

Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities

Cesar Jorge Soledispa Baque¹

cesarjorge1@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-9316-1262>

Unidad Educativa Ancón

Ecuador

Marlene Matilde Lindao Macías

<https://orcid.org/0009-0003-9092-5006>

Unidad Educativa Dr. Luis Célleri Avilés

Ecuador

Angel Nahin Delgado Palacios

<https://orcid.org/0009-0007-9825-5309>

Unidad Educativa Fiscal Isidoro Barriga

Ecuador

Cesar Oswaldo Roca Quirumbay

<https://orcid.org/0000-0002-5522-5325>

Unidad Educativa Dr Luis Celleri Aviles

RESUMEN

El contexto actual de la educación requiere de nuevos enfoques de enseñanza que permitan educar de forma interactiva al estudiante adaptandolas a las necesidades propias de cada entorno, promoviendo la participación activa, la motivación y la participación y el refuerzo de los contenidos curriculares de los estudiantes de primer Año de bachillerato mediante las estrategias didácticas mediadas por la plataforma web Educaplay, realizando un analisis de las falencias existentes en el proceso formativo de los módulo técnico de la especialidad de informática y asignatura del tronco común. Para este escenario se usó la plataforma en línea que permite a los educadores crear diversos tipos de actividades interactivas gamificadas, como mapas interactivos, crucigramas, sopas de letras, y más. Estas actividades están diseñadas para involucrar a los estudiantes de manera activa, fomentando un aprendizaje activo y la gamificacion, alejandolos de los métodos de enseñanza tradicionales basados en la memorización y fomentando un aprendizaje más participativo.

Palabras clave: *EducaPlay; plataforma web; educación virtual; gamificación; multimedia; TICs.*

¹ Autor Principal

Correspondencia: cesarjorge1@hotmail.com

Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa

Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities

ABSTRACT

The current context of education requires new teaching approaches that allow the student to be interactively educated, adapting them to the needs of each environment, promoting active participation, motivation and participation and reinforcing the curricular contents of the students. First year of high school through teaching strategies mediated by the Educaplay web platform, carrying out an analysis of the existing shortcomings in the training process of the technical module of the computer science specialty and the common core subject. For this scenario, the online platform was used that allows educators to create various types of gamified interactive activities, such as interactive maps, crossword puzzles, word searches, and more. These activities are designed to actively engage students, encouraging active learning and gamification, moving them away from traditional teaching methods based on memorization and encouraging more participatory learning.

***Keywords;**EducaPlay; web platform; virtual education; gamification; multimedia; ICT.*

Artículo recibido 28 agosto 2023

Aceptado para publicación: 20 setiembre 2023

INTRODUCCIÓN

El rol del docente en la actualidad es, ser un guía, un mediador que acompaña y se adapta a las necesidades de los estudiantes y al panorama educativo que esta en constante transformación del conocimiento de manera personal y de manera colaborativa basada en juegos.

“El uso de herramientas colaborativas está ligado al ámbito tecnológico, el cual contribuye a grandes cambios para transformar los entornos virtuales en espacios adecuados para los estudiantes de los diferentes niveles educativos” (Páez et al., 2021).

Algunas de las funciones clave que desempeña un docente en la educación actual es el aprendizaje activo, interactivo, la gamificación, aprendizaje basado en problema en proyecto, estas estrategias introducen a los estudiantes en la integración efectiva de la tecnología en su proceso de aprendizaje como las actividades interactivas creadas con Educaplay hacen que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo para los estudiantes.

El ambiente de aprendizaje cambió, en las condiciones actuales no es posible pensar en un aula presencial, se trabaja en plataformas virtuales que facilitan el aprendizaje de los estudiantes, y que ayuden a los profesores a fortalecer el aprendizaje y algunas estrategias como aprendizaje colaborativo, la gamificación y que demande de recursos educativos más dinámicos, basados en una nueva didáctica funcional y operativa donde se monten las actividades de aprendizaje y se modifiquen los métodos para hacer que cada tarea sea más atractiva y fortalezca el aprendizaje con la ayuda del profesor y de los propios estudiantes. (Jurado, 2022, p.3)

La interacción en el contenido curricular a través de juegos, la gamificación y ejercicios pueden aumentar su motivación y participación, existen variedad de formatos: Entre ellos Educaplay una plataforma virtual, que ofrece una amplia gama de formatos de actividades, lo que permite a los educadores adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje. Algunos estudiantes pueden beneficiarse más de los crucigramas, sopas de letras mientras que otros pueden preferir los ejercicios de opción múltiple o las actividades de completar espacios en blanco.

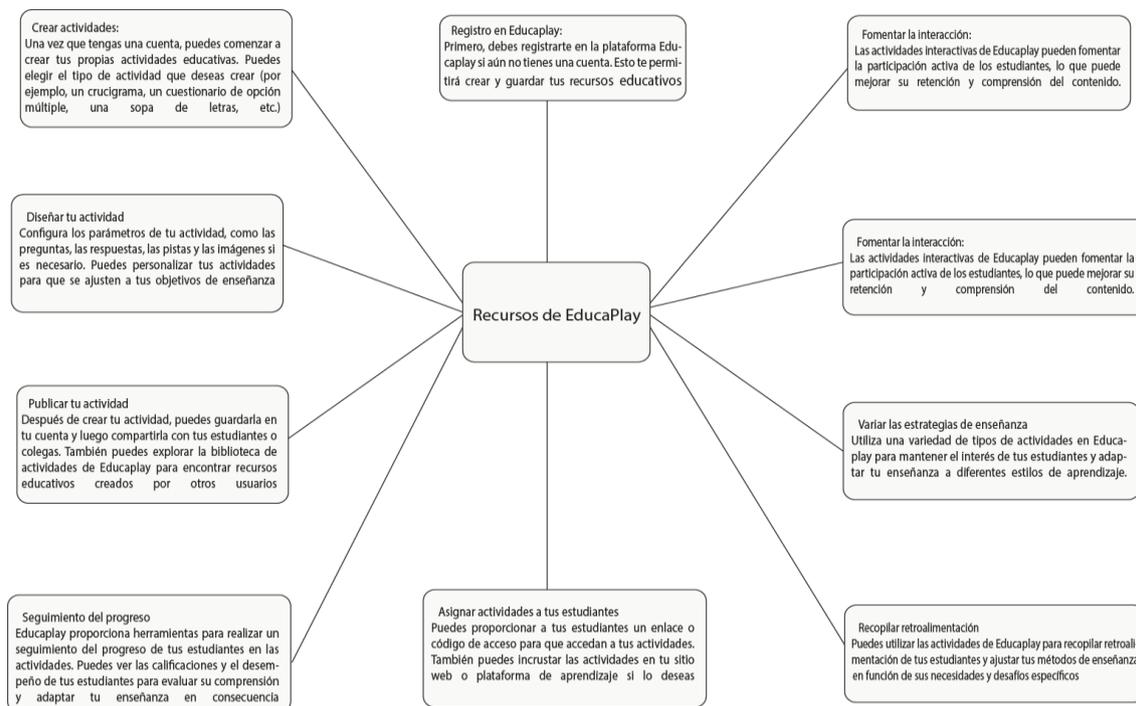
“En ausencia de estrategias presenciales, se busca que el aprendizaje sea favorecido por el uso de tecnologías informáticas y los Entornos Virtuales que consolidan la interacción entre profesores

y estudiantes, sin las restricciones de tiempo que determina la modalidad presencial directa”
(Cadena et al., 2023)

En este caso, Educaplay es una herramienta lúdica de aprendizaje divertido que puede utilizarse de diversas maneras para fomentar el aprendizaje interactivo y personalizado. Puedes crear y compartir actividades que se adapten a tus objetivos de enseñanza y a las necesidades de tus estudiantes, los docentes están usando el aprendizaje en línea, la herramienta EducaPlay como una estrategia fuera de lo tradicional para que el estudiante se sienta libre abierto al proceso pedagógico para que refuerce los conocimientos por medio de la tecnología y sus herramientas que ofrece.

EducaPlay es una herramienta útil para los docentes que buscan una manera efectiva de mejorar la experiencia de aprendizaje de sus estudiantes a través de actividades educativas interactivas y personalizadas. La plataforma es fácil de usar y ofrece una amplia variedad de recursos para ayudar a los docentes a crear actividades que se adapten a sus necesidades y objetivos de enseñanza, Con EducaPlay, los docentes pueden mejorar la experiencia de aprendizaje de sus estudiantes y ayudarlos a retener información de manera más efectiva (Universitat Politècnica de València, 2023)

Recursos de EducaPaly que están diseñados para facilitar el aprendizaje a través de la participación activa del estudiante



Fuente: Creacion de Cesar Soledispa (2023)

Explicación del uso en el ámbito educativo

Los educadores pueden utilizar EducaPlay para crear actividades que refuercen los conceptos que se están enseñando en clase, los estudiantes pueden practicar y aplicar lo que han aprendido de manera efectiva a través de estas actividades. Las actividades interactivas en EducaPlay pueden usarse como herramientas de evaluación formativa. Los educadores pueden obtener una idea rápida de qué áreas necesitan más atención y qué conceptos han sido comprendidos por los estudiantes. Educapley fomenta la colaboración por medio del juego.

Educaplay es una plataforma educativa desarrollada por ADR formación Soluciones eLearning. Su objetivo fundamental es compartir y crear actividades multimedia de carácter educativo. Esta herramienta permite generar actividades como adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, completar textos, diálogos, dictados, ordenar palabras, relacionar elementos, cuestionarios de preguntas, mapas interactivos, videoquiz o ruletas de palabras (Alzaga, 2020, p.3)

Las actividades interactivas y lúdicas de EducaPlay pueden motivar a los estudiantes y fomentar su compromiso con el aprendizaje, lo que puede mejorar la calidad de la educación, Por otro lado EducaPlay es una plataforma gratuita que se organiza en dos bloques dedicado a la creación de actividades y generación de recursos, los docentes pueden crear sus propias actividades educativas de manera personalizada, pueden elegir entre una variedad de tipos de actividades, como crucigramas, cuestionarios, sopa de letras, los educadores pueden diseñar estas actividades de acuerdo con sus objetivos de enseñanza y las necesidades de sus estudiantes.

Educaplay también ofrece un catálogo de actividades educativas ya creadas por otros usuarios. Estas actividades están disponibles en el repositorio de la plataforma y cubren una amplia gama de temas y niveles educativos

Para usar EducaPlay necesita una cuenta gratuita básica se puede ampliar con la versión Premium de la plataforma, que permite elegir entre tres modalidades individuales: Noads, Premium Plus y Premium comercial, con diferentes precios y contratos, no necesita instalar ningun software en la computadora ni en la nube, los juegos creados estan cimentados en las tecnologías HTML5 y se puede acceder a través de cualquier navegador de internet como Chrome, Firefox, Explorer, entre otros. Asi mismo, Educaplay ofrece acceso en tres idiomas: español, inglés y francés.

Paso para usar educaplay como creador de actividades

Registro en Educaplay:

Visita el sitio web de Educaplay (<https://www.educaplay.com/>).

Haz clic en "Regístrate" para crear una cuenta. Proporciona la información requerida, como tu nombre de usuario, dirección de correo electrónico y contraseña. Confirma tu registro siguiendo las instrucciones que recibas por correo electrónico.

Inicia sesión:

Inicia sesión

Inicia tu cuenta de Educaplay utilizando tu nombre de usuario y contraseña.

Crea una actividad:

Después de iniciar sesión, haz clic en "Crear actividad" para comenzar a diseñar tu recurso educativo. Selecciona el tipo de actividad que deseas crear, como un cuestionario, crucigrama, sopa de letras, etc.

Personaliza tu actividad:

Completa los detalles de tu actividad, como las preguntas, respuestas, pistas y configuraciones adicionales según el tipo de actividad seleccionado.

Guarda y publica tu actividad:

Una vez que hayas diseñado tu actividad, guárdala en tu cuenta. Puedes elegir si deseas mantenerla privada o compartirla públicamente en el repositorio de Educaplay.

Pasos para utilizar Educaplay como usuario que accede a actividades preexistentes:**Accede a Educaplay:**

Visita el sitio web de Educaplay (<https://www.educaplay.com/>).

Explora el catálogo de actividades:

Utiliza la función de búsqueda para encontrar actividades específicas o navega por las categorías y niveles disponibles en el catálogo.

Selecciona una actividad:

Haz clic en la actividad que te interese para acceder a ella.

Realiza la actividad:

Sigue las instrucciones de la actividad y responde a las preguntas o completa las tareas propuestas.

Consulta los resultados (si corresponde):

Si la actividad proporciona resultados o retroalimentación, revisa tus respuestas y obtén información sobre tu desempeño.

Explora más actividades:

Puedes repetir estos pasos para explorar y realizar otras actividades disponibles en Educaplay.

MATERIALES Y DIDÁCTICA APLICADA

El presente trabajo de investigación se realizó en la Unidad Educativa "Ancón" de la provincia de Santa Elena Parroquia Ancón. Para el desarrollo de la investigación se contó con la

colaboración y participación de las autoridades del plantel, docentes y estudiantes, quienes permitieron que se aplique los instrumentos de recolección de información y de esta manera realizar un análisis e interpretación de los resultados obtenidos.

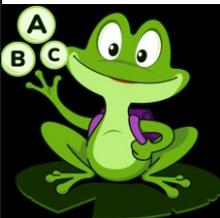
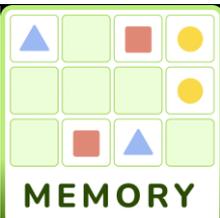
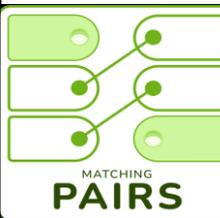
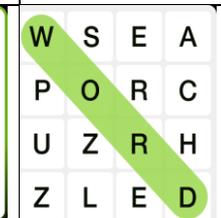
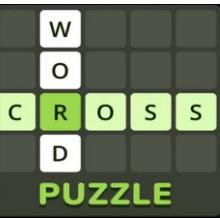
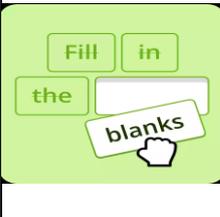
Para la practica educativa se usó la plataforma EducacaPlay, la misma que sirvió para mejorar el rendimiento académico a los estudiantes de primer año de BGU en los módulos del área de informática, se aplicó juegos que son materiales lúdicos muy llamativos que fomentan la motivación para los estudiantres. El aprendizaje basado en juegos según Pere Cornellà y Brusi, (2020), “Los juegos normalmente generan estimulación física o mental y, a menudo, ambas; ayudan a adquirir habilidades prácticas, sirven como ejercicio, tienen un rol educativo y contribuyen al desarrollo y el equilibrio psicológico” (p.7). Es decir, la estrategia que se enfoca en el uso de los juegos o elementos de juegos en situaciones educativas se crean, utilizan y adaptan juegos para su uso en el aula. Los juegos se utilizan como metodología de aprendizaje en diversos contextos educativos y son conocidos como "juegos educativos" o "aprendizaje basado en juegos). Estos juegos están diseñados específicamente para enseñar conceptos, habilidades y conocimientos a través de la participación activa y lúdica de los estudiantes

Las actividades didacticas aplicada a los estudiantes de la plataforma EducaPlay son:

Gráfico

1:

Actividades Interactivas

Froggy Jumps	Memory	Relacionar Columnas	Sopa de letras	Crucigrama
				
Completar texto	Ordenar Letras	Ruleta de Palabras	Test Test	Mapa interactivo
				

Fuente: Creacion de Cesar Soledispa (2023)

Entre la más usada está la ruleta de palabras que consiste en especificar sobre una imagen que subimos una serie de puntos que tendremos que se identifican con su nombre y esta favorecen el desarrollo integral de las destrezas básicas que enmarca por nuestro sistema educativo ecuatoriano.

- a) Cuestionarios (Quiz): Los cuestionarios permiten crear preguntas con opciones de respuesta. Los estudiantes responden a las preguntas y obtienen retroalimentación inmediata. Los cuestionarios pueden ser de opción múltiple, verdadero o falso, emparejamiento y más.
- b) Crucigramas (Crossword): Los crucigramas son rompecabezas de palabras en los que los estudiantes deben completar las casillas con palabras correctas basadas en las pistas proporcionadas.
- c) Sopas de letras (Word Search): Las sopas de letras son juegos en los que los estudiantes buscan y seleccionan palabras específicas en una cuadrícula de letras.
- d) Juegos de memoria (Memory Game): Estos juegos desafían la memoria de los estudiantes al emparejar elementos, como imágenes o palabras, que se ocultan en cartas o fichas.
- e) Juegos de asociación (Matching Game): Los juegos de asociación presentan una serie de elementos que los estudiantes deben emparejar correctamente, como imágenes y descripciones.
- f) Ordenar secuencias (Sequence Order): Los estudiantes deben organizar elementos en el orden correcto, ya sea cronológico o lógico.
- g) Actividades de completar frases (Fill in the Blanks): Los estudiantes llenan los espacios en blanco de las frases o párrafos con las palabras o términos correctos.
- h) Completar mapas (Map Completion): Los estudiantes completan mapas o diagramas proporcionando nombres de lugares u objetos en ubicaciones específicas.
- i) Ordenar elementos (Sort Elements): Los estudiantes deben organizar una lista de elementos en el orden correcto.

METODOLOGÍA

El enfoque de investigación que se uso en este trabajo es Mixto cualitativo y cuantitativo, métodos muy necesarios para lograr conseguir los resultados anhelados. Se utilizó el enfoque cualitativo porque permitió analizar diferentes opiniones y experiencias para entender la vida social del sujeto. Para (Sánchez, 2020)

El enfoque cualitativo se sustenta en evidencias que se orientan más hacia la descripción profunda del fenómeno con la finalidad de comprenderlo y explicarlo a través de la aplicación de métodos y técnicas derivadas de sus concepciones y fundamentos epistémicos, como la hermenéutica, la fenomenología y el método inductivo (p.104).

Bajo este enfoque se logró mediante una entrevista a los docentes del primer año BGU de la Unidad Educativa “Ancón”, institución donde se adquirió los datos los cuales fueron de apoyo para comprender las variables de estudio. Así mismo se usó el paradigma cuantitativo para analizar los datos numéricos por medio del programa SSPP, y analizar patrones de comportamientos a través, de la técnica de datos estadísticos y el uso de la encuesta y ficha bibliográfica la cual fue dirigida a los estudiantes de primer año de BGU de la Unidad Educativa “Ancón”. La información que se obtuvo mediante la aplicación del instrumento fue procesada y tabulada con sus respectivos porcentajes y tablas, y posteriormente sometida a un análisis e interpretación estadístico.

El análisis de contenidos con enfoque cuantitativo consiste en crear categorías y clasificar los datos presentes en determinada(s) pieza(s) informativa(s) acorde con dichas categorías. Este proceso, denominado codificación, permite reducir y ordenar la información incluida en soportes textuales provenientes de distintos formatos (documentos, videos, audios, chats, etcétera). Esta codificación implica asignar una etiqueta numérica a cada categoría a fin de poder contar la frecuencia con la que el texto analizado se asocia a un contenido determinado (Abad, 2020)

La metodología pedagógica que se empleó en este trabajo es de tipo descriptivo porque se centra en el objeto de indagación, porque representa al diseño de la investigación, a las creación de las preguntas y como un método de recolección e interpretación de los datos del tema a tratar, para

conocer explícitamente como manipular las variables e incluirlo en el experimento tal como es de una manera observacional.

“El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas” (Guevara et al., 2020. p.171)

Fase 1: Didáctica filosófica aplicada en educaplay

“La didáctica es parte constitutiva de la actividad de la actividad propia de los momentos académicos guiados por una cultura de interrogación, de aprendizaje y de construcción del saber”. (Aguilar, 2019, p.130)

Para llevar a cabo la práctica educativa y al contar con un enfoque cuantitativo, este estudio se lo realizó de cinco periodos, una vez concluido el primer trimestre, de los alumnos del grupo experimental y de control, asimismo se aplicó la evaluación formativa con actividades interactivas realizadas en la aplicación digital EducaPlay y la evaluación y demás actividades de insumos, mas el examen definitivo: El primero esta vinculado con el elemento metodológico tales como: Enfoque, tipos, métodos, técnicas de recolección de datos y automatización de la información. El Segundo periodo tienen que ver con las falencias en los procesos de aprendizaje en el área técnica en la asignatura o módulo sistema operativo y de historia en el primer año de bachillerato. El tercer periodo es el diseño de estrategias pedagógicas usando la plataforma digital Educaplay, y como cuarto periodo es la implementación de las estrategias didácticas diseñadas por el docente pedagogo, y para finalizar este apartado como último momento es la evaluación y los resultados obtenidos con las destrezas efectuadas.

Participación del estudio en la didáctica aplicada en educaplay

“Población son los elementos accesibles o unidad de análisis que pertenecen al ámbito especial donde se desarrolla el estudio”. (Ojeda, 2020)

La población de esta investigación estaba constituida por 64 estudiantes del primer año de Bachillerato del área técnica informática paralelo A, B, de la Institución Educativa Ancón, del cantón Santa Elena, datos que corresponde al periodo lectivo 2023-2024. La mayoría de los jóvenes son de recursos económicos bajos y pocos alumnos cuentan con la tecnología y a los

nuevos desafíos que suponen las herramientas tics en favor del aprendizaje. Se eligió al paralelo B, de informática estudiantes de primer año que eran los únicos jóvenes con acceso a las aplicaciones tecnologías EducaPlay con una conexión a internet para recibir las clases.

Para que el estudio sea viable se consideraron varios elementos que determinan los objetivos del proyecto de investigación denominadas categorías bajo la experiencia cuasi experimental se empleó las actividades siguiente: **sopas de letras, mapa interactivo, test**, Crucigramas, mapas interactivos y videoquiz desarrollados en la plataforma EducaPlay

Validación de Instrumentos

Se bosquejaron dos cuestionarios que permitieron comprobar las falencias que presentan los alumnos, sobre el aprendizaje de la asignatura de historia. Cada cuestionario constaba de 11 preguntas. 13 docentes del área técnica y 64 estudiantes de primer año, para la validación de los instrumentos de investigación se usó dos técnicas: a) panel de expertos y b) Alpha de Cronbach.

Referente al panel de expertos se seleccionó un grupo de especialistas en la materia quienes evaluaron las preguntas de los cuestionarios y realizaron los respectivos ajustes, logrando su optimización. Para el Alpha de Cronbach se realizaron las respectivas estimaciones. Así lo consideran García et al., (2022), “El método de validación por expertos, se define como una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones” (p.10) de la misma forma Rodríguez y Reguant Álvarez (2022) establecen que “El coeficiente alfa de Cronbach es una fórmula general para estimar la fiabilidad de un instrumento en el que la respuesta a los ítems es dicotómica o tiene más de dos valores”. (p.6)

Luego de conseguir los resultado necesario de las encuestas, se diseñó otras indagaciones de forma digital en la plataforma Google Forms, que fue compartido en algunos medios electrónicos entre ellos WhatsApp, correo electrónico, wiki y otras plataformas digitales cada uno de los encuestados, en este caso Paralelo A y B del primer año de informática; se continuó con el análisis de fiabilidad de los temarios, para comprobar la validez de los instrumentos aplicados en la investigación, se utilizó el coeficiente alfa de Cronbach por medio de la aplicación SPSS, El alfa de Cronbach permite cuantificar el nivel de fiabilidad de una escala o cuestionario de medida para

la magnitud inobservable construida a partir de las variables observadas. Se considera que valores del alfa superiores a 0,7 o 0,8 son suficientes para garantizar la fiabilidad de la escala. En particular al analizar la escala propuesta con este coeficiente se tiene que sus valores son respectivamente de 0.757 y 0.749, clasificándose estos instrumentos como altamente confiables

Tabla 1:
Estadística de fiabilidad

ESCALA	Alfa Cronbach	de Encuestados	N de elementos
Encuesta a docentes	0,757	13	11
Encuesta a estudiantes	0,749	64	11

Fuente: Elaboración propia Cesar Soledispa

Organización y procesamiento de los de los datos

Se organizó los datos en tablas de excel y luego se la transformó en una base de datos del programa estadístico SPSS, tomando en cuenta el enfoque de investigación cualitativo y cuantitativo que hace referencia al uso particular de las técnicas e instrumentos de manera intencional de la investigación de lo objetivo, de lo concreto mediante el mecanismo de medición y cuantificación para recategorizar la información. Para Yucra y Bernedo, (2020), La investigación cuantitativa suma los paradigmas de los hechos, la estructura de la ciencia, la verificación de las hipótesis. Para Cerrón (2019), la investigación cualitativa permite aplicar y proponer mejoras continuas a la estructura de la realidad social emergente de la formación de estudiantes, docentes y comunidad educativa. Asimismo se empleará un análisis de contenido para categorizar el conjunto de datos ordenados, relevante del estudio: En cuanto al enfoque cualitativo esta orientación analiza las condiciones particulares de la recolección y análisis de los datos que persigue una idea de subjetividad del estudio.

Fase 2: Dificultades en el proceso de Aprendizaje

Para el manejo de dificultades en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de primer año de Bachillerato, se plantearon dos actividades que permitieron la caracterización y análisis a la población participante, a saber: Diseño, validación y Evaluación

a) Diseño, validación y aplicación de prueba diagnóstica

Se construyó un cuestionario de múltiples preguntas para cada grupo de estudiantes que colaboraron en este estudio, para identificar las principales dificultades teniendo en cuenta los recursos físico e informáticos y las metodologías que utilizaron los educativos; para su validación se tuvo en cuenta los valores predictivos que arrojó la prueba y se aplicó a la comunidad involucrada en los estudiantes.

b) Encuesta

Las encuestas a docentes son herramientas útiles para recopilar información sobre la problemática, donde se originaron opiniones y necesidades en el entorno educativo. Las preguntas que se realizaron tubo la intención de conocer las dificultades y las metodologías de enseñanzas que aplican en el aula para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje

c) Evaluación y análisis de los resultados:

Para la evaluación se junto los resultados obtenidos en las dos actividades aplicadas inicialmente, a dos grupos: **Grupo control y grupo EducaPlay**, las cuales revelaron los principales factores que generaron las dificultades del aprendizaje de los educandos y a partir del análisis de los datos arrojados se determinó la forma como se puede re direccionar estos resultados para corregir la problemática.

Para finalizar se realiza un Feedback con los estudiantes con el propósito de intercambiar experiencias y resultados.

d) Feedback

El proceso de reorientación feedback de docentes y alumnos es una herramienta fundamental para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.

Fase 3 Diseño de Estrategias

En esta fase se diseñó estrategias esenciales para alcanzar objetivos específicos en la educación que se ejecutaran en la aplicación EducaPlay.

a) Definición de las estrategias didácticas utilizando la herramienta virtual.

Se definió las estrategias didácticas que se implementaron en el proceso enseñanza-aprendizaje escogiendo las actividades interactivas que se utilizaron con el fin de lograr el objetivo planteado

articulándolas a la plataforma digital.

b) Construcción de la estrategia didáctica con Educaplay.

Se diseñó varias actividades interactivas con los tópicos escogidos en la aplicación digital Educaplay como **sopas de letras, mapa interactivo y crucigrama**

c) • Validación de la estrategia didáctica.

Es importante recordar que una estrategia didáctica en este estudio puede variar según el grupo de estudiantes, los contenidos curriculares y el contexto educativo, la validación es un proceso necesario para adaptar y mejorar la estrategia en función de las necesidades y características específicas de los estudiantes y el entorno de enseñanza. Se validaron haciendo un pilotaje de las actividades antes de ser aplicadas.

Fase 4. Implementación de Estrategias Didácticas

En este apartado cuatro, la implementación de estrategias didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje fueron diseñadas en la plataforma EducaPlay es una plataforma en línea que ofrece diversas herramientas y recursos para la creación y aplicación de estrategias didácticas interactivas, en el Área Técnica informática, Módulo Sistema operativo, cumpliendo con las siguientes actividades interactivas:

a) Aplicación de las actividades contenidas en la estrategia

Estas actividades son pasos fundamentales para lograr los objetivos de aprendizaje previamente establecidos, se estableció el proceso para realizar las actividades bosquejadas en la plataforma, las cuales hubieron ejercicios concretos que accedieron a transferir la información y el conocimiento a los estudiantes de primer año facilitándole la elaboración de un conocimiento nuevo con la aplicación de la tecnología en la educación.

b) Registro de datos obtenidos con el desarrollo de las actividades propuestas.

Se registró los datos y se construyó un informe para analizar un conjunto de logros conseguidos con el desarrollo de actividades interactivas son pasos importantes para evaluar y reflexionar sobre el éxito del proyecto y también para ser analizados por todos los participantes.

c) Análisis comparativo de la nueva estrategia didáctica versus una tradicional

Se realizó un análisis comparativo entre las dos estrategias pedagógicas y la tradicional y se pudo demostrar las ventajas y desventajas alcanzadas al usar estas estrategia en el aprendizaje de las ciencias sociales y el area técnica en relación a la pedagogia tradicional.

Fase 5. Evaluación de la Estrategia didáctica

La evaluación de una estrategia didáctica es esencial para determinar su efectividad y hacer mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este periodo se evaluó las actividades interactivas creadas en la aplicación digital EducaPlay, realizadas para el proceso de aprendizaje, por medio de un análisis comparativo de resultados, que permita mejorar el rendimiento académico del módulo de sistema operativo en el area informática, con el objetivo de determinar la funcionalidad de la herramienta tecnologica, bosquejando las siguientes actividades:

a) Análisis de los resultados obtenidos a través de la estrategia didáctica

Una vez concluido las pruebas arrojaron datos no satisfactorios sobre la estrategia aplicada en el aprendizaje de las ciencias sociales y los modulos tecnicos para crear unas soluciones y proponer nuevas matices.

b) Elaboración de una matriz de Debilidad, Oportunidades, Fortalezas y Amenazas y las estrategias implementadas.

Se elaboró una matriz donde se evidenció cuáles fueron las debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas que se lograron con la implementación de la estrategia en la enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales con EducaPlay

c) Establecimiento de líneas de acción para mejoramiento de la estrategia:

Estas líneas de acción DOFA son fundamentales para abordar los desafíos identificados y aprovechar las oportunidades de mejorar y fortalecerla en el contexto educativo, a tarves del análisis de resultados para buscar estrategias didácticas oportunas e innovadoras para el mejorar el rendimiento académico mediante las herramientas tecnológicas de estas nuevas de los juegos gamificados con variadas actividades interactivas mediante plataforma digitales.

Intervencion didactica con y sin las herramientas tecnologicas

Luego de seguir la ruta de investigación y enfoque metodológico se elaboró el plan de intervención pedagógica de acuerdo a la situación problemática según el contexto y objeto de

estudio. Siguiendo el punto de partida que son los objetivos a corto plazo de la investigación y para desarrollar la practica se diseñaron algunos elementos como destrezas didácticas, competencias, indicadores, instrumentos y herramientas tecnológicas para alcanzar las metas trazadas como temáticas denominada intervención didáctica y objetivos específicos.

Intervención didáctica No1

En este objetivo se pudo determinar las dificultades que presentan los estudiantes de primer año en el proceso de aprendizaje en el módulo de sistema operativo de acuerdo a la percepción y observación, se establecieron dos estrategias de acuerdo a la realidad educativa la primera es la tecnología y la segunda empírica tradicional, asimismo se diseñó un cuestionario de preguntas con ítems claros y fáciles de entender de acuerdo a la pensum de estudio de los jóvenes, se usó la plataforma Google Forms para crear encuesta en línea que es un entorno digital muy fácil de acceder desde cualquier dispositivo electrónico, no necesita descargar ninguna aplicación, se puede ingresar y contestarla en cualquier momento, se diseñó la encuesta para los estudiantes de primer año con 10 preguntas con dibujo y emoticones para que fuera interesante y novedosa, agradable para responder, los temas fueron realizados sobre las dificultades que suponen en el módulo de Sistema Operativo y Redes, también se les preguntó sobre las modalidades de clase que les gustaría recibir en el salón de clase: La metodología tradicional, o prefieren la tecnología, por último se les preguntó si conocen la plataforma EducaPlay.

De acuerdo a los resultados de la muestra de los participantes, el análisis es de tipo cuantitativo.

Intervención didáctica No2

En el objetivo dos se diseñó nuevas estrategias pedagógicas usando la aplicación digital EducaPlay, todo a partir del diagnóstico que se lo realiza al inicio del año lectivo en todas las asignaturas y módulo técnico, que permita la generación de actividades académicas contextualizadas, Antes de usar EducaPlay se probó varias plataformas digitales, la misma que ninguna se adaptó a las necesidades de los estudiantes de primer año, fue EducaPlay la escogida por contar con herramienta muy útiles y fáciles de usar porque se puede usar en cualquier dispositivo electrónico como celular, Tablet o computador, se crearon tres actividades interactivas como mapa interactivo, y sopa de letra, lo que permitió que los estudiantes tuvieran más concentración, interés

por la clase, dominio y manejo de los temas. Como Funciones generales de los sistemas operativos: Evolución histórica y versiones. Modelos e Interfaz de usuario. - Tipos de sistemas operativos: Características, ventajas y desventajas. Normativa sobre el uso de software privativo y libre, Por último la tercera actividad se aplicó un test, el cual evaluó la comprensión lectora y conceptos adquiridos del módulo de Sistema Operativo Y Redes; de esta forma se reconocieron otras destrezas de evaluación, alcanzando un alto desempeño en la enseñanza y aprendizaje

Intervención didáctica N° 3

De acuerdo a este objetivo se implementó una estrategia didáctica que permita fortalecer el aprendizaje de Sistema Operativo y Redes en temas: Evolución histórica y versiones de los sistemas operativos. Modelos e Interfaz de usuario. - Tipos de sistemas operativos: Características, ventajas y desventajas. Normativa sobre el uso de software privativo y libre, para esta técnica se aplicó una serie de actividades interactivas considerado en su diseño dos competencias didácticas: La Científica y la tecnológica, En lo científico que es la primera acción pedagógica se busca desarrollar el pensamiento científico que permita formar estudiantes responsables, críticos y reflexivos, la segunda acción didáctica es la tecnológica que es la que busca mejorar y fortalecer los procesos de aprendizaje, la gestión escolar, mediante el uso responsable de la múltiple herramientas digitales que existen en la nube.

Para cumplir con las actividades interactivas, primero se hizo una prueba de ensayo, siguiendo la temática del módulo de Sistema Operativo y Redes, para este objetivo se diseñaron dos actividades: La primera fue un mapa interactivo, se hizo lectura de un de la guía del Módulo con el tema como “Funciones generales: Evolución histórica y versiones. Modelos e Interfaz de usuario”, que explicaban cómo funciona cada componente del CPU del computador y les permitió a los estudiantes de primer año preguntar y dejar que la imaginación, vaya un poco más allá de lo cotidiano, además se le dio información clave para comprender la temática de la asignatura y el uso de la aplicación, a estos se les realizó el respectivo análisis de forma colaborativa (docente y estudiantes), y se dio paso a ejecutar la actividad.

Intervención didáctica N° 4

Esta intervención cuatro sirvió para evaluar los resultados de las estrategias implementadas en el salón de clase, mediadas por las herramientas tecnológicas versus las clases tradicionales, asimismo se realizó un análisis comparativo de las dos técnicas de enseñanza, las mismas que permitieron establecer los impactos positivos o negativos generados en su elaboración y ejecución. Para el desarrollo pedagógico se comprobó el buen desempeño de los estudiantes de primer año en la aplicación digital EducaPlay, de igual manera se identificó los elementos negativos que se deben mejorar a futuro; por otra parte se pudo concluir que haber incluido las herramientas TICs, se logró un avance significativo en el aprendizaje, además se pretende que los educadores se involucren en el quehacer docente, la inclusión de las plataformas digitales, usando las nuevas tendencias de las redes comunicativas, como tutor y transmisor del conocimiento.

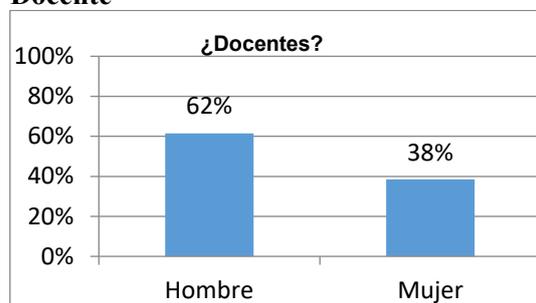
Una vez que se obtuvieron los resultados, se formalizó un estudio comparativo estableciendo que, en las actividades interactivas propuestas, las mismas que se reflejaron las destrezas y dominio de la temática del Módulo. La mayor parte de los colaboradores alcanzaron un buen puntaje, en cada uno de los retos ejecutados en la aplicación EducaPlay. En los problemas encontrados se realizaron acciones concretas para mejorar la estrategia didáctica. Asimismo se detectó en los estudiantes una forma de realizar las tareas como trabajo colaborativo como una meta que se propusieron para alcanzar y así obtener los mejores puntajes en cada desafío, para finalizar con este apartado, se pudo afianzar en los conceptos del módulo de Sistema Operativo y Redes, por supuesto que hubo mejores resultados.

RESULTADOS

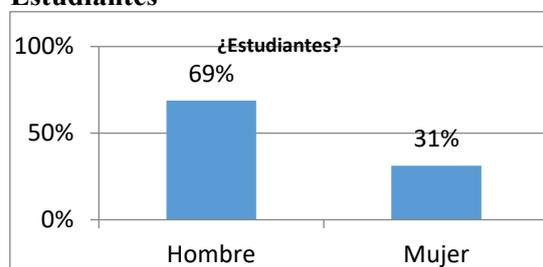
Los resultados que se presentan en esta investigación fueron tomados del instrumento utilizados como las encuestas a 13 docentes y 64 estudiantes, cada cuestionario estuvo diseñado de 7 preguntas usando la escala Likert, de 5 ítems de evaluación, seleccionando las preguntas más específicas del fenómeno de estudio. Asimismo se pudo identificar las dificultades de aprendizaje mediante los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes de primer año. En cuanto a la población encuestada el resultado fue: Docentes un 68% un total de (8) hombres y un 38% (5) mujeres, en

relación a los estudiantes se presentaron un 69% y 31% (entre niños y niñas tal como se aprecia en el gráfico 1 y 2

**Gráfico 2:
Docente**



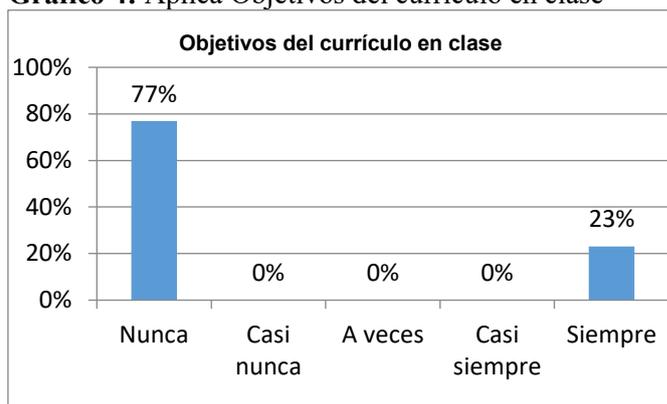
**Gráfico 3:
Estudiantes**



Fuente: Elaboración propia Cesar Soledispa

En la pregunta tres se trata sobre los objetivos Generales y específicos del currículo en el aula de clase del Módulo de Sistemas Operativos Y Redes, la percepción de los profesionales de la educaciones fue de un 77% contestaron la siguiente alternativa de siempre para favorecer los proceso de enseñanza y aprendizaje en el módulo mencionado, siendo importante que antes de empezar una clase se presente los objetivos del tema y estos puedan ser utilizados como herramientas de apoyo para fortalecer habilidades y destrezas en los niños, Asi como el desarrollo cognoscitivo, emocional y social.

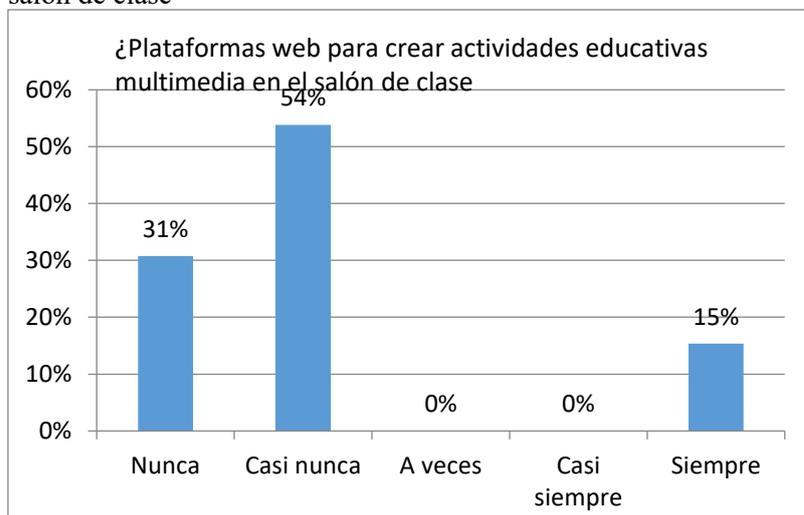
Gráfico 4: Aplica Objetivos del currículo en clase



Fuente: Elaboración propia Cesar Soledispa

En la pregunta cuatro los profesores responden sobre el uso de la plataforma web como herramienta digital que permitirá fortalecer el aprendizaje; Los porcentajes fueron el 54% casi nunca, el 31% nunca y un 15% siempre habían utilizado en los módulos técnicos especialmente en el área de informática. Entonces los docentes deben cambiar de estrategias, usar la creatividad y un nuevo enfoque que sea activo e innovador, enlazando los temas con actividades interactivos gamificada lúdicas para alcanzar objetivos planteados.

Gráfico 5: Usa plataformas web que te permite crear actividades educativas multimedia en el salón de clase

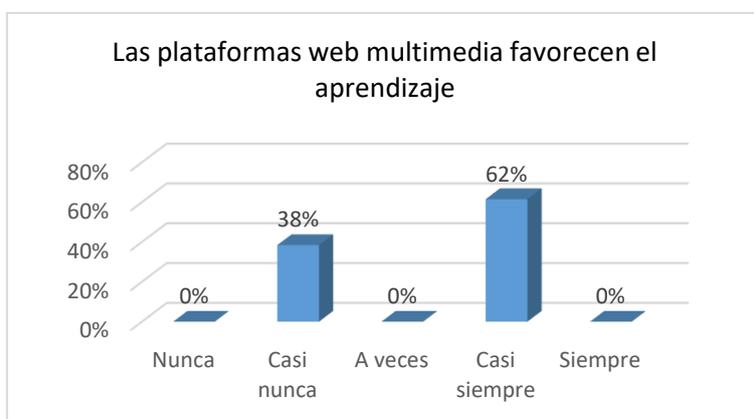


Fuente: Elaboración propia Cesar Soledispa

En cuanto a la pregunta de las plataformas web, se les consultó a los encuestados quienes responden si usan o no plataforma virtuales para crear actividades interactivas en el salón de clase de algún módulo del área técnica, el 54% de los docentes manifiestan que casi nunca usan una

plataforma digital para apoyar las clases, un 31% nunca han usado una plataforma online y un 15% siempre, que son aquellos profesores que dan clase en los módulo técnico de informática, cabe destacar que algunos problemas están relacionado por no buscar una estrategia distinta a lo tradicional y las aplicaciones son idóneas para un aprendizaje autodirigido mediante entorno web que ofrecen la posibilidad de aprender a su propio ritmo, que incluyen herramientas de comunicación y colaboración que permiten a los estudiantes interactuar con instructores y compañeros de clase.

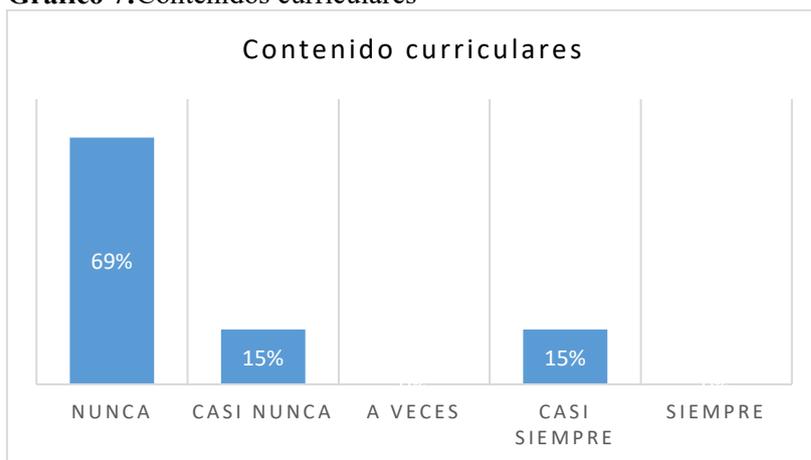
Gráfico 6: Actividades lúdicas



Fuente: Elaboración propia Cesar Soledispa

En esta pregunta se analizó la organización de los contenidos curriculares de las clases del docente en el aula, si esta apoyado con una plataforma web con las temáticas de la unidades de algun módulo de estudio, siesta esta apoyada con las tics con alguna aplicación web interactiva como Google Classroom, EducaPlay, Moodle entre otra, que propicie la educacion activia para mejorr el rendinto escolar el 69% respondió que nunca, y un 15% casi nunca, y tan solo un 15% si aplica, esto sginifca que hay escasas de etsrategia innovadoras en el aula.

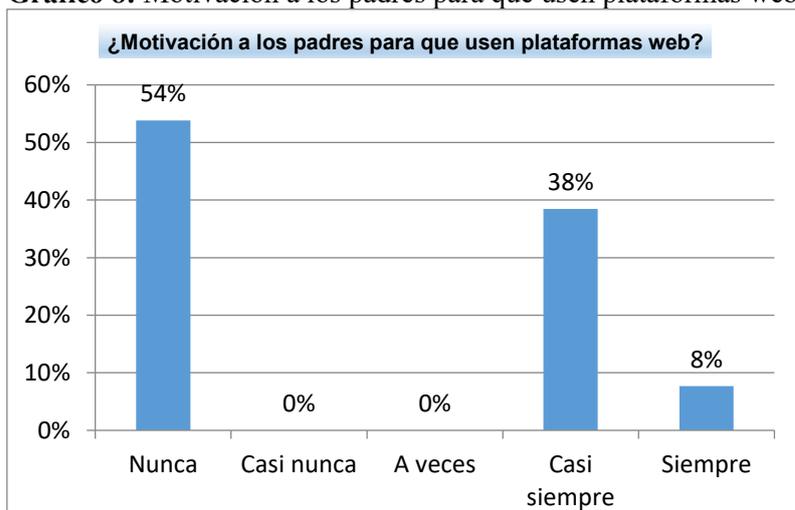
Gráfico 7:Contenidos curriculares



Fuente: Elaboración propia Cesar Soledispa

En esta pregunta se analizó la motivación que imparten los docentes a los padres de familia, sobre el uso de la plataforma web y el enfoque que tienen sobre los entornos virtuales en la educación y las dificultades de la enseñanza en los módulos técnicos en sistema operativo: Entonces, se pidió a los docentes que trabajen con los representantes legales y que ellos opinen si cuentan con alguna aplicación web instalada en sus dispositivos electrónico para apoyar el aprendizaje de sus hijos, el 8% respondieron siempre, y el 38% casi siempre cuentan con alguna plataforma, y el 54%, no motiva a los padres para que usen una plataforma como ayuda a los módulos formativos.

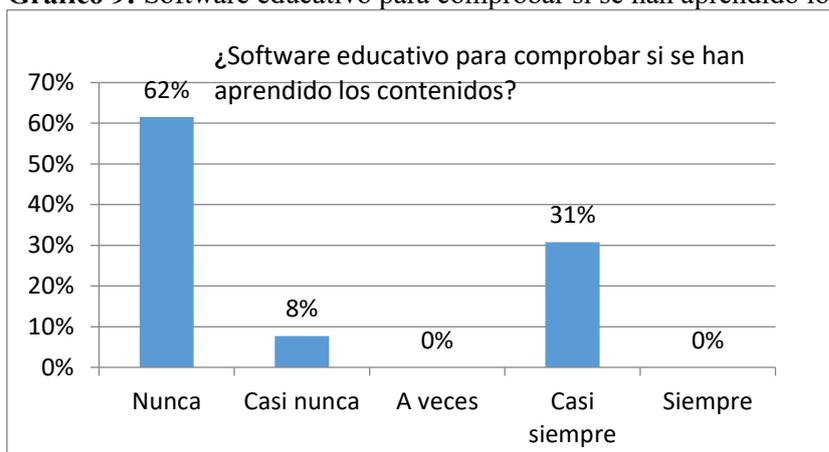
Gráfico 8: Motivación a los padres para que usen plataformas web



Fuente: Elaboración propia Cesar Soledispa

En esta pregunta, la opinión de los encuestados es la siguiente en relación al uso de un software educativo en relación al currículo y como mejorar el rendimiento escolar por el uso de un programa de computación para potenciar los aprendizajes, el 62% de los encuestados revelaron que nunca, el 31% señaló que casi siempre y el 8% consideró casi nunca, usan las tics para transformar la educación del bachillerato, que las tics han cambiado la manera de enseñar en el aula

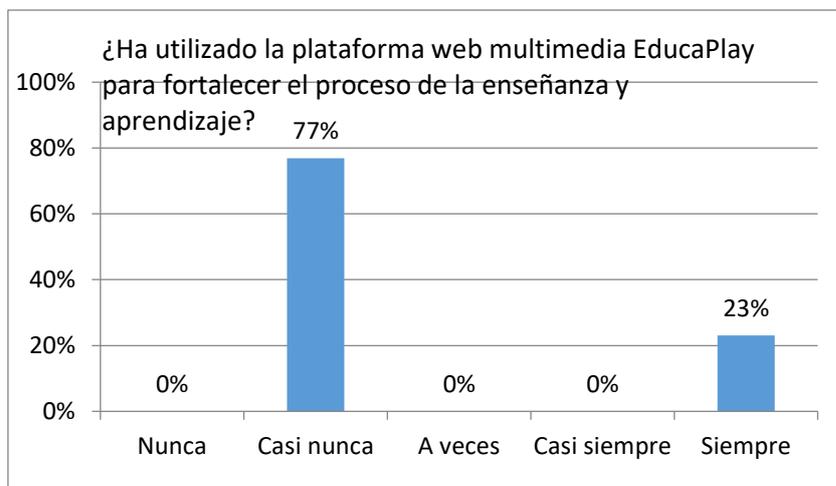
Gráfico 9: Software educativo para comprobar si se han aprendido los contenidos



Fuente: Elaboración propia Cesar Soledispa

En este apartado se les preguntó a los docentes si conocen a EducaPlay como una herramienta versátil que puede ser utilizada por educadores para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, haciendo que sea más interactivo, personalizado y motivador para los estudiantes. Su amplia gama de recursos y actividades permite adaptarse a diferentes necesidades y estilos de enseñanza

Gráfico 10: Ha utilizado la plataforma web multimedia EducaPlay para fortalecer el proceso de la enseñanza y aprendizaje

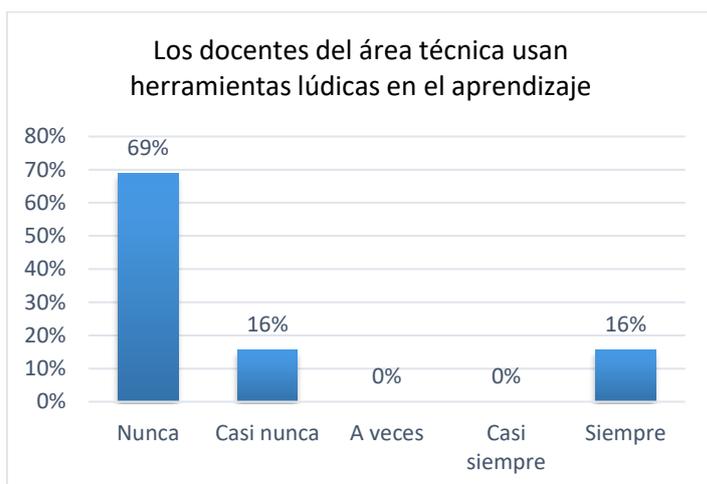


Fuente: Elaboración propia Cesar Soledispa

Encuesta a estudiantes

En esta sección se analizó las encuestas de los estudiantes, sobre las temáticas del módulo de sistema operativo y el rol docente hacia las plataformas virtuales que contenga herramientas lúdicas para apoyar el aprendizaje, el 69% de los jóvenes hacen referencia a que les gustaría que sus docentes expliquen las clases usando una estrategia virtual, y dejen a un lado lo tradicional como cuaderno y dictado, otros alumnos un 16% piensan que sus clase deben estar acompañadas con una herramientas tics y último con un 16 % consideraron que cierto docentes si aplican alguna herramienta como kahoot, EducaPlay y gianelly y que las clases son más divertida y prácticas.

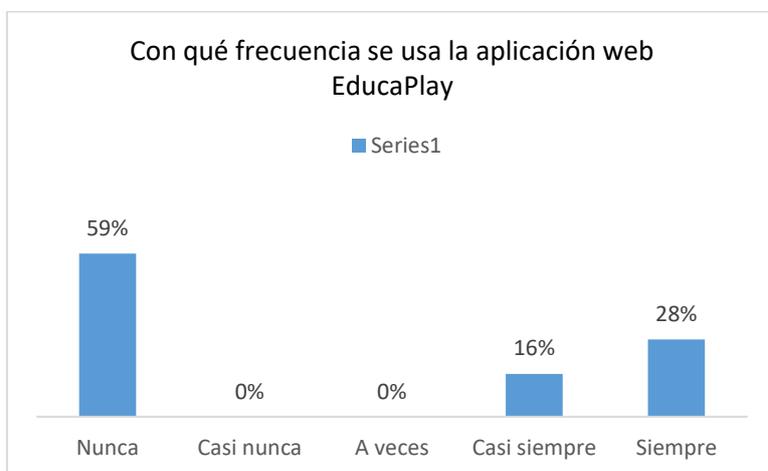
Gráfico 11: Los docentes del área técnica usan herramientas lúdicas en el aprendizaje



Fuente: Elaboración propia Cesar Soledispa

Algunos estudiantes usan EducaPlay u otra plataforma web de forma regular para mejorar su proceso de aprendizaje a través de actividades interactivas que involucraban su formación académica de manera más activa el 59% se manifestó que nunca han usado alguna plataforma digital, el 16% contestó que si usan la aplicación Educaplay y kahoot en el módulo de aplicaciones ofimática y Sistema Operativo y por ultimo el 28% manifestaron que siempre usan plataforma virtuales para practicar variedades de actividades en linea, centrada en la creacion y el uso compartido de actividades educativas interactivas, como crucigramas, mapas interactivos, sopa de letras y más.

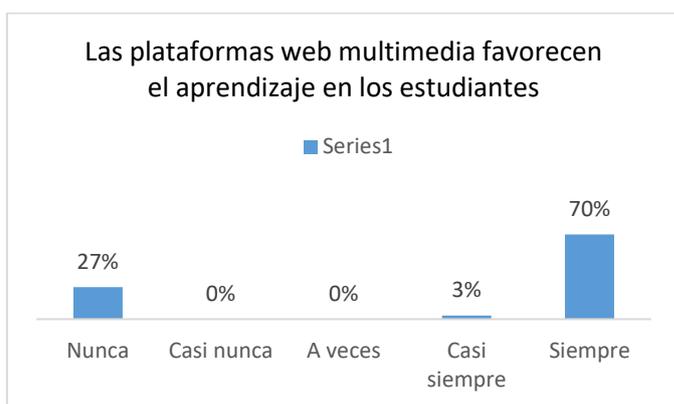
Gráfico 12: Con qué frecuencia se usa la aplicación web EducaPlay



Fuente: Elaboración propia Cesar Soledispa

En esta pregunta los alumnos respondieron en un 70%, que sí, las plataformas web multimedia pueden favorecer el aprendizaje de varias maneras el 3% casi siempre ayudan a realizar la tarea y un 27% nunca han favorecido el aprendizaje al contrario no permiten que los alumnos sean creativos y no piensen por si mismo.

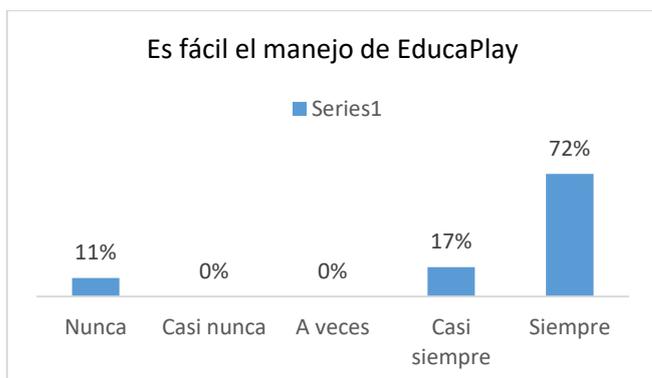
Gráfico 13: Las plataformas web multimedia favorecen el aprendizaje en los estudiantes



Fuente: Elaboración propia Cesar Soledispa

Para finalizar este apartado en esta pregunta los alumnos respondieron el 70%, indica que si es fácil el manejo de la plataforma web EducaPlay en las tareas asignada por los docentes, un 3% casi siempre se considera fácil las actividades y por último los estudiantes manifiestan que no es fácil el uso de EducaPlay porque no lo han usado o el docente no les hace practicar en plataformas web.

Gráfico 14: Es fácil el manejo de EducaPlay



Fuente: Elaboración propia Cesar Soledispa

Diseño de Estrategias Didácticas

Las estrategias didácticas es un proceso fundamental en la planificación educativa porque están diseñadas para facilitar el aprendizaje de los estudiantes y pueden variar según el contenido, el nivel educativo y los objetivos específicos del curso, luego de identificar los problemas en el proceso de formación académica se diseñó tres actividades interactivas como una estrategia innovador con sus respectivos recurso digitales que son:

Mapa Interactivo

Estos consisten en una imagen a la que se le agrega un encadenamiento de puntos, añadir audios, y se lo puede identificar con su nombre, facilitando un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente. La estructurada estaba desarrollada de identificación y agilidad en los estudiantes denominada mapa interactivo, mediante la cual se logró la asimilación de los contenidos del módulo de forma lúdica, innovadora y dinámica, por ser una actividad capta la atención de los alumnos y los motiva a querer seguir aprendiendo, mediante el juego.

Se creó un mapa interactivo en la plataforma web con el tema Sistemas de numeración y sus conversiones, el cual contó con varias ubicaciones concretas relacionadas con el módulo, donde los alumnos debían concluirla y ubicarla en menos tiempo para alcanzar la meta propuesta en la actividad lúdica.

Link de del mapa interactivo: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16338235-sistema_de_numeracion.html



Unidad Abreviatura Valor

Unidad	Abreviatura	Valor
Byte	B	8 bits
Kilobyte	KB	1024 bytes
Megabyte	MB	1024 KB
Gigabyte	GB	1024 MB
Terabyte	TB	1024 GB
Petabyte	PB	1024 TB
Exabyte	EB	1024 PB
Zettabyte	ZB	1024 EB



<https://es.educaplay.com/lti/>

Sopa de Letras

El uso de la tics en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se ha hecho imprescindible en las labores del docente porque transforma el salón de clase, en un entorno agradable las clase son divertidas, motivadas, se les hace más fácil la comprensión de contenidos donde encuentre palabras relacionadas al módulo de Sistemas Operativo y Redes, cabe destacar que el conjunto de acciones positiva se vió la forma acertada de crear una sopa de letras que inquieten y llamen la atención a los alumnos que les genere y les propicie un aprendizaje para la vida que sea significativo que les desarrolle destrezas y competencias en el área de informática, por lo tanto la sopa de letra se convierte en una estrategia y se convierte en una trabajo autónomo.

En la creación de la sopa de letra se tomó en cuenta la cantidad de palabras que los estudiantes de primer año habrían de colocar, tiempo y sentido, además se ubicaron 12 palabras que debían localizar en el menor tiempo posible, cada una tuvo un valor de 8,33 puntos, donde los alumnos que atinaron las doces palabras lograron 100 puntos. Asi mismo se le hizo un feedback en la herramienta lúdica y se les permitió que observaran en donde se equivocaron equivocado para en un nuevo intento puedan mejorar su puntuación. Este tipo de juego sopa de letras en EducaPlay benefició el proceso de participación de los jóvenes quienes estaban motivados y muy atentos a las explicaciones del docente para la nueva ejecución de la actividad y el reto.

<https://es.educaplay.com/lti/>

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16338235-sistema_de_numeracion.html



CONCLUSIONES

La aplicación EducaPlay es una plataforma en línea que proporciona a los docentes y estudiantes una variedad de herramientas y recursos para crear actividades educativas interactivas, sus herramientas son fácil de manipularlo, y puede ser útil en el proceso de formación en los módulos

de la especialidad informática de primer año BGU.

EducaPlay es una plataforma que permite a los docentes adaptar el contenido, a los objetivos de aprendizaje que se ajusten al currículo a las necesidades y niveles de habilidad de sus estudiantes, logrando que los docentes y alumnos salgan de lo tradicional de lo repetido de lo mismo de siempre y al contrario esta nuevas estrategias les permita conocer nuevas metodologías innovadoras en el aula debido a su enfoque en la tecnología y el aprendizaje interactivo desarrollando actividades en la plataforma, como mapa interactivo, sopa de letras y crucigramas, con el objetivo de mejorar el rendimiento escolar de los alumnos de primer año de bachillerato y esto se verá reflejado en sus evaluaciones con respectivas calificaciones.

Se analizó cada una de las fases del estudio de acuerdo con los objetivos trazados con su respectivo análisis, a continuación se detalla algunas conclusiones:

- Los problemas que percibieron y palparon los docentes en sus labores académicos fueron desconocimiento y poco uso de las herramientas interactivas, desconocían la existencia de EducaPlay, Kahoot, Genially y quizz entre otras aplicaciones la misma que tienen herramientas de gamificación para el quehacer didáctico, las cuales se pudieron mejorar una vez que aprendieron a manejarlas, con la incorporación de estas plataformas web en el aula mejoraron los proceso de enseñanza y aprendizaje, se trabajó una manera interactiva, lúdica, y cero aburrimiento con un entorno de aprendizaje virtual que permitió fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de primer año de la Unidad Educativa Ancón. Cabe destacar que el uso de las herramienta digitales despertó, motivación, interés y la participación de los estudiantes por las clases en los módulos del área informática, así mismo se destaca que con el uso de las TICs y la gamificación hubo una transformación notable en la praxis docentes cambiando los enfoques tradicionales por uno interactivo con las aplicaciones virtuales que fueron más llamativas y lúdicas.
- La incorporación de elementos como juego en las actividades creadas en las plataformas web cumplieron con los criterios necesarios para promover una educación de calidad, creativa, innovadora y reflexiva que cumplieron las expectativas en el uso y el diseño de los programas educativos, donde los alumnos, interactuaron con los medios educativos, lograron mayor

efectividad en el manejo de la plataforma web, en el aprendizaje autónomo, en el pensamiento crítico y en la creatividad.

Para concluir es importante tener en cuenta que, aunque EducaPlay puede ser una herramienta valiosa en el proceso de enseñanza y aprendizaje, su efectividad depende en gran medida de cómo se integre en el currículo y cómo se utilice en el aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad Cisneros, A. (2020). Análisis de contenidos con enfoque cuantitativo. Universidad de Cuenca. Obtenido de <https://www2.ucuenca.edu.ec/component/content/article/233-espanol/investigacion/blog-de-ciencia/1599-analisis-de-contenido?Itemid=437>
- Aguilar Gordón, F. (2019). Didáctica de la Filosofía. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 129 - 150.
- Alzaga, A. (2020). EducaPlay: ¿y si todo fuese un juego? *Observatorio de la tecnología educativa*. doi:10.4438/2695-4176_OTEpdf37_2020_847-19-134-3
- Cadena Villegas, G. C., Medina León, A., Karla González, L., & Peña Vega, D. E. (2023). Estrategia pedagógica para el uso de la herramienta Educaplay en el aprendizaje del idioma inglés. *Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 220-233.
- Cerrón Rojas, W. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, 9(núm. 17). doi:<https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2019.17.510>
- García Vargas, M., Martínez Ayala, L., Cerón Reyes, M., & Molina Ruiz, H. (2022). alidez y confiabilidad de un instrumento que permite detectar una revista depredadora. *Tepexi*, 9-14.
- Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello2, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 163-173. doi:10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173
- Jurado Enríquez, E. L. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 2(41).

- Ojeda Porfirio, C. (2020). Universo, población y muestra. Acta Académica. Obtenido de <https://www.aacademica.org/cporfirio/18>
- Páez Quinde , C., Infante Paredes , R., Chimbo Cáceres, M., & Barragán Mejía, E. (2021). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia Covid-19. Cátedra, 32-46.
- Pere Cornellà, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. Revistes Catalanes amb Accés Obert(1132-9157), 5-19.
- Pontificia Universidad Católica del Perú. (2022). La Investigación Descriptiva con Enfoque Cualitativo en Educación. Biblioteca Nacional del Perú(Primera edición digita), 1-57.
- Rodríguez Rodríguez, J., & Reguant Álvarez, M. (2022). Calcular la fiabilidad de un cuestionario o escala mediante el SPSS: el coeficiente alfa de Cronbach. Reire Revista d'Innovació i Recerca en Educació.
- Sánchez Flores, F. A. (2020). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria, 102-122. doi:doi: <https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Universitat Politècnica de València. (2023). Oficina de aprendizaje digital. Obtenido de <https://www.upv.es/contenidos/adigital/educaplay/>
- Yucra Quispe, E., & Bernedo Villalta, L. Z. (2020). Epistemología e Investigación Cuantitativa. Igobernanza, 3(12), 107 -120.