabria, O. (12 de diciembre de 2017). Uso de la plataforma educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa policarpa salavarieta de girardo T. Repositorio Institucional:  
<https://hdl.handle.net/20.500.13053/1436>
- Quintana, A., & Gutiérrez, J. (10 de junio de 2019). Modelo educativo y pedagógico humano cultural Universidad Estatal de Bolívar. Repositorio Institucional : <https://n9.cl/ldpnn>
- Sanchez, G., Hidalgo, M., Jurado, M., & Vera, J. (2025). Educaplay como recurso didáctico para fortalecer el aprendizaje de Ciencias Naturales en estudiantes de básica superior con necesidades educativas específicas. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 6(2), pp. 2869-2879. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i2.844>
- Sotelo, M. (1 de julio de 2011). Factores que influyen en la motivación del estudiante. Foro Académico ITSON:  
<https://boletinformativo.foroactivo.com/t28-factores-que-influyen-en-la-motivacion-del-estudiante>
- Torres, D., Fuentes, C., Anzules, J., & Tapia, T. (2025). Educaplay como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de ciencias naturales en estudiantes de Octavo año. *Universidad Y Sociedad*, 17(6). <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/5587>



Valentin , O., & Menezes, P. (29 de enero de 2018). Pedagogía escolar y social. Revista Ibero Americana de Educación, 76, pp. 11-12. <https://rieoei.org/RIE/issue/view/265>

Veglia, S. (1 de agosto de 2007). Ciencias Naturales y aprendizaje significativo. Loja, Ecuador :

Novedades Educativas. Novedades Educativas:

[https://books.google.com.ec/books?id=wqgilixiv\\_OC&printsec=frontcover&hl=es&source=gs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=wqgilixiv_OC&printsec=frontcover&hl=es&source=gs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

