



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN E IDIOMAS CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**TÍTULO:**

**PLATAFORMA EDUCAPLAY Y EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA  
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**AUTORES:**

SUÁREZ SANTOS ANGÉLICA KAREN

TIGRERO GONZÁLEZ LUIS FELIPE

**TUTOR:**

MTR. IÑIGUEZ APOLO LENIN MAURICIO

**LA LIBERTAD – ECUADOR**

**2025**

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN E IDIOMAS CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**TÍTULO:**

**PLATAFORMA EDUCAPLAY Y EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA  
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**AUTORES:**

SUÁREZ SANTOS ANGÉLICA KAREN

TIGRERO GONZÁLEZ LUIS FELIPE

**TUTOR:**

MTR. IÑIGUEZ APOLO LENIN MAURICIO

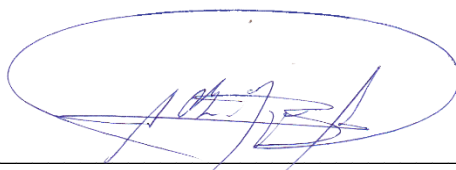
**LA LIBERTAD – ECUADOR**

**2025**

## DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR

En mi calidad De Tutor del Trabajo De Integración Curricular " ***PLATAFORMA EDUCAPLAY Y EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES*** ", elaborado por los estudiantes **Angélica Karen Suárez Santos y Luis Felipe Tigreiro González** de la CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado en EDUCACIÓN BÁSICA, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumplen y se ajustan a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,



---

MTR. Lenin Iñiguez Apolo.

**DOCENTE TUTOR**

C.I. 0703329151

## DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “ **PLATAFORMA EDUCAPLAY Y EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES** ”, elaborado por los estudiantes **Angélica Karen Suárez Santos y Luis Felipe Tigrero González** de la CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado en EDUCACIÓN BÁSICA, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente,



---

M.Sc. Javier García Morales.

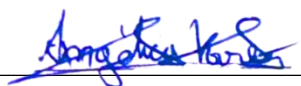
**DOCENTE ESPECIALISTA**

C.I. 0910841840

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LOS ESTUDIANTES

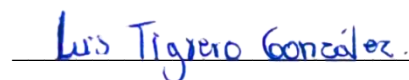
Nosotros, **SUÁREZ SANTOS ANGÉLICA KAREN**, portador de la cédula N° **0923317291** y **TIGRERO GONZÁLEZ LUIS FELIPE**, portador de la cédula N° **0928027168**, estudiantes de la **FACULTAD DE CIENCIAS EN LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**, Carrera de **EDUCACIÓN BÁSICA**, en calidad de autores del trabajo de investigación **“PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE LA ESCUELA PEDRO MARÍA ZAMBRANO REYES”**, nos permitimos declarar y certificar libre y voluntariamente que lo escrito en este trabajo de investigación es de nuestra propia autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas y la propiedad intelectual de la misma pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



Angélica Karen Suárez Santos

**C. I. 0923317291**



Luis Felipe Tigrero González

**CI: 0928027168**

**TRIBUNAL DE GRADO**



---

PhD. Margot García Espinoza  
**DIRECTORA DE CARRERA  
EDUCACIÓN BÁSICA**



---

PhD. Yuri Ruiz Rabasco  
**DOCENTE UNIDAD DE  
INTEGRACIÓN CURRICULAR**



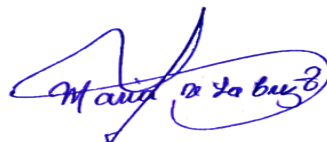
---

MTR. Lenin Iñiguez Apolo  
**DOCENTE TUTOR**



---

MSC. Javier García Morales  
**DOCENTE ESPECIALISTA**

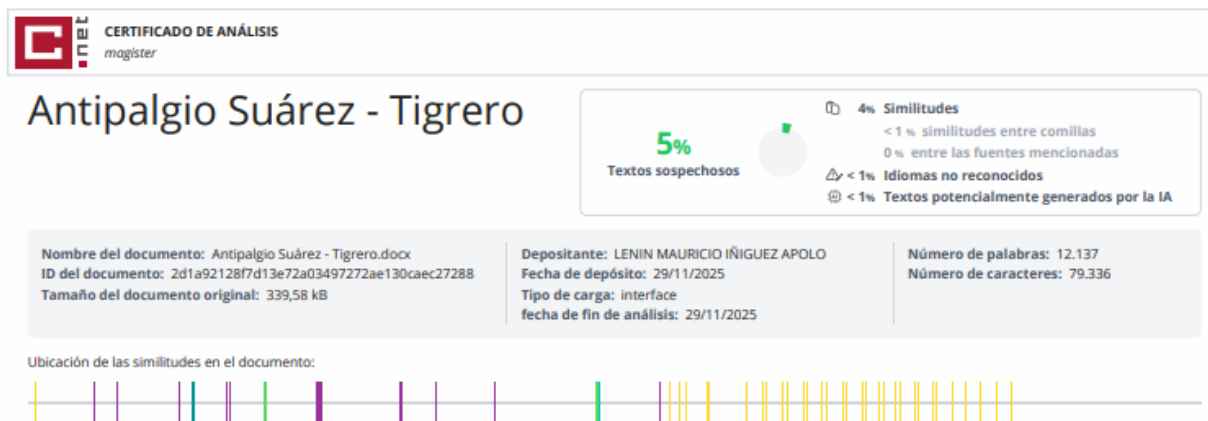


---

MSc. María De la Cruz Tigrero  
**ASISTENTE ADMINISTRATIVA**

## CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En calidad de Tutor del Trabajo de integración curricular, “**PLATAFORMA EDUCAPLAY Y EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES**”, elaborado por los estudiantes **Angélica Karen Suárez Santos y Luis Felipe Tigrero González**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciados en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que, una vez analizado en el sistema anti plagio **COMPILATIO** y de haber cumplido los requerimientos exigidos, el trabajo ejecutado se encuentra con **5 %** de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe. Adjunto reporte de similitud.



Atentamente

Mtr. Lenin Iñiguez Apolo.

## **DOCENTE TUTOR**

### **DEDICATORIA**

El presente trabajo va dedicado a mi esposo Edinson quien participó en cada instante de mi formación académica con motivación y aliento para cada esfuerzo dado. A mi padre Adolfo, aunque ya no esté con vida siempre lo recordaré por sus consejos de superación y la importancia de una educación. A mi madre Angélica que se esmeró en los procesos difíciles de mi salud y me ayudó a levantarme para poder cumplir mi objetivo. A mi suegra Rosita que es mi segunda madre por cuidar de mis niñas en momentos de ausencia sin ellos no habría sido posible este éxito en mi vida.

### **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, agradezco a Dios por ser el pilar fundamental en este proceso de estudio, quien es mi guía espiritual y me ha brindado sabiduría en todos los caminos a recorrer. A mi familia que ha estado en todos los momentos de cada actividad brindada. A los maestros universitarios por ser aliados en brindarme su enseñanza que aportaron a mi desarrollo profesional y sus consejos que perdurarán en mi memoria.

**Angélica Suárez Santos**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de titulación, de manera especial, a mi madre, por su amor incondicional, su esfuerzo constante y por ser el pilar fundamental que me ha sostenido en cada etapa de mi formación académica. A mi abuelita, por su sabiduría, sus consejos y su apoyo permanente, que han sido una fuente de fortaleza en mi vida. Asimismo, a mis hermanos, por su compañía, motivación y por impulsarme siempre a seguir adelante. Este trabajo representa el fruto del apoyo y la guía que he recibido de cada uno de ustedes a lo largo de este camino.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco en primer lugar a Dios, por brindarme fortaleza, sabiduría y perseverancia para seguir adelante en los momentos difíciles, y por guiar cada paso de este proceso académico.

A mi madre, a mi abuelita y a mis hermanos, por su apoyo incondicional, comprensión y palabras de aliento, que me motivaron a no rendirme y a continuar con responsabilidad y compromiso hasta alcanzar este logro.

A mis docentes y tutor, por los conocimientos impartidos, la orientación brindada y el acompañamiento durante el desarrollo de este trabajo de investigación, así como a mis compañeros por las experiencias compartidas a lo largo de mi formación.

Finalmente, a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, por brindarme la oportunidad de formarme profesionalmente y permitirme desarrollar este trabajo de titulación como parte de mi crecimiento académico.

**Luis Tigreiro González**

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación se centra en analizar cómo la plataforma Educaplay influye en el aprendizaje de los contenidos de Estudios Sociales en estudiantes de sexto grado, incluyendo actividades digitales interactivas dentro del aula de clases. Por ello, se tiene como objetivo identificar el uso de aquella plataforma para la motivación y comprensión de los estudiantes durante el desarrollo de la asignatura. La investigación se realizó bajo un enfoque cuantitativo, seguido de un diseño no experimental y de tipo descriptivo. Para obtener datos sobre el proceso de implementación, se utilizó una encuesta dirigida a los estudiantes mediante una prueba pre y post test, así mismo, en el caso del docente se aplicó una encuesta complementada con una entrevista para ampliar y precisar la información obtenida. Los hallazgos mostraron un aumento significativo en la comprensión, el interés y la participación de los estudiantes. Se concluye que, el uso de la plataforma Educaplay es una estrategia didáctica eficaz que tiene el potencial de convertir las horas de clases en aprendizajes significativos de manera dinámica, participativa y refuerza el aprendizaje autónomo.

**Palabras clave:** Educaplay, Estudios Sociales, aprendizaje significativo, motivación estudiantil.

## ABSTRACT

This research focuses on analyzing how the Educaplay platform influences sixth-grade students' learning of social studies content, including interactive digital activities in the classroom. Therefore, the objective is to identify the use of this platform for student motivation and comprehension during the course. The research was conducted using a quantitative approach, followed by a non-experimental and descriptive design. To obtain data on the implementation process, a survey was administered to students, as well as a pre- and post-test. Likewise, in the case of the teacher, a survey was administered, supplemented by an interview to expand and refine the information obtained. The findings showed a significant increase in student comprehension, interest, and participation. It is concluded that the use of the Educaplay platform is an effective teaching strategy that has the potential to turn class hours into meaningful learning in a dynamic, participatory way, reinforcing autonomous learning.

**Keywords:** Educaplay, Social Studies, meaningful learning, student motivation.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA .....	I
CARÁTULA .....	II
DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR .....	III
DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA .....	IV
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LOS ESTUDIANTES .....	V
TRIBUNAL DE GRADO .....	VI
CERTIFICADO ANTIPLAGIO .....	VII
DEDICATORIA .....	VIII
AGRADECIMIENTO .....	VIII
DEDICATORIA .....	IX
AGRADECIMIENTO .....	IX
RESUMEN .....	X
ABSTRACT .....	XI
ÍNDICE DE CONTENIDO .....	XII
ÍNDICE DE TABLAS .....	XIV
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	XV
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I .....	3
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
Formulación y sistematización del problema .....	5
Preguntas secundarias .....	5
Objetivos de la investigación .....	5
Objetivo general .....	5
Objetivos específicos .....	5
Justificación .....	6
Alcance .....	7
Delimitación .....	7
Limitaciones .....	7
CAPÍTULO II .....	8
MARCO TEÓRICO .....	8
Antecedentes .....	8
Antecedentes Nacionales .....	8
Antecedentes a nivel local .....	9

Bases teóricas .....	10
Teorías del aprendizaje.....	10
Ventajas y desventajas de la plataforma Educaplay en el aprendizaje de Estudios Sociales.....	12
Importancia de Educaplay .....	13
Actividades en Educaplay.....	14
Definición de aprendizaje.....	14
Aprendizaje de Estudios Sociales.....	15
Competencias de las Ciencias Sociales.....	15
Marco legal .....	16
Operación de las variables.....	17
CAPÍTULO III.....	25
MARCO METODOLÓGICO.....	25
Tipo de investigación .....	25
Investigación descriptiva .....	25
Investigación exploratoria .....	25
Diseño de la investigación.....	26
Población y muestra .....	27
CAPÍTULO IV .....	30
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS .....	30
Resultados de la encuesta a los estudiantes .....	30
Resultados de la encuesta a los estudiantes .....	37
Resultados de la encuesta dirigida al docente .....	44
Resultado de la entrevista realizada al docente.....	48
Discusión de los resultados .....	50
CAPÍTULO V.....	52
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	52
ANEXOS.....	60
ANEXO A – ENCUESTAS ESTUDIANTES.....	60
ANEXO B – ENCUESTA AL DOCENTE .....	61
ANEXO C – ENTREVISTA AL DOCENTE.....	62
ANEXO D - ESCUELA .....	63
ANEXO E – SOLICITUD DE PERMISO .....	64
ANEXO F – VALIDACIÓN DEL EXPERTO .....	65

## ÍNDICE DE TABLAS

- Tabla 1: Ventajas y desventajas de la plataforma Educaplay. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Tabla 2: Operacionalización de variables ..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Tabla 3: Población ..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Tabla 4: Preferencia por la materia de Estudios Sociales. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Tabla 5: Interés por las actividades con juegos o videos. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Tabla 6: Uso de programas o juegos digitales para el aprendizaje. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Tabla 7: Influencia de los juegos y programas educativos en el aprendizaje. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Tabla 8: Aceptación del uso de plataformas educativas en línea para Estudios Sociales. **¡Error! Marcador no definido.**
- Tabla 9: Percepción de los estudiantes sobre el uso de Educaplay en clases. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Tabla 10: Motivación de los estudiantes al participar en clases con Educaplay. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Tabla 11: Facilidad para comprender los contenidos de Estudios Sociales mediante Educaplay. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Tabla 12: Refuerzo del aprendizaje y práctica de contenidos mediante el uso de Educaplay. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Tabla 13: Desarrollo del aprendizaje autónomo y repaso independiente mediante Educaplay. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Tabla 14: Conocimiento de la plataforma Educaplay. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Tabla 15: Aprendizaje autónomo con Educaplay. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Tabla 16: Capacitación docente para el uso de Educaplay. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Tabla 17: Continuidad en el uso pedagógico de Educaplay ..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Tabla 18: Contribución de Educaplay al desarrollo de competencias digitales. .... **¡Error! Marcador no definido.**

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

- Gráfico 1: Actividades en la plataforma Educaplay. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 2: Preferencia por la materia de Estudios Sociales. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 3: Interés por las actividades con juegos o videos. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 4: Uso de programas o juegos digitales para el aprendizaje. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 5: Influencia de los juegos y programas educativos en el aprendizaje. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 6: Aceptación del uso de plataformas educativas en línea para Estudios Sociales. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 7: Percepción de los estudiantes sobre el uso de Educaplay en clases. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 8: Motivación de los estudiantes al participar en clases con Educaplay. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 9: Facilidad para comprender los contenidos de Estudios Sociales mediante Educaplay. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 10: Refuerzo del aprendizaje y práctica de contenidos mediante el uso de Educaplay. .... **¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 11: Desarrollo del aprendizaje autónomo y repaso independiente mediante Educaplay. .... **¡Error! Marcador no definido.**

## INTRODUCCIÓN

La tecnología actual está revolucionando el campo de la educación, especialmente en áreas del conocimiento para fortalecer competencias mediante herramientas digitales que innovan a gran velocidad, razón por la cual, la plataforma Educaplay puede colaborar como una fuente importante para retroalimentar al estudiantado en el área de Estudios Sociales, sin embargo, el propósito de este trabajo de investigación es identificar el uso de la plataforma Educaplay en el aprendizaje de Estudios Sociales dentro de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano Reyes”

La plataforma mencionada, está diseñada para ayudar al estudiantado de diversas edades con actividades interactivas que pueden innovarse con el paso del tiempo, a pesar de esto, su uso ha sido limitado por la brecha digital, factores económicos o el contexto escolar o familiar que influyen en el aprendizaje de los estudiantes especialmente de primaria donde se empieza la formación. Por esta razón, el rol docente influye en este proceso para colaborar en la retroalimentación de las clases con la didáctica representada en esta herramienta.

El aprendizaje de Estudios Sociales también ha sido desarrollado de forma teórica como método tradicional, lo cual, ha desarrollado la desmotivación y el desinterés por abordar temas como historia geografía o cívica, que son aprendizajes que están presentes en el currículo ecuatoriano y, por ende, se necesita que el estudiante desarrolle competencias y habilidades sociales y digitales como fuentes que inciden en su vida cotidiana y personal.

La presente investigación adopta un enfoque cuantitativo para medir su impacto en esta área del conocimiento mediante encuestas con pruebas pre y post test para un profundo análisis del uso de la herramienta en el aprendizaje de Estudios Sociales, el cual se analizarán las respuestas mediante la estadística en la herramienta Excel; así mismo, se utilizará la entrevista como técnica para confirmar los datos de la encuesta. A continuación, se detalla la estructura de los cinco capítulos de la presente investigación:

**Capítulo I.** – Dentro de este capítulo se aborda el planteamiento del problema que contiene las causas que llevaron el desarrollo de la investigación, el cual, parten las preguntas de investigación y sus respectivos objetivos general y específicos; así mismo, en este capítulo se detalla la justificación de la investigación basada en la importancia, la utilidad y los beneficios que

dará este estudio, seguido del alcance, la delimitación y las limitaciones encontradas en el proceso de estudio.

**Capítulo II.** – En esta sección se encuentra detallado el marco teórico que contiene los antecedentes de investigaciones que han aportado con fuentes internacionales, nacionales y a nivel local, además, las teorías que respaldan el presente trabajo con autores que sustentan las variables Educaplay y Aprendizaje de Estudios Sociales. Por otra parte, el marco legal con la normativa de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, Constitución 2008 y el Código de la Niñez y la adolescencia.

**Capítulo III.** – En este tercer apartado se plantea la metodología utilizada que se basó en un enfoque cuantitativo por medio de encuestas y cuestionarios estructurados de pruebas pretest y post test; también, se detalla el diseño utilizado, la técnica, población y muestra, el cual ayudaron a recabar datos que evidenciaron la veracidad del estudio con análisis cuantificados por medio de tablas estadísticas, y entrevista a los docentes para confirmar los datos recogidos en la encuesta.

**Capítulo IV.** – En este capítulo se realiza la interpretación y discusión de los resultados obtenidos del instrumento aplicado de encuestas en pruebas pretest y post test a la población seleccionada en la institución educativa, y la entrevista a los docentes para confirmar los datos recogidos.

**Capítulo V.** – En esta sección final, se resume el análisis de las conclusiones de cada objetivo planteado, el cual detalla el cumplimiento del propósito del estudio con la pregunta principal de la investigación y las recomendaciones que servirán para futuros trabajos investigativos.

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad las plataformas digitales pueden tener varias finalidades en el ámbito de la educación como la retroalimentación o el refuerzo académico, ambas, son una necesidad como método de evaluación de los contenidos para fortalecer el proceso de aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, a pesar de esto, los docentes de la Educación General Básica pueden desconocer su utilidad y la importancia de fortalecer el aprendizaje desde lo teórico a lo práctico en convertir el aula de clase en un espacio motivador y competente, por lo que la causa podría deberse a factores sociales, económicos o personales.

Según la Organización de las Naciones Unidas de la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco), plantea que la tecnología se diseñe para servir de acuerdo a los derechos humanos, por tal motivo, el número cuatro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) quiere incentivar a la población a colaborar en una Educación de Calidad. Los estudios a nivel mundial reflejan la falta de acceso a internet y de herramientas digitales como factores sociales para lograr la meta esperada y afectar el rendimiento estudiantil en pruebas estandarizadas, a pesar de implementarse juegos educativos en herramientas digitales desde los gobiernos actuales, tal vez, estas medidas no puedan ser alcanzados por todos los sectores de forma equitativa.

Campos Quintanilla et al., (2023) manifiestan que los estudiantes pueden desconocer de enfoques como ciencia, tecnología y sociedad en utilizar la práctica tradicional en la enseñanza de Estudios Sociales enfocadas en la repetición memorística en regiones de poco acceso tecnológico, por lo tanto, la formación inicial en el ámbito universitario no siempre proporciona las herramientas necesarias para enfrentar los retos del aula que busca incorporar recursos pedagógicos y emocionales. Es probable que docentes y estudiantes de la Escuela Pedro María Zambrano Reyes no cuenten con enfoques para fortalecer la mejora en la enseñanza de los Estudios Sociales, a pesar de la facilidad de acceso a información y, por el contrario, dificultar la comprensión real de los hechos sociales y practicar la deshonestidad académica en los estudiantes

A juicio de Cantuña Ávila, (2022) manifiesta que en Ecuador las estadísticas ratifican que los estudiantes actúan con deshonestidad y utilizan el internet para el ocio, a pesar de que, el Ministerio de Educación en su Plan Covid-19 en el año 2020, tuvo la intención de proveer

herramientas pedagógicas para construir un nuevo modelo de educación. Sin embargo, (Santos Sánchez et al., 2024) resaltan que, el docente para cumplir el rol de guía y modelo necesita ser capacitado y la falta de esta, podría ser una de las dificultades que afectaría su desempeño y preparación en recursos digitales de enseñanza de los Estudios Sociales.

La brecha digital puede afectar la formación docente en el área tecnológica según Cuenca Peláez et al., (2025). y para esto las TIC están involucradas para ayudar por medio de herramientas digitales al ámbito educativo Amaya-Olarte et al., (2024), Daquilema Gavilanes, (2024). Es posible que las instituciones educativas no dispongan de planes de formación para que estas metodologías sean implementadas de manera efectiva y se sugiere establecer plataformas digitales que promuevan con mayor claridad el uso pedagógico, por lo contrario, la educación podría ser repetitiva y memorística.

Estudios realizados de la prueba Ser Estudiante en el subnivel Básica Superior en el área de Ciencias Sociales en el año 2024 por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL) visualiza las características propias del estudiante y el ambiente familiar como factores que dificultarían la retroalimentación continua con bajo rendimiento académico y la desmotivación e desinterés en esa área del conocimiento en ramas como la historia y la cultura para formar estudiantes en la resolución de problemas sociales.

El uso de plataformas digitales podría tener un efecto beneficioso en la motivación y participación del estudiantado, sin embargo, su aplicación enfrenta dificultades relacionadas con la planificación curricular, la infraestructura disponible y el nivel académico de los docentes, el uso de herramientas digitales influye en el aprendizaje y su incorrecta manipulación causaría desinterés en el estudiante para complementar el proceso de aprendizaje (Ilaquize Gamboy, 2022). La forma de abordar esta realidad sería la implementación de la plataforma Educaplay que responda a las condiciones de cada grupo y permita un aprendizaje mediante competencias digitales y entornos interactivos según el currículo ecuatoriano, así lograr motivación e interés por la asignatura de Estudios Sociales.

La no implementación de ésta puede evitar que el estudiante logre desarrollar competencias tecnológicas en el ámbito social, así mismo, desconozca que las plataformas digitales sean complementarias e importantes en el proceso de enseñanza de formar ciudadanos críticos, responsables y conscientes de su historia. Otra causa podría ser la no preparación docente en uso

de estas herramientas al no solucionar este problema, podría influir la percepción de que la plataforma digital sea únicamente recreativa, cuando en realidad puede cumplir funciones formativas dentro de una herramienta educativa bien diseñada.

## **Formulación y sistematización del problema**

### **Pregunta principal**

¿Cómo es el uso de la plataforma Educaplay en el aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes del sexto año en la escuela “Pedro María Zambrano Reyes” en el período 2025- 2026?

### **Preguntas secundarias**

1. ¿Qué tipos de actividades de aprendizaje ofrece Educaplay que se puedan adaptar a los contenidos de Estudios Sociales?
2. ¿Cuáles son las ventajas y desventajas percibidas por docentes y estudiantes al utilizar la plataforma Educaplay?
3. ¿Cómo se relaciona el uso de Educaplay con el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica?

### **Objetivos de la investigación**

#### **Objetivo general**

Identificar el uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes del sexto año de la Escuela Pedro María Zambrano Reyes en el período 2025 – 2026.

#### **Objetivos específicos**

1. Identificar las actividades de aprendizaje que ofrece Educaplay que se puedan adaptar a los contenidos de Estudios Sociales.
2. Analizar las ventajas y desventajas percibidas por docentes y estudiantes en el uso de Educaplay para el aprendizaje de Estudios Sociales.
3. Evaluar la relación entre el uso de Educaplay y el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica.

## **Justificación**

Prensky denomina al estudiantado como nativos e inmigrantes digitales por lo que sus cerebros han cambiado y están constantemente conectados a través de dispositivos tecnológicos (Pavez Andonaegui, 2008). La implementación de Educaplay en la enseñanza de Estudios Sociales puede representar una respuesta a las exigencias contemporáneas de un entorno educativo en constante evolución, también dirigirse a un enfoque dinámico y atractivo del aprendizaje.

Es de suma **importancia** destacar que esta investigación se realiza con el propósito de encontrar conceptos específicos acerca del uso de la plataforma Educaplay como parte de la formación del área de Estudios Sociales del estudiantado de sexto año de Educación General Básica, además, busca identificar su **utilidad** en la práctica educativa y analizar las competencias de acuerdo al currículo educativo. También, encontrar desafíos y obstáculos que tiene el estudiante al desconocer el uso de herramientas digitales como la escasez de recursos tecnológicos.

Esta investigación pretende fortalecer los lazos entre docentes, estudiantes y padres de familias, que generen espacios donde se valore el uso de recursos digitales gratuitos como parte del proceso de aprendizaje, mientras, se busca mejorar el rendimiento académico que aporte al desarrollo sociocognitivo, las habilidades tecnológicas y el pensamiento crítico en el ámbito social y cultural que respondan a las necesidades del estudiante y sembrar su experiencia en aprendizajes significativos que colaboren en retroalimentar contenidos por medio de nuevas dinámicas de interacción educativa con la plataforma Educaplay en el aprendizaje de Estudios Sociales.

Desde una visión práctica este trabajo investigativo podría cambiar el modelo institucional, así mismo, puede incentivar a crear propuestas de proyectos institucionales colocando a los juegos digitales como prioridad en la motivación para generar o mejorar las habilidades tecnológicas. La presente investigación es **viable** porque dispone de los recursos necesarios en su elaboración fundamentada, por medio de la situación problemática y las bases teóricas, puede dar beneficios a la institución educativa en ayudar a mejorar las formas de enseñanza en el aprendizaje de Estudios Sociales con el uso de la plataforma Educaplay y fortalecer las competencias que se requieren en la formación del subnivel medio de Educación General Básica.

## **Alcance**

La presente investigación tiene como alcance conocer la utilidad de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Estudios Sociales para identificar el impacto en el desarrollo de competencias digitales que pueden desarrollarse en el estudiantado de sexto año de Educación General Básica. Se identificará el vínculo entre esta herramienta con la asignatura y las competencias que se pueden generar a partir de su uso, así mismo, la asignatura de Estudios Sociales cambiaría su perspectiva teórica a ser motivadora y enriquecedora en conocimientos.

## **Delimitación**

**Objeto de Estudio:** Educaplay y el aprendizaje de Estudios Sociales.

**Unidad de Estudio:** Escuela de educación básica “Pedro María Zambrano Reyes”.

**Enfoque de estudio:** Cuantitativo

**Delimitación Geográfica:** Cantón Salinas – Provincia de Santa Elena.

**Delimitación Temporal:** Período 2025 – 2026

## **Limitaciones**

Se presentaron inconvenientes tecnológicos como la falta de un equipo, de modo que fue necesario recurrir al préstamo de una computadora. Durante la aplicación de las actividades con la plataforma Educaplay también se generó un retraso al no encender la computadora asignada al iniciar la sesión prevista. Por otro lado, el espacio reducido del aula y la falta de ventilación no fue el apropiado para emplear recursos tecnológicos, situación que restringió la organización y el trabajo durante la implementación del recurso.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Antecedentes**

De acuerdo con Cifuentes Amaya et al. (2021) en su artículo científico titulado “Estrategias Didácticas Mediadas por la Plataforma Educaplay para el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje de las Ciencias Sociales”, de la ciudad de Bogotá – Colombia, el objetivo fue proponer estrategias didácticas mediadas a estudiantes de quinto grado, por medio de un enfoque mixto con el fin de estudiar el problema y encontrar soluciones para mejorar el aprendizaje de las Ciencias Sociales con recursos digitales que, al ser aplicados, dieron resultados positivos. Este autor destaca la importancia de la planificación para el diseño de actividades pedagógicas con la utilización de las TIC y su relación directa con plataformas como Educaplay para fortalecer el aprendizaje interactivo en esta asignatura poco preferida para el aprendizaje.

El trabajo investigativo de Páez-Quinde et al. (2022), titulado “Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia COVID-19”, se ejecutó con el propósito de analizar la utilización de Educaplay debido a las nuevas tendencias metodológicas en clases virtuales, como un recurso didáctico para la mejora del rendimiento académico con un enfoque mixto de diseño experimental–exploratorio. Se aplicó como recurso de gamificación a estudiantes del nivel elemental con pruebas de pretest y postest, lo que permitió conocer el uso de la plataforma en el rendimiento académico, el trabajo colaborativo y la dirección docente, vinculando la gamificación con el aprendizaje significativo. Este aporte es significativo para llevar este tipo de juegos a la enseñanza de Estudios Sociales.

#### **Antecedentes Nacionales**

Cantuña Ávila (2022) resalta en su investigación “Análisis del proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales desde criterios pedagógico-didácticos aplicados en el uso de entornos virtuales”, con el propósito de analizar el proceso de enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales en estudiantes del cantón Pichincha del Ecuador, para lo cual se utilizó un enfoque cualitativo. Este estudio fue un indicio de la necesidad de implementar espacios digitales dentro del aula como apoyo directo al aprendizaje mediante plataformas interactivas y sirven para motivar al docente a innovar las clases a partir de herramientas digitales.

El Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL, 2024) observó un retroceso en el rendimiento académico a nivel nacional, al comparar los resultados del subnivel de Básica Superior entre los años lectivos correspondientes al área de Ciencias Sociales. El registro indica que el promedio general de 697 puntos sobre un total de 1 000 en el año 2022 disminuyó 6 puntos el siguiente año, demostrando que puede verse afectado el desempeño académico del estudiantado a nivel nacional. Esta tendencia negativa en el rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales se evidencia en varios contextos de la región Costa-Galápagos y se refleja un descenso en los puntajes en áreas urbanas y rurales, siendo esta última la más pronunciada. Estos hallazgos podrían indicar la existencia de diferencias estructurales que pueden obstaculizar el proceso de aprendizaje en áreas más desfavorecidas del país (INEVAL, 2025). A pesar de esto, se puede fortalecer la enseñanza mediante la implementación de metodologías como la herramienta Educaplay que aporten a la mejora de la educación en esta área.

### **Antecedentes a nivel local**

Dentro del contexto local, Rodríguez et al. (2025) en su estudio realizado “La herramienta Educaplay para el refuerzo didáctico de la lectoescritura en los estudiantes de nivel elemental” en una comunidad rural de la provincia de Santa Elena, tuvo como finalidad explorar el impacto de la herramienta como recurso importante para integrar en las aulas y fortalecer las habilidades de lectoescritura, con un enfoque mixto bajo un diseño cuasiexperimental, que permitió evaluar el uso de la plataforma para reforzar las habilidades de lectoescritura y mostrar efectos positivos en el interés por mejorar mediante la tecnología actual, guardando una relación con el uso de Educaplay como recurso digital educativo. Es importante destacar que se debe valorar la herramienta por ser interactiva y efectiva para transformar la enseñanza; sin embargo, el área de Estudios Sociales necesita enseñanza a través de plataformas digitales para dejar de ser teórica y tradicional.

Por otra parte, la investigación de Párraga Chele (2024) “Evaluación de las posibilidades de la plataforma Educaplay como recurso psicopedagógico para favorecer el aprendizaje en estudiantes con discapacidad”, tuvo como objetivo determinar la contribución de la plataforma Educaplay para favorecer el aprendizaje en estudiantes con discapacidad del séptimo grado de la Unidad Educativa Paquisha. Se utilizó un enfoque cualitativo mediante un estudio de caso y plan pedagógico; se logró evidenciar la importancia de esta herramienta como estrategia didáctica para

el aprendizaje, ya que puede aumentar el interés del estudiante por la asignatura y se pretende que a futuro el alumno pueda desenvolverse en explorar la herramienta sin ayuda alguna; sin embargo, la capacitación docente es un aliado para cumplir este proceso.

El estudio de Educaplay ha sido relevante en varios contextos, por su gran aporte a la educación de manera gratuita y de fácil acceso; a pesar de esto, se ha estudiado de manera general como estrategia, herramienta lúdica o gamificación como aporte en diversas asignaturas del conocimiento, y es importante aclarar que se han realizado minuciosas investigaciones a profundidad de su utilidad que pueda beneficiar en el aprendizaje de los Estudios Sociales, por lo que se hace necesario indagar la percepción de la herramienta para conocer su utilidad en el estado actual.

### **Bases teóricas**

#### **Teorías del aprendizaje**

El ser humano evoluciona y se moldea con la tecnología y permite que, mediante plataformas digitales el estudiantado puede activar el aprendizaje y desarrollar habilidades que no se logran en la enseñanza tradicional en la asignatura de Estudios Sociales. Desde el **conductismo** de Skinner, los sistemas móviles y herramientas tecnológicas pueden actuar como agentes de refuerzo en el aprendizaje para generar conductas en el estudiante por medio de la interacción honesta y la retroalimentación, relación que se evidencia en la plataforma Educaplay a través de la retroalimentación inmediata que reciben los estudiantes al resolver actividades. (Pérez Álvarez, 2021).

Por otra parte, el **constructivismo** de Jerome Bruner plantea el aprendizaje por descubrimiento como una metodología que activa el estudiante en explorar, construir y experimentar su propio aprendizaje, el cual, autores como Jean Piaget, Lev Vygotsky, Berger y Luckmann afirman esta teoría y resaltan que el estudiante puede ser protagonista de su propio proceso formativo. Por tal motivo, la plataforma Educaplay ayuda a favorecer el compromiso activo del estudiante y convertirlo en aprendizaje significativo, permitiendo al estudiante construir su conocimiento mediante actividades interactivas (Abarca Cordero, 2017).

Así mismo, la teoría de Claude Shannon fue un ente importante en la revolución digital por ser uno de los primeros en fundamentar las bases para el diseño de circuitos digitales y el desarrollo

de la inteligencia artificial en la creación y aplicación de juegos interactivos digitales, sin embargo, esta teoría permite la evolución de los mismos que puedan adaptarse en el contexto educativo para la enseñanza y resolución de problemas para enriquecer la práctica educativa en Estudios Sociales por medio de plataformas digitales como Educaplay (Layus, 2020).

Finalmente, el fundador del **conectivismo** George Siemens conocido como el fundador de la teoría de la enseñanza, afirma que el aprendizaje puede verse reflejado a través de la práctica por medios tecnológicos que al utilizarse de forma correcta y honesta pueden generar la habilidad de desarrollar su capacidad crítica, toma de decisiones y distinguir el ocio con el uso educativo (Siemens, 2004). Para complementar, el construccionismo de Seymour Papert adapta el constructivismo de Piaget al mundo tecnológico y convertir al docente como guía y al estudiante protagonista de su proceso formativo. Para conllevar esta práctica es necesaria la capacitación hacia el medio tecnológico y que pueda adaptarse a las necesidades del estudiante (Delgado Soto et al., 2024), sin embargo, Educaplay se vincula con estas teorías al permitir el aprendizaje activo mediante el uso de recursos digitales interactivos.

### **Definición de Educaplay**

Educaplay es una de las herramientas con mayor uso de acuerdo con Moreno Tomalá (2022), quien lo define como una plataforma para crear actividades multimedia de carácter dinámico con fin educativo para retroalimentar las clases de forma significativa en el aprendizaje de los estudiantes, además, puede aportar en aptitudes que puedan aumentar su participación en actividades que inciden en su crecimiento escolar.

Por otra parte, según Páez-Quinde et al. (2022), presenta a Educaplay como una plataforma en línea que permite crear juegos interactivos para motivar a los estudiantes por medio de contenido digital para todos los niveles del aprendizaje. Complementando la definición anterior, incluir herramientas digitales en el aula ayuda a captar atención y motivación en el proceso de aprendizaje por ofrecer una amplia variedad de juegos que se pueden actualizar como sopa de letras, crucigramas, videoquiz, entre otros.

### **Características de Educaplay**

Páez-Quinde et al. (2022) definen las siguientes características como una herramienta en línea que se accede con registro propio y con enlaces compartidos, es una plataforma libre que

permite interactuar sin tener conocimientos avanzados; así mismo, permite compartir materiales de forma profesional a través de enlaces compartidos. La facilidad de acceso y sus diseños en tres idiomas (español, inglés y francés) son ventajas que la hacen útil.

### **Ventajas y desventajas de la plataforma Educaplay en el aprendizaje de Estudios Sociales.**

**(Páez-Quinde et al., 2022)**

**Tabla 1**

*Ventajas y desventajas de la plataforma Educaplay.*

<b>Ventajas</b>	<b>Desventajas</b>
Mediante juegos y actividades interactivas, incrementa la motivación de los estudiantes.	Su uso depende de la conexión a internet.
Permite que el estudiante reciba una retroalimentación inmediata.	Algunas herramientas avanzadas presentan restricciones en la versión gratuita de la plataforma.
Aporta al desarrollo de las competencias digitales.	Presenta resistencia por parte de algunos docentes debido a la falta de formación en el uso pedagógico de Educaplay
Dispone de múltiples actividades personalizables, como crucigramas, sopas de letras y cuestionario.	Requiere mayor tiempo por parte del docente al momento de diseñar los recursos interactivos.
Plataforma gratuita, de fácil acceso y no requiere instalación.	Riesgo de que los estudiantes la perciban únicamente como un espacio recreativo y no como un apoyo académico.

Puede vincularse con otras plataformas educativas (Moodle, Google Classroom y Microsoft Teams).

La dependencia de dispositivos tecnológicos puede limitar su uso en contextos vulnerables.

**Nota.** Elaboración propia con base en (Páez-Quinde et al., 2022).

### Importancia de Educaplay

El uso de la plataforma de Educaplay es fundamental en la educación porque incide en docentes y estudiantes en propuestas dinámicas y la creación de nuevos entornos de aprendizaje; por lo tanto, incrementa el interés y la participación de los estudiantes, según Chanaluiza Bustillos (2023), además, con la práctica interactiva puede despertar la creatividad y mantener la atención durante las actividades educativas.

### Figura 1

*Actividades en la plataforma Educaplay*



**Nota.** Imagen extraída de la plataforma Educaplay (Educaplay, 2025).

La tecnología está revolucionando la educación en todas las áreas, así lo resalta Orrego-Riofrío y Aimacaña-Pinduisaca (2018). Por esta razón, el uso de la plataforma de Educaplay es flexible en la personalización de sus propios juegos en poco tiempo y facilita exportar los juegos

creados para plataformas de aprendizaje gratuitas como Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams, entre otras, que pueden ser de fácil acceso para personas de zonas rurales que no cuentan con el recurso económico adecuado.

Educaplay como plataforma interactiva puede motivar al estudiantado a reforzar su autoconfianza por medio de la retroalimentación inmediata al percibir su propio progreso y el dominio de habilidades a largo plazo. También, es una plataforma completa para la interacción efectiva en el autoaprendizaje que no necesita descarga y costo alguno, por ende, al añadir un elemento divertido a la educación, puede reducir el estrés y crear un ambiente de aprendizaje positivo en el proceso de enseñanza. (Orrego-Riofrío & Aimacaña-Pinduisaca, 2018).

### **Actividades en Educaplay**

Las actividades de Educaplay se pueden crear en la actualidad con gran facilidad y rapidez mediante la inteligencia artificial, lo cual, permite crear juegos a gran velocidad para dar seguimiento y evaluación adaptados a sus necesidades educativas; así mismo, la IA permite verificar el nivel de desempeño e identificar las dificultades del alumno. Esta herramienta facilita la realización de clases interactivas y evita el uso de impresiones que perjudican el medio ambiente.

### **Definición de aprendizaje**

Según Suárez Borbor y Tomalá Domínguez (2024), el aprendizaje se define como un proceso con fin educativo, el cual, el estudiante adquiere habilidades en formular conceptos con base a técnicas y procedimientos, mientras tanto, Zapata-Ros (2015) aumenta esta definición refiriéndose al resultado que se adquiere con la experiencia, la instrucción o el razonamiento y expresa que el conocimiento puede adquirir significados en diferentes contextos, por ello, el conocimiento receptado puede ser representado y transmitido llegando a representarse en códigos.

Para Rubio-Gaviria y Mendoza-Duarte (2018), el aprendizaje significa educación y el maestro es parte de la acción que asume el rol de facilitador que actúa como actor secundario en el proceso para la enseñanza; además, es quien guía al estudiante para el camino correcto verificando las condiciones y posibilidades para tener éxito; por lo tanto, ambos aprenden. El aprendizaje de Estudios Sociales es el proceso de educación con procedimientos con un fin transmisible en beneficio del estudiante y docente para el cumplimiento de sus metas.

## **Aprendizaje de Estudios Sociales**

Barrantes (2013) define el aprendizaje de los Estudios Sociales como un proceso que posibilita al estudiante entender los fenómenos sociales desde una perspectiva hermenéutica donde la geografía, la historia y la cívica se entrelazan bajo un enfoque humanista con los Derechos Humanos como eje transversal, que guía la creación de identidades y valores. Por otra parte, Suárez Borbor y Tomalá Domínguez (2024) manifiestan que este aprendizaje puede potenciar el uso de recursos digitales y estrategias innovadoras. Las plataformas digitales son una fuente que ayuda a desarrollar el pensamiento crítico, identificar la cultura, entender los procesos sociales y fortalecer la formación ciudadana democrática a través de la práctica teórica de manera digital.

## **Competencias de las Ciencias Sociales**

Para el Instituto Nacional de Pedagogía en Bogotá – Colombia, se muestra tres competencias que promueven la construcción de estudiantes como científicos sociales y éstas son interpretativa, argumentativa y propositiva, busca que los mismos puedan fortalecer el pensamiento social, gráfico y crítico, y para eso es necesario el uso de herramientas con la intención de fortalecer y motivar el interés de la asignatura por medio de talleres (Instituto Pedagógico Nacional, 2023).

Por otro lado, Calvas Ojeda (2025) afirma que el currículo ecuatoriano busca formar en el área de Ciencias Sociales a estudiantes autónomos, capaces de promover su aprendizaje por medio de la acción colaborativa que den respuesta a los acontecimientos de la vida cotidiana y los curriculares. Esta autora resalta la simulación lúdica por medio del juego para la enseñanza de esta asignatura, sin embargo, las herramientas digitales aportarían de gran valor al aprendizaje mediante la práctica educativa.

El presente currículo contiene competencias digitales, las mismas que se definen como “el conjunto de conocimientos y habilidades que facilitan el uso responsable de los dispositivos digitales”, estas herramientas tecnológicas son entes fundamentales para el aprendizaje. Así mismo, el uso de la plataforma Educaplay trasciende por medio de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), siendo una herramienta que crece en nuevos juegos y un aliado dentro de la enseñanza de Estudios Sociales (MINEDUC, s/f.).

## **Gamificación y Aprendizaje lúdico**

Bogost (2007) menciona a los videojuegos como una herramienta que invita al ser humano a la expresión y persuasión, y estos pueden llegar a ser motivadores porque tienen la capacidad de influir en el comportamiento de los estudiantes. Sin embargo, Gómez y Rodríguez (2021) argumentan que el ser humano está caracterizado por el juego como parte de la metodología de la enseñanza para facilitar el aprendizaje en el desarrollo de competencias y transformar estrategias, así mismo, formular y resolver problemas a través de representaciones en conjunto con las herramientas digitales en la enseñanza del estudiante.

### **Marco legal**

La presente investigación se fundamenta en el marco legal, analizando la Constitución de la República del Ecuador (2008), en sus artículos 16 y 27, que se refieren al derecho de todas las personas que deben tener acceso a las tecnologías de información y comunicación; así mismo, el Estado ecuatoriano se centra en la educación del ser humano en desarrollar competencias y capacidades que ayuden al progreso del estudiante y permitan su alineación a los entornos sociales.

Por otra parte, dentro del Código de la Niñez y la Adolescencia, se asegura una vida digna por medio de una educación de calidad, la misma que debe conectarse con entidades públicas para lograr el objetivo, mientras tanto, este código, involucra a los progenitores en el actuar para conllevar las necesidades vitales dentro del uso de plataformas que ayuden en su proceso de enseñanza y, afirma que, al no estar actualizados, deberán recibir la debida capacitación de conocimientos.

De acuerdo con el Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2023), en su artículo 3 literal b y c, se refieren a la eliminación de barreras que impiden la educación de calidad a través del aprendizaje, la misma que debe garantizarse a partir de enfoques holísticos, integradores e inclusivos; por lo tanto, los estudiantes que tengan escolaridad inconclusa puedan prepararse en desarrollar competencias que podrán ayudar a la resolución de problemas sociales. Las plataformas digitales pueden colaborar en aquello debido a que pueden ser modelo de emprendimiento para formar niños, jóvenes y adultos innovadores.

Las plataformas digitales son sustanciales para aplicar procesos evaluativos y retroalimentar contenidos; mientras tanto, el artículo 18 de la LOEI plantea el cumplimiento de

esta necesidad que no se aborda en la mayoría de las instituciones rurales. El currículo educativo vigente aborda temas de suma relevancia en contribuir a desarrollar las competencias deseadas que se deben cumplir con ayuda de docentes preparados en tecnología actualizada. Educaplay es una herramienta que puede colaborar en todo proceso de la educación y desarrollar habilidades en su proceso formativo, a pesar de que, el reglamento establece que las evaluaciones no siempre demandan una emisión de nota o calificación y de esta manera el estudiante se motive a pesar de los errores.

### **Operación de las variables**

**Variable independiente:** Plataforma Educaplay.

**Variable dependiente:** Aprendizaje de Estudios Sociales.

**Tabla 2***Operacionalización de variables*

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Preguntas	Objetivo específico al que responden	Técnica de levantamiento de información	Instrumento	Escala
<b>Uso de la plataforma Educaplay y (Independiente)</b>	Herramienta digital interactiva que permite crear actividades multimedia para reforzar contenidos educativos (Moreno Tomalá, 2022).	Actividades de aprendizaje	Frecuencia de uso	¿Con Educaplay los temas en las clases de Estudios Sociales son más fáciles de entender?	Identificar las actividades de aprendizaje que ofrece Educaplay que se puedan adaptar a los contenidos de Estudios Sociales.	Encuesta	Cuestionario	1 nunca – 5 siempre

---

Actividades de aprendizaje	Tipo de actividades	¿Usar Educaplay me ayuda a practicar y recordar lo que aprendo?	Identificar las actividades de aprendizaje que ofrece Educaplay que se puedan adaptar a los contenidos de Estudios Sociales.	Encuesta	Cuestionario	1 nunca – 5 siempre
----------------------------	---------------------	---	--	----------	--------------	---------------------

---

---

Motivación y participación	Nivel de motivación	¿Con Educaplay las clases son más divertidas y me gusta aprender con sus actividades?	Analizar las ventajas y desventajas percibidas por docentes y estudiantes en el uso de Educaplay para el aprendizaje de Estudios Sociales.	Encuesta	Cuestionario	1 nunca – 5 siempre
----------------------------	---------------------	---	--	----------	--------------	---------------------

---

---

Motivación y participación	Participación activa	¿Con Educaplay me siento más motivado para participar?	Analizar las ventajas y desventajas percibidas por docentes y estudiantes en el uso de Educaplay para el aprendizaje de Estudios Sociales.	Encuesta	Cuestionario	1 nunca – 5 siempre
Competencias digitales	Habilidad digital	¿Con Educaplay puedo aprender por mi cuenta y repasar los temas cuando quiero?	Evaluar la relación entre el uso de Educaplay y el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes de sexto año.	Encuesta	Cuestionario	1 nunca – 5 siempre

---

---

<b>Aprendizaje de Estudios Sociales (Dependiente)</b>	Según Barrantes (2013), el aprendizaje de los Estudios Sociales es un proceso que permite al estudiante comprender fenómenos históricos, geográficos y culturales para desarrollar pensamiento crítico y ciudadanía responsable.	Motivación inicial (Pre-test)	Gusto por la asignatura	¿Me gusta la materia de Estudios Sociales?	Evaluar la relación entre el uso de Educaplay y el aprendizaje de Estudios Sociales.	Encuesta	Cuestionario	1 nunca – 5 siempre
---	--	-------------------------------	-------------------------	--	--	----------	--------------	---------------------

---

---

Motivación inicial (Pre-test)	Gusto por actividades lúdicas	¿Me gustan las actividades con juegos o videos?	Evaluar la relación entre el uso de Educaplay y el aprendizaje de Estudios Sociales.	Encuesta	Cuestionari o	1 nunca – 5 siempre
Uso previo de recursos digitales	Uso de tecnología para aprender	¿Utilizo programas o juegos en la computadora o tablet para aprender cosas nuevas?	Evaluar la relación entre el uso de Educaplay y el aprendizaje de Estudios Sociales.	Encuesta	Cuestionari o	1 nunca – 5 siempre
	Aprendizaje con recursos digitales	¿Usar juegos y programas educativos me ayuda a aprender mejor?	Evaluar la relación entre el uso de Educaplay y el aprendizaje	Encuesta	Cuestionari o	1 nunca – 5 siempre

---

---

				de Estudios Sociales.			
Expectativa de uso de plataformas	Interés por plataformas educativas	¿Me gustaría que usemos plataformas educativas en línea en las clases de Estudios Sociales?	Evaluar la relación entre el uso de Educaplay y el aprendizaje de Estudios Sociales.	Evaluar la relación entre el uso de Educaplay y el aprendizaje de Estudios Sociales.	Evaluar la relación entre el uso de Educaplay y el aprendizaje de Estudios Sociales.	1 nunca – 5 siempre	

---

**Nota.** Elaboración propia, con base en Moreno Tomalá (2022) y Barrantes (2013).

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **Tipo de investigación**

La presente investigación adoptó un enfoque cuantitativo, la cual, se utilizará para dar cantidad y un análisis estadístico a las respuestas, siendo necesario para alcanzar los resultados anhelados con el fin de identificar el uso de la plataforma Educaplay y las percepciones de los docentes y estudiantes en el aprendizaje de Estudios Sociales, recogidas mediante instrumentos de pruebas pre test y post test reflejados en cuestionarios de encuestas y una entrevista realizada a los docentes para confirmar los resultados, cuyo procedimiento de recolección de datos, validación de los instrumentos y confiabilidad de la información obtenida se detallan en los apartados correspondientes del presente capítulo.

#### **Investigación descriptiva**

De acuerdo con lo que señala Hago Sarango et al. (2024) “La investigación descriptiva busca características de fenómenos o poblaciones” es decir, busca presentar una correcta interpretación de los fenómenos estudiados al recurrir principalmente a técnicas como la encuesta, que es la escogida para la realización del análisis del uso de la plataforma Educaplay en el aprendizaje de Estudios Sociales, mediante un procedimiento sistemático de recolección de datos previamente planificado. Así mismo, este estudio ayudará a identificar el problema y recoger información de manera ordenada en relación de ambas variables.

#### **Investigación exploratoria**

Según Vidal Guerrero (2022), la investigación exploratoria persigue la búsqueda de la relación de ambas variables y se ejecuta cuando el estudio es nuevo en lo teórico y práctico, además, sirve para que futuros investigadores emprendan en realizar estudios referente a otros temas, sin embargo, Educaplay es un tema que tiene poca relevancia de investigación en el contexto local referente a los Estudios Sociales, razón por la cual se sustenta con mayor énfasis, mediante un acercamiento inicial que permite reconocer el problema y orientar el proceso investigativo.

## **Diseño de la investigación**

### **No experimental**

Al criterio de Cué García et al. (2025), esta investigación presenta un diseño no experimental, debido a que las variables que se estudian no son manipulables, por el contrario, se analizan en su contexto natural en la observación del fenómeno como tal que permite el análisis con posterioridad, recogiendo información sin cambiar las condiciones del entorno, mediante un procedimiento de observación y levantamiento de datos en el contexto real del aula. De acuerdo con Vallejo (2002), este tipo de diseño es útil cuando la información sobre el fenómeno que se estudia es limitada y permita guiar el análisis de investigación.

### **Investigación transversal**

Por ser un diseño descriptivo al criterio de Hago Sarango et al. (2024), la investigación es transversal por la recopilación de datos en un único punto en el tiempo, así mismo, al obtener la información en un solo instante en períodos determinados y en un momento específico, mediante la aplicación simultánea de los instrumentos de recolección de datos. Este diseño se ajusta a la poca información que se tiene con respecto al uso de Educaplay en la Escuela Pedro María Zambrano Reyes de la localidad Santa Rosa, por lo que se necesita el contacto directo con los entes para el análisis.

### **Investigación bibliográfica**

Danhke (1989), citado por Sampieri Hernández et al. (2006), se refieren a la investigación bibliográfica como la fuente primaria para iniciar un estudio, al ser directas de primera mano y estructuradas de manera profesional, mediante un procedimiento sistemático de búsqueda, selección y análisis de fuentes confiables. Las referencias de la búsqueda de información que se utilizan en la presente investigación son tesis, libros académicos, blogs, periodísticos, etc., de bases de datos con mayor visualización nacional e internacional que avalan la veracidad de este estudio.

### **Investigación de campo**

Según Hago Sarango et al. (2024), la investigación de campo se lleva a cabo en el entorno donde ocurren los fenómenos de interés, en este caso, se plantea en la institución educativa “Pedro María Zambrano Reyes” en el sexto año de Educación General Básica de ambas jornadas y se

permite el estudio en su contexto real a los estudiantes y docentes acerca del Uso de la herramienta Educaplay en el aprendizaje de Estudios Sociales, mediante la aplicación directa de los instrumentos de recolección de datos en el aula.

## **Población y muestra**

### **Población**

Desde el criterio de Omonte (2024), define a la población como el conjunto de individuos, objetos o fenómenos con características específicas relevantes para el estudio. La investigación será aplicada en la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano Reyes”, ubicada en el cantón Salinas, tomando como población a estudiantes y docente de sexto grado del período lectivo 2025 – 2026, quienes serán objeto de análisis sobre la frecuencia del uso de la plataforma Educaplay dentro del área de Estudios Sociales, mediante un conteo directo de los participantes registrados en la institución.

**Tabla 3**

### *Población*

<b>Población</b>	<b>Curso</b>	<b>Nº Participantes</b>
<b>Estudiantes</b>	Sexto grado “A” y “B”	38
<b>Docentes</b>	Sexto grado “A” y “B”	2
<b>Total</b>		<b>40</b>

**Nota.** Datos obtenidos de los registros de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano Reyes”. Elaborado por Suárez y Tigreiro.

### **Muestra**

La muestra según Omonte (2024) es una parte representativa de un conjunto llamado población sometida a observaciones científicas, asegura que la muestra debe ser representativa para facilitar el estudio. La muestra extraída de la población serán los estudiantes de sexto grado en la jornada matutina, seleccionados mediante un muestreo intencional, con un total de 17 estudiantes de la escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano Reyes” en el período lectivo 2025-2026. La muestra correspondiente al personal docente estuvo conformada por una (1)

docente de la ya mencionada institución, debido a que en el sexto grado de la jornada matutina una sola profesora imparte todas las áreas del conocimiento, incluida la asignatura de Estudios Sociales. Si bien la institución cuenta con una jornada vespertina, para efectos de la presente investigación se seleccionó únicamente la jornada matutina, considerando criterios de accesibilidad, organización institucional y viabilidad del estudio.

### **Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Dentro de la presente investigación se necesitará utilizar técnicas de calidad que permitan recoger información y profundizar el problema mediante el respectivo análisis, Sánchez et al. (2021). Estas servirán para recoger información a partir del planteamiento del problema, reflejado en las bases teóricas y antecedentes, así mismo, el análisis se verificará mediante la estadística en las encuestas, aplicadas a los estudiantes, que se confirmará con la entrevista dirigida al docente, Sampieri Hernández et al. (2006).

#### **Técnica de la encuesta**

Para Hago Sarango et al. (2024), la técnica utilizada para la recolección de datos es la encuesta que utiliza cuestionarios estructurados para investigaciones cuantitativas y cualitativas, en este caso se cuantificarán los resultados del total de la población dirigida a los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano Reyes”, para identificar el uso de la plataforma Educaplay en el aprendizaje de Estudios Sociales con pruebas pre test y post test a los estudiantes, aplicadas en dos momentos del proceso investigativo.

#### **Técnica de la entrevista**

Hago Sarango et al. (2024), definen a la entrevista como un método de recolección de datos dentro de la investigación a través de conversaciones directas con los participantes y permitir profundizar el tema con la obtención de la información. Es una técnica con mayor utilidad dentro del estudio cuantitativo, que permite las posibilidades de aclarar dudas y confirmar los resultados de la encuesta al obtener información en el proceso investigativo, para esta investigación la entrevista será dirigida a los docentes de las jornadas matutina y vespertina del sexto año de Educación General Básica, mediante preguntas previamente estructuradas.

### **Instrumento**

## **Cuestionario**

A juicio de Hinojosa Benavides (2022), el cuestionario es una herramienta clave para obtener la información primaria, un instrumento que permite la recolección de datos a través de las preguntas planteadas a los encuestados. Para llevar a cabo la correcta ejecución de esta investigación es necesario tener el planteamiento del problema y el diseño de las preguntas, por lo que se utilizarán preguntas cerradas bajo escala de Likert y será aplicado a estudiantes del sexto año de Educación General Básica matutina y vespertina, previa socialización del instrumento con la autoridad institucional.

### **Procedimiento, validez y confiabilidad de prueba pretest y postest**

Según González (2025) los **instrumentos pretest y postest** sirven para medir los conocimientos de los participantes antes y después de la intervención, en el ámbito de la educación es común utilizarlos porque verifican el impacto de la investigación y su uso garantiza validez y confiabilidad a los resultados obtenidos. El pretest recoge la base de datos inicial, mientras, el post test compara y diferencia los cambios visualizados en el proceso de estudio, a pesar de que, se utiliza comúnmente en diseños experimentales, la presente investigación adopta un diseño no experimental con el fin de dar veracidad al trabajo realizado.

El instrumento pretest y postest fue enviado en formato de presentación mediante correo electrónico al especialista de la presente investigación para su **validación** antes de la intervención en la institución educativa, además, se adjuntaron las firmas legales para su veracidad. Este trabajo investigativo es **confiable** debido a que se aplicó de forma directa y estandarizada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano Reyes” y los resultados fueron tabulados mediante estadística descriptiva en Excel.

La validación del instrumento se realizó con el apoyo del docente experto en el área educativa. En una primera revisión, el especialista manifestó que debían realizarse ajustes en algunas preguntas para que puedan relacionarse de forma más clara con las variables y los objetivos de la investigación. Una vez ajustados los respectivos ítems, el instrumento fue revisado nuevamente, validado y quedó listo para ser aplicado. Este proceso permitió asegurar que las preguntas sean claras, coherentes y adecuadas para los estudiantes, garantizando así la validez del instrumento.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

#### Resultados de la encuesta a los estudiantes

##### Pre-Test

**Pregunta 1:** ¿Me gusta la materia de Estudios sociales?

**Tabla 4**

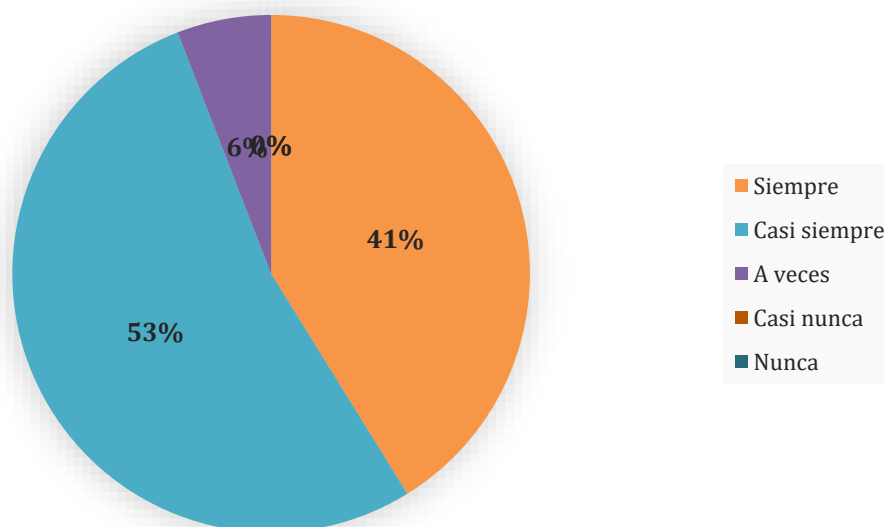
*Preferencia por la asignatura de Estudios Sociales.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	41 %
Casi siempre	9	53 %
A veces	1	6 %
Casi nunca	0	0 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100 %</b>

**Nota.** Datos obtenidos de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigrero.

**Gráfico 2**

*Preferencia por la materia de Estudios Sociales.*



**Nota.** Datos obtenidos de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigreiro.

**Análisis e interpretación:** Los resultados que se obtuvieron en la primera pregunta: los estudiantes de sexto grado indicaron que el 41% muestran una actitud positiva hacia la asignatura de Estudios Sociales, mientras que el 53% casi siempre muestra interés por la asignatura, y el 6% señaló la opción a veces. Estos datos permiten afirmar que el ambiente escolar es adecuado para implementar herramientas digitales interactivas como la plataforma Educaplay, que permitan fortalecer el interés y convertirlo en una participación más activa. Además, esta disposición representa un punto de partida para promover un aprendizaje significativo a través de medios tecnológicos que refuercen la comprensión y la motivación de los temas tratados en la asignatura de Estudios Sociales.

**Pregunta 2:** ¿Me gustan las actividades con juegos o videos?

**Tabla 5**

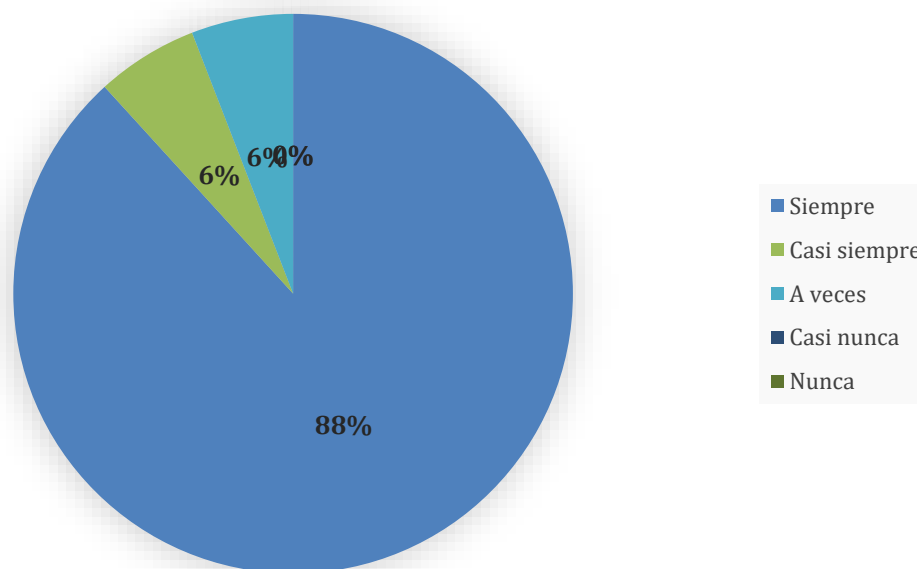
*Interés por las actividades con juegos o videos.*

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	15	88 %
Casi siempre	1	6 %
A veces	1	6 %
Casi nunca	0	0 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100 %</b>

**Nota.** Datos obtenidos de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigreiro.

### Gráfico 3

*Interés por las actividades con juegos o videos.*



**Nota.** Datos obtenidos de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigreiro.

**Análisis e interpretación:** Del total de los estudiantes encuestados, el 88% manifiesta que siempre les gusta que las actividades incluyan juegos y videos, mientras que, un 6% indica que casi siempre y otro 6% señala que a veces disfrutan estas dinámicas. Por lo tanto, se muestra una aceptación por mayoría hacia el uso de juegos o videos para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados demuestran que los estudiantes se sienten más motivados y participativos cuando en las clases se incluyen herramientas tecnológicas que fomenten la atención y comprensión de los temas tratados en clases, Siendo así, el docente puede seguir utilizando estos recursos para garantizar un aprendizaje significativo en el aula.

**Pregunta 3:** ¿Utilizo programas o juegos en la computadora o Tablet para aprender cosas nuevas?

**Tabla 6**

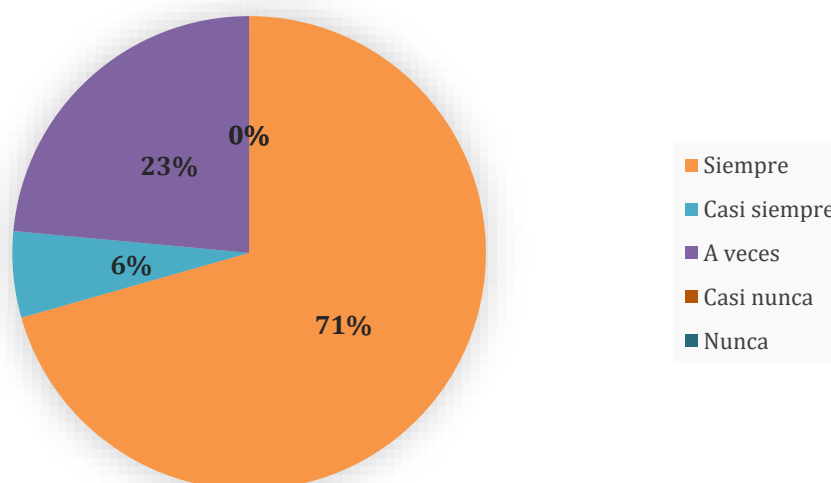
*Uso de programas o juegos digitales para el aprendizaje.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	13	71 %
Casi siempre	1	6 %
A veces	4	23 %
Casi nunca	0	0 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100 %</b>

**Nota.** Datos obtenidos de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigrero.

**Gráfico 4**

*Uso de programas o juegos digitales para el aprendizaje.*



**Nota.** Datos obtenidos de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigrero.

**Análisis e interpretación:** Los resultados obtenidos en esta pregunta sostienen que el 71% de los estudiantes, siempre utilizan programas o juegos en la computadora o Tablet para aprender cosas nuevas, mientras el 6% señaló que casi siempre lo hace, y el 23% indica que a veces recurre al uso de estas herramientas para su autoconocimiento. Con los resultados se puede evidenciar que los estudiantes demuestran interés y están familiarizados con el uso de recursos digitales. Por ello, es recomendable que el docente continúe con el uso responsable de las TIC dentro del aula, integrándola como un apoyo metodológico, enriqueciendo la experiencia educativa.

**Pregunta 4:** ¿Usar juegos y programas educativos me ayuda a aprender mejor?

**Tabla 7**

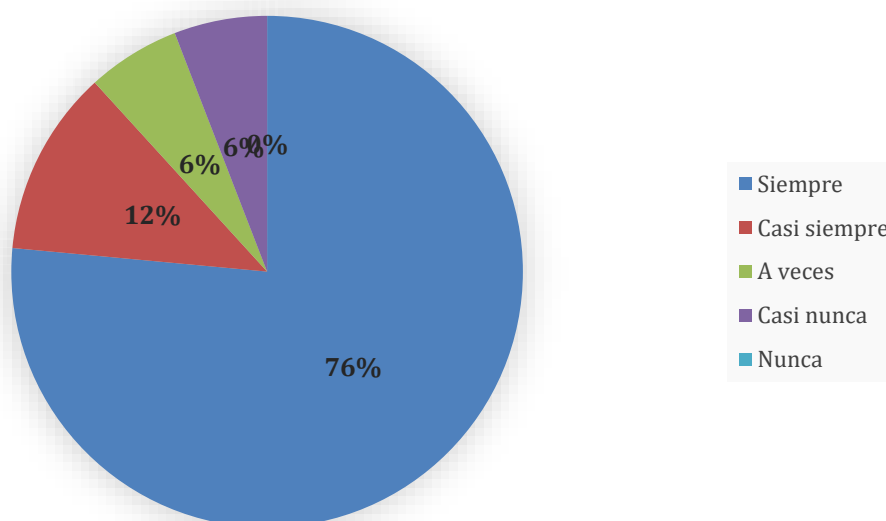
*Influencia de los juegos y programas educativos en el aprendizaje.*

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	13	76 %
Casi siempre	2	12 %
A veces	1	6 %
Casi nunca	1	6 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100 %</b>

**Nota.** Datos obtenidos de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigrero.

### Gráfico 5

*Influencia de los juegos y programas educativos en el aprendizaje.*



**Nota.** Datos obtenidos de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigreiro.

**Análisis e interpretación:** En los resultados de la pregunta 4, se aprecia una tendencia positiva hacia el uso de juegos y programas educativos como apoyo para el aprendizaje: la opción siempre fue señalada por el 76% de los estudiantes, seguido de casi siempre con 12%. Por otro lado, la opción de a veces y casi nunca fueron señaladas por un 6% cada una. Estos resultados dan a entender que la mayor parte de los encuestados reconoce ventajas específicas cuando se utilizan recursos digitales. Por tal motivo, es conveniente planificar la implementación de estos recursos con fines didácticos claros, variando las modalidades de juegos o aplicaciones, dependiendo del objetivo y del grado de complejidad del contenido.

**Pregunta 5:** ¿Me gustaría que usemos plataformas educativas en línea en las clases de Estudios Sociales?

### Tabla 8

*Aceptación del uso de plataformas educativas en línea para Estudios Sociales.*

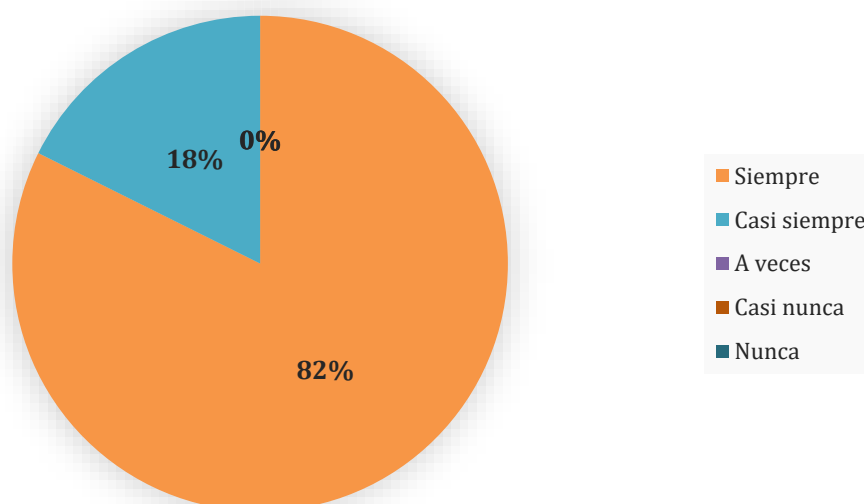
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	82 %

Casi siempre	3	18 %
A veces	0	0 %
Casi nunca	0	0 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100 %</b>

**Nota.** Datos obtenidos de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigrero.

### Gráfico 6

*Aceptación del uso de plataformas educativas en línea para Estudios Sociales.*



**Nota.** Datos obtenidos de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigrero.

**Análisis e interpretación:** Esta pregunta determina si a los estudiantes de sexto grado les gustaría que se utilicen plataformas educativas en línea para las clases de Estudios Sociales, donde el 82% de la población expresó que siempre se utilicen estos recursos digitales, mientras que el 18% prefiere que sea casi siempre. Esta tendencia demuestra que a los estudiantes les gusta realizar actividades interactivas y; asimismo, contar con herramientas que les ayuden a reforzar los contenidos tratados en el aula de clases.

## Resultados de la encuesta a los estudiantes

### Post-Test

**Pregunta 1:** ¿Con Educaplay las clases son más divertidas y me gusta aprender con sus actividades?

**Tabla 9**

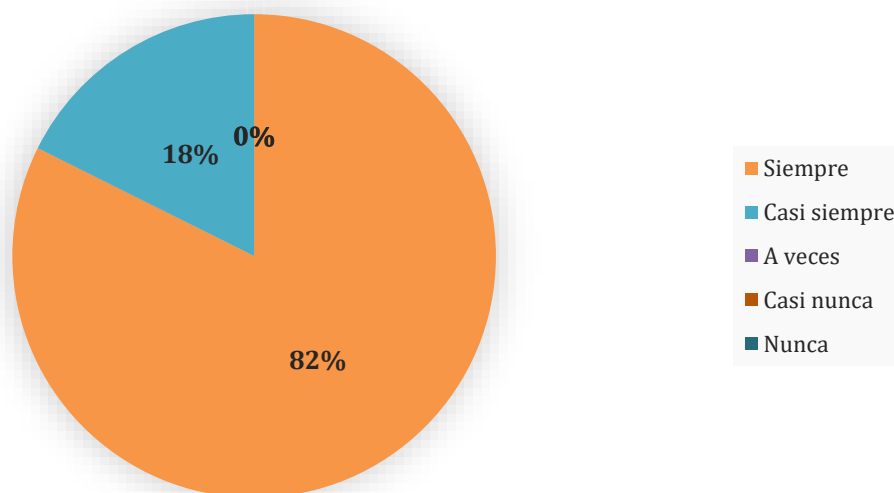
*Percepción de los estudiantes sobre el uso de Educaplay en clases.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	82 %
Casi siempre	3	18 %
A veces	0	0 %
Casi nunca	0	0 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100 %</b>

**Nota.** Datos obtenidos de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigrero.

**Gráfico 7**

*Percepción de los estudiantes sobre el uso de Educaplay en clases.*



**Nota.** Datos obtenidos de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigreiro.

**Análisis e interpretación:** De acuerdo con los resultados obtenidos en esta primera pregunta del post test, el 82% de los estudiantes considera que con la plataforma Educaplay las clases se vuelven más divertidas, siendo de su agrado aprender con las distintas actividades que la plataforma tiene para ofrecer; igualmente un 18% indicó que casi siempre lo perciben de esa manera. Se logra afirmar que la plataforma Educaplay constituye a mejorar la dinámica de enseñanza, promoviendo un aprendizaje más significativo y participativo.

**Pregunta 2:** ¿Con Educaplay me siento más motivado para participar en clases?

**Tabla 10**

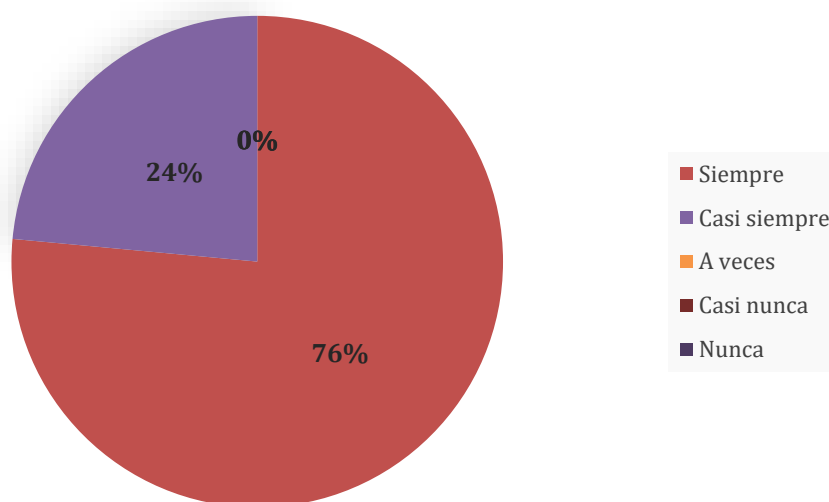
*Motivación de los estudiantes al participar en clases con Educaplay.*

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	13	76 %
Casi siempre	4	24 %
A veces	0	0 %
Casi nunca	0	0 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100 %</b>

**Nota.** Datos obtenidos de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigreiro.

### Gráfico 8

*Motivación de los estudiantes al participar en clases con Educaplay.*



**Nota.** Datos obtenidos de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigrero.

**Análisis e interpretación:** En esta pregunta los resultados evidencian que el 76% de los estudiantes afirmó que siempre se sienten más motivado para participar en clases al usar Educaplay y el 24% indicó que casi siempre tiene la misma sensación. De esta manera se refleja que Educaplay funciona como un recurso dinámico y motivador que fortalece la participación de los estudiantes en sus actividades escolares.

**Pregunta 3:** ¿Con Educaplay los temas en las clases de Estudios Sociales son más fáciles de entender?

**Tabla 11**

*Facilidad para comprender los contenidos de Estudios Sociales mediante Educaplay.*

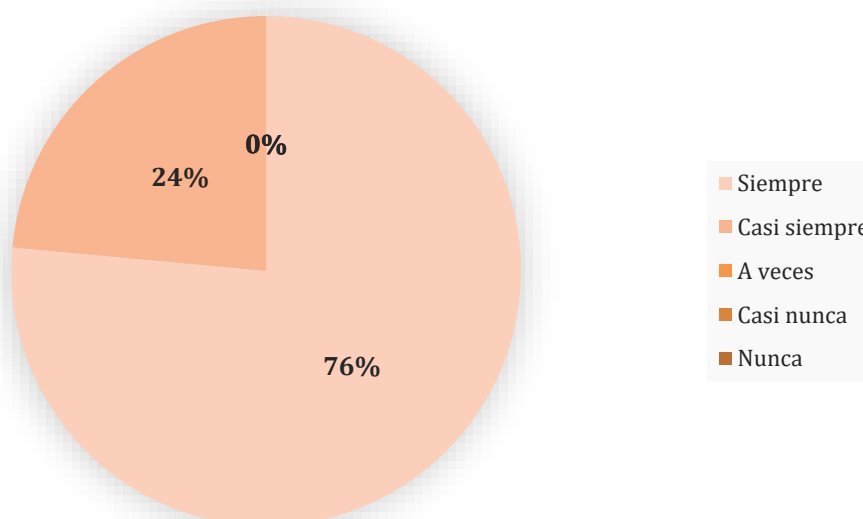
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	13	76 %
Casi siempre	4	24 %
A veces	0	0 %
Casi nunca	0	0 %

Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100 %</b>

**Nota.** Datos obtenidos de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigrero.

### Gráfico 9

*Facilidad para comprender los contenidos de Estudios Sociales mediante Educaplay.*



**Nota.** Datos obtenidos de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigrero.

**Análisis e interpretación:** Según los resultados obtenidos en esta pregunta, el 76% de los estudiantes indicaron que con la plataforma Educaplay los temas en las clases de Estudios Sociales son más fáciles de entender, y el 24% manifiesta que casi siempre logran entender con mayor claridad. De este modo se evidencia que dicha plataforma no solo mejora la comprensión de los temas, sino que también, estimula la atención y el razonamiento del estudiante al transformar la explicación tradicional en una experiencia más dinámica.

**Pregunta 4:** ¿Usar Educaplay me ayuda a practicar y recordar lo que aprendo en las clases de Estudios Sociales?

**Tabla 12**

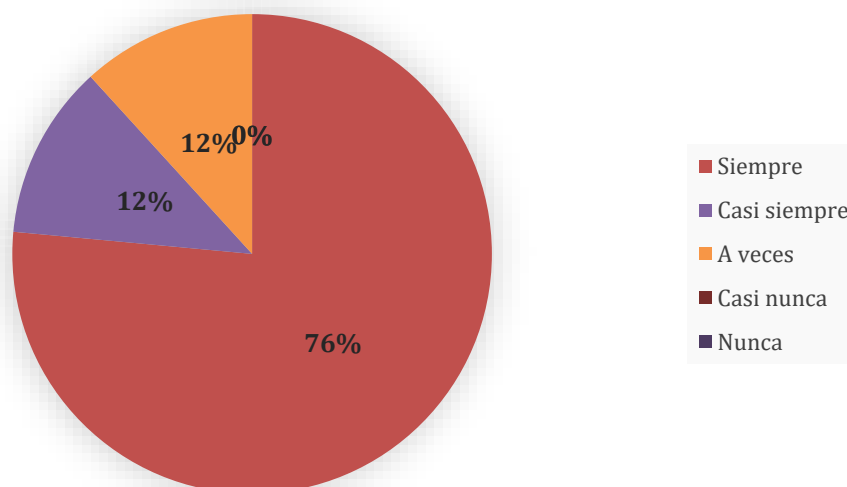
*Refuerzo del aprendizaje y práctica de contenidos mediante el uso de Educaplay.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	13	76 %
Casi siempre	2	12 %
A veces	2	12 %
Casi nunca	0	0 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100 %</b>

**Nota.** Datos obtenidos de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigrero.

**Gráfico 10**

*Refuerzo del aprendizaje y práctica de contenidos mediante el uso de Educaplay.*



**Nota.** Datos obtenidos de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigrero.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta 4, los resultados obtenidos muestran que el 76% de los estudiantes al usar Educaplay les ayuda a practicar y recordar lo que han aprendido en las clases de Estudios Sociales, mientras que el 12 % señaló que casi siempre y otro 12% a veces percibe este beneficio. Con estos resultados se puede asegurar que el uso de Educaplay favorece la retención y aplicación de los conocimientos, dado que, brinda actividades que mezclan el juego, la retroalimentación inmediata y la repetición de contenidos de manera dinámica.

**Pregunta 5:** ¿Con Educaplay puedo aprender por mi cuenta y repasar los temas cuando quiero?

**Tabla 13**

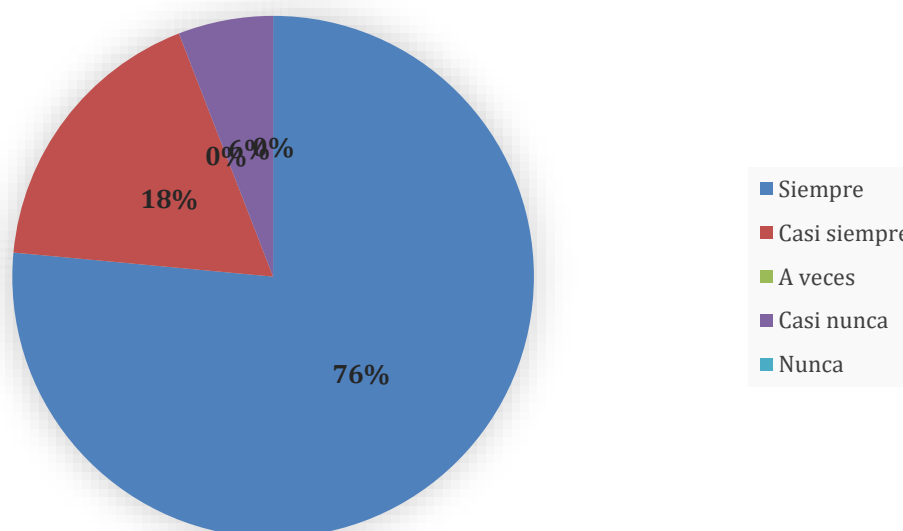
*Desarrollo del aprendizaje autónomo y repaso independiente mediante Educaplay.*

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	13	76 %
Casi siempre	3	18 %
A veces	0	0 %
Casi nunca	1	6 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100 %</b>

**Nota.** Datos obtenidos de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigreiro.

### Gráfico 11

*Desarrollo del aprendizaje autónomo y repaso independiente mediante Educaplay.*



**Nota.** Datos obtenidos de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigrero.

**Análisis e interpretación:** Los resultados revelan que el 76% de la población, asegura que puede estudiar de manera independiente y repasar los temas que ya se han tratado cuando quieran a través de Educaplay; el 18% sostuvo que casi siempre lo logra, y un 6% casi siempre lleva a cabo esta práctica. Estos datos demuestran que Educaplay promueve el autoconocimiento, ya que facilita el estudio continuo fuera del horario de clases. De esta manera, los estudiantes obtienen la capacidad de practicar y medir su progreso académico, desarrollando hábitos de responsabilidad.

## Resultados de la encuesta dirigida al docente

**Pregunta 1:** ¿Conozco la plataforma Educaplay y sus recursos didácticos?

**Tabla 14**

*Conocimiento de la plataforma Educaplay.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	1	100 %
De acuerdo	0	0 %
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0 %
En desacuerdo	0	0 %
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
<b>Total</b>	<b>1</b>	<b>100 %</b>

**Nota.** Datos obtenidos de la docente de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigrero.

**Análisis e interpretación:** En la respuesta obtenida de la pregunta 1, la docente manifiesta estar totalmente de acuerdo en conocer la plataforma Educaplay y sus recursos didácticos. Esto demuestra que ya tiene dominio de esta herramienta educativa logrando evidenciar una postura optimista en relación a la implementación de recursos digitales en los procesos educativos, reconociendo el potencial de la plataforma para hacer más dinámicas las clases y mejorar la interacción con los estudiantes.

**Pregunta 2:** ¿Considero que Educaplay promueve la motivación en los estudiantes?

**Tabla 15**

*Aprendizaje autónomo con Educaplay.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	1	100 %

De acuerdo	0	0 %
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0 %
En desacuerdo	0	0 %
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
<b>Total</b>	<b>1</b>	<b>100 %</b>

**Nota.** Datos obtenidos de la docente de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigreiro.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta 2, la docente encuestada está totalmente de acuerdo en que Educaplay promueve la motivación en los estudiantes. Considerando que esta plataforma se establece como una herramienta pedagógica motivadora, que tiene el potencial de convertir una clase tradicional a una experiencia dinámica y atractivas. El uso de dicha plataforma permite que el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolle en un ambiente más agradable, lúdico y colaborativo, donde el estudiante se convierta en protagonista de su propio aprendizaje.

**Pregunta 3:** ¿Cuento con la capacitación necesaria para usar Educaplay?

**Tabla 16**

*Capacitación docente para el uso de Educaplay.*

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	1	100 %
De acuerdo	0	0 %
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0 %
En desacuerdo	0	0 %
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
<b>Total</b>	<b>1</b>	<b>100 %</b>

**Nota.** Datos obtenidos de la docente de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigreiro.

**Análisis e interpretación:** Según el resultado obtenido en la pregunta realizada a la docente, indica estar totalmente de acuerdo en recibir capacitación para el uso de la plataforma Educaplay, demostrando su interés por mejorar el manejo de herramientas digitales en su trabajo diario. Además, se observa una actitud positiva frente al cambio y a la actualización profesional. Estos aspectos resultan importantes para fortalecer su práctica pedagógica, ayudándole para adaptarse a las exigencias que se presentan en entornos educativos actuales.

**Pregunta 4:** ¿Planeo seguir utilizando Educaplay como apoyo pedagógico?

**Tabla 17**

*Continuidad en el uso pedagógico de Educaplay*

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	1	100 %
De acuerdo	0	0 %
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0 %
En desacuerdo	0	0 %
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
<b>Total</b>	<b>1</b>	<b>100 %</b>

**Nota.** Datos obtenidos de la docente de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigreiro.

**Análisis e interpretación:** La docente encuestada, manifestó estar totalmente de acuerdo en seguir utilizando Educaplay como apoyo pedagógico lo que demuestra una postura con capacidad de reflexión y proyección ante la innovación educativa. El resultado demuestra no solo la aceptación de la plataforma, sino también, el deseo de conservarlo como un elemento estable en su labor educativa, reconociendo que es eficiente para enriquecer la enseñanza y adaptarlas a las demandas tecnológicas del contexto actual.

**Pregunta 5:** ¿Educaplay contribuye al desarrollo de competencias digitales?

**Tabla 18**

*Contribución de Educaplay al desarrollo de competencias digitales.*

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	1	100 %
De acuerdo	0	0 %
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0 %
En desacuerdo	0	0 %
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
<b>Total</b>	<b>1</b>	<b>100 %</b>

**Nota.** Datos obtenidos de la docente de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”. Elaborado por Suárez y Tigreiro.

**Análisis e interpretación:** La docente admite que Educaplay contribuye al desarrollo de competencias digitales, demostrando que tiene una idea clara de la relevancia de incorporar la tecnología en la práctica pedagógica. Esta afirmación muestra una perspectiva educativa moderna, donde las herramientas digitales no solo respaldan la enseñanza, también promueven el desarrollo integral del alumno en el manejo productivo y constante de los recursos tecnológicos.

## Resultado de la entrevista realizada al docente

### Pre - test

1. ¿Qué recursos didácticos utiliza actualmente para enseñar Estudios Sociales?

Utilizo la plataforma Liberalship, esa es la que trabajo por lo general, porque hago talleres con esa. No utilizo Educaplay porque el internet aquí es muy bajito, y la plataforma requiere bastante conexión, es muy pesada.

2. ¿Con qué frecuencia integra tecnología en sus clases?

Todos los días. Como pudieron ver, uso el proyector y me gusta trabajar con eso porque los chicos interactúan más. Les doy la computadora y ellos solitos trabajan; por lo general, siempre la utilizo.

3. ¿Qué nivel de manejo digital tienen sus estudiantes?

Recién este mes lo estoy implementando. Ellos el año pasado trabajaban con informática, pero solo de manera básica. Hoy en día les doy la computadora para que interactúen ellos mismos.

4. ¿Qué tan motivados percibe a sus estudiantes con los métodos actuales?

Supermotivados. Antes no les gustaba Estudios Sociales, cuando yo los cogí no les gustaba, pero ahora ya más o menos. He tratado de implementar cosas para que trabajen más en esa área.

5. ¿Qué retos enfrenta al integrar tecnología en el aula?

Uno de los retos es que los estudiantes aprendan a manipular la plataforma donde se les aplica el recurso para trabajar algún tema.

### Post - test

1. ¿Qué beneficios observó en los estudiantes al utilizar Educaplay?

La motivación por aprender de manera más dinámica. Los estudiantes mostraron más interés en las clases y participaron con entusiasmo en las actividades.

2. ¿Cómo influye Educaplay en la motivación y el aprendizaje?

Los estudiantes se mostraron más interactivos y competitivos entre ellos. Les gustó mucho trabajar con Educaplay porque las actividades eran más divertidas, y eso ayudó a que comprendieran mejor los temas y se mantuvieran atentos durante la clase. Algo que no se logra tan fácilmente.

3. ¿Qué dificultades encuentra al aplicar y cómo las resolvió?

La conexión a internet fue y seguirá siendo una de las dificultades, ya que no siempre funciona correctamente. También algunos estudiantes no sabían cómo ingresar a la plataforma. Lo resolví dando indicaciones paso a paso y haciendo demostraciones para que aprendieran a manejarla.

4. ¿Qué actividades de Educaplay fueron más efectivas?

Las actividades de juegos interactivos sobre todo las sopas de letras, adivinanzas, fueron las más efectivas, porque los estudiantes podían aprender mientras jugaban y se divertían. Esto me permite reforzar los contenidos vistos en clase de una manera más práctica y entretenida.

5. ¿Considera seguir utilizando Educaplay? ¿Por qué?

Sí, considero seguir utilizándola porque es una plataforma muy interactiva que ofrece variedad de actividades, es decir que las clases no siempre van a ser las mismas y esto ayuda a los estudiantes a aprender de una forma divertida y entretenida. También lo considero porque mejora la participación en clase y facilita la comprensión de los temas.

### **Análisis e interpretación de la entrevista pre y post test**

La maestra indica que a los niños les gusta trabajar en talleres con otra plataforma debido a la poca cobertura de internet que tiene en el segundo piso del edificio, el cual, utiliza todos los días con ayuda del proyector y su computador. A pesar de esto, indica que ha implementado estos recursos desde hace un mes, por lo que los estudiantes se están adaptando al uso y representa un reto en el aprendizaje, y están supermotivados debido a los antecedentes que tienen de no agradaarle la asignatura por la enseñanza anterior de manera teórica y tradicional.

Las clases con la plataforma Educaplay impulsa a los estudiantes aprender de forma divertida e influye en que ellos sean más interactivos y competitivos entre ellos, además, brinda

beneficios como la motivación en aprender de forma didáctica y concluye considerando utilizar Educaplay para mejorar el aprendizaje.

### **Discusión de los resultados**

Los datos obtenidos en la encuesta pre y post test permitieron demostrar cómo trabajaron los estudiantes cuando usaron la plataforma Educaplay con un tema de la asignatura de Estudios Sociales. De igual manera, la información de la entrevista dirigida al docente permitió revisar estos resultados y compararlos con lo expuesto en el marco teórico; se evidenció que varias de las observaciones coinciden con lo que diversos autores han señalado sobre el aporte que tienen las herramientas digitales dentro del aprendizaje. Estos hallazgos no constituyen únicamente coincidencias, sino que los cambios observados en los estudiantes se relacionan de manera directa con dichas propuestas teóricas.

Después de haber incorporado la plataforma Educaplay en el aula de clases junto a los estudiantes, se observaron cambios progresivos en el proceso de aprendizaje. No fue un cambio brusco, pero sí lo suficiente como para notar que las actividades interactivas ayudaron a que los estudiantes entendieran mejor los temas. Este comportamiento coincide con las ideas de Bruner y también con los aportes de Piaget y Vygotsky (citados en el marco teórico), quienes explican que el aprendizaje se fortalece cuando el estudiante tiene la oportunidad de manipular, probar, equivocarse y volver a intentar; es decir, cuando participa activamente en su proceso formativo. Por ello, el 76 % afirmó que, con Educaplay, los temas les resultaron más fáciles, de acuerdo con los resultados del post test, porque las actividades les permitieron explorar por su cuenta y construir significado a su propio ritmo.

Por otro lado, lo que menciona Páez-Quinde et al. (2022) también se refleja en esta experiencia. Según estos autores, herramientas como Educaplay ayudan a que los estudiantes trabajen con mayor interés y desarrollen cierta autonomía, porque pueden repetir las actividades, reforzar lo que no entendieron y avanzar a su propio ritmo. Se pudo demostrar que varios estudiantes mantenían esta perspectiva, considerando que las actividades les servían para practicar las veces que fueran necesarias, sobre todo cuando no se comprendía algún tema abordado en clases. En concordancia con ello, el 76 % señaló que podía estudiar solo con las actividades de la plataforma, ya que estas dinámicas interactivas les daban más libertad para revisar las tareas sin depender completamente de la explicación del docente.

Desde lo que propone Siemens sobre el conectivismo, teoría que explica cómo el aprendizaje también se construye a través de medios digitales, se comprende mejor lo ocurrido en este estudio. No fue únicamente que Educaplay facilitara un tema complejo, sino que los estudiantes empezaron a desarrollar mayor destreza en el uso de herramientas tecnológicas. Esto coincide con lo expresado por la docente durante la entrevista, quien mencionó que la plataforma les servía como una especie de entrenamiento práctico, porque allí mismo iban aprendiendo a manejar distintos recursos, equivocándose, probando y mejorando posteriormente.

Aunque la experiencia con Educaplay tuvo resultados positivos, también se identificaron algunos aspectos negativos. El principal estuvo relacionado con la conectividad, situación que concuerda con lo señalado por Cuenca Peláez et al. (2025) y Santos Sánchez et al. (2024) respecto a la brecha digital que aún afecta a muchas instituciones educativas. Aun así, la docente indicó que siempre busca alternativas y no depender únicamente de herramientas digitales, permitiendo que los estudiantes puedan avanzar reforzando los temas de clase y, además, acceder a nuevos aprendizajes.

La interpretación de los resultados permite comprender con mayor claridad el empleo de la plataforma Educaplay en el salón de clase. Desde el punto de vista del docente, esta herramienta ha generado una transformación positiva en el desarrollo de las clases, por medio de actividades que captan la atención de los estudiantes, dando como resultado que se vuelvan más participativos; asimismo, con el acompañamiento de la docente, los estudiantes pueden reforzar los contenidos sin que el proceso se vuelva monótono. Además, se resalta que un entorno de aprendizaje más dinámico se logra mediante el empleo de recursos interactivos. Esta observación coincide con lo expuesto por Chanaluisa Bustillos (2023), quien afirma que las actividades interactivas tienen un impacto positivo en la atención de los estudiantes, ayudando a sostener el interés durante la jornada escolar.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### **Cumplimiento de objetivo general**

Después de desarrollar el presente proyecto en la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”, se evidenció el cumplimiento del objetivo general propuesto. Se demostró que el uso de la plataforma Educaplay incide en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, porque permitió que las clases de Estudios Sociales se desarrollen de forma más dinámica, logrando que los temas tratados sean más comprensibles. Además, los resultados indican que el uso de herramientas digitales incrementa el interés del estudiante por los contenidos y favorece su desempeño académico. De este modo, Educaplay es considerada una estrategia pedagógica que contribuye al proceso de enseñanza-aprendizaje y al uso responsable de la tecnología dentro del aula de clases.

#### **Cumplimiento de objetivos específicos**

En cuanto al primer objetivo específico, referido a identificar las actividades de aprendizaje que ofrece Educaplay y que pueden adaptarse a los contenidos de Estudios Sociales, los resultados evidenciaron que la plataforma dispone de una variedad de actividades como crucigramas, sopas de letras, juegos de relacionar, cuestionarios y videos didácticos. Estas herramientas se ajustan a los temas curriculares de la asignatura, permitiendo desarrollar clases más dinámicas. Asimismo, se observó que estas actividades favorecen la atención, la comprensión de contenidos y el trabajo en equipo.

Respecto al segundo objetivo específico, que consistió en analizar las ventajas y desventajas percibidas por docentes y estudiantes en el uso de Educaplay para el aprendizaje de Estudios Sociales, se determinó que las ventajas son superiores a las limitaciones identificadas. Entre las principales ventajas se encuentran el incremento de la motivación, la participación y la posibilidad de reforzar contenidos en diversos momentos mediante el juego y la práctica. Por otro lado, la conectividad a internet constituye una limitación para el uso permanente de la plataforma. Sin embargo, el uso de Educaplay representa una alternativa metodológica que favorece la interacción educativa y el fortalecimiento del aprendizaje.

Por último, con relación al tercer objetivo específico, se demostró que el empleo constante de la plataforma Educaplay, ayuda a mejorar las habilidades digitales básicas en los estudiantes de sexto grado. El estudio realizado demuestra que los estudiantes adquieren capacidades para gestionar recursos tecnológicos, hacer investigaciones en línea, a su vez, llevar a cabo tareas de forma responsable e independiente. Por lo tanto, Educaplay además de favorecer al aprendizaje de Estudios Sociales, promueve el desarrollo de habilidades digitales para desenvolverse en los entornos educativos modernos.

### **Recomendaciones**

#### **Para la institución educativa**

Se recomienda incorporar de manera sistemática la plataforma Educaplay dentro de la planificación curricular del área de Estudios Sociales, con el fin de fortalecer el aprendizaje mediante actividades interactivas y diversificar las estrategias metodológicas empleadas en el aula.

Asimismo, se sugiere gestionar mejoras en las condiciones de conectividad a internet, con el propósito de garantizar el uso adecuado y continuo de recursos digitales durante el desarrollo de las clases.

#### **Para los docentes**

Se recomienda continuar fortaleciendo el uso pedagógico de plataformas digitales como Educaplay, integrándolas de forma planificada en las actividades de enseñanza para favorecer la participación y el refuerzo de contenidos.

Además, se sugiere diseñar actividades que permitan atender a los diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo el uso responsable de la tecnología.

#### **Para los estudiantes**

Se recomienda fomentar la práctica constante en el uso de plataformas educativas como Educaplay, promoviendo el aprendizaje autónomo, el refuerzo de contenidos, como también, el desarrollo de hábitos de estudio responsables dentro y fuera del aula.

## Bibliografía

Abarca Cordero, J. C. (2017). Jerome Seymour Bruner: 1915–2016. *Revista de Psicología (PUCP)*, 35(2), 773–781.

Amaya-Olarte, N., Torres-Barreto, M. L., & Plata-Gómez, K. R. (2024). Análisis de una experiencia de aprendizaje basada en juegos digitales. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 26, e08. <https://doi.org/10.24320/redie.2024.26.e08.5031>

Barrantes, T. (2013). La enseñanza de los estudios sociales a través de la poesía. *Revista Estudios*, 26, 231–258.

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press. <https://direct.mit.edu/books/monograph/4392/Persuasive-Games-The-Expressive-Power-of-Videogames>

Calvas Ojeda, M. G. (2025). *Reformas curriculares en el área de Ciencias Sociales de la Educación Básica Superior en Ecuador*. <https://doi.org/10.51247/st.v5i3.262>

Campos Quintanilla, R., & Álvarez Dorta, L. (2023). El proceso de enseñanza-aprendizaje en las Ciencias Sociales con enfoque Ciencia, Tecnología y Sociedad. *Varona. Revista Científico-Metodológica*, 77. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S1992-82382023000200012&lng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1992-82382023000200012&lng=es)

Cantuña Avila, A. A. (2022). *Análisis del proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de estudios sociales desde criterios pedagógico-didácticos aplicados en el uso de entornos virtuales* [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26688>

- Chanaluiza Bustillos, M. J. (2023). *Educaplay como plataforma educativa en el aprendizaje de la matemática* [Tesis de licenciatura]. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.  
<https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/9217>
- Cifuentes Amaya, A., Figueredo Artunduaga, M. Y., & Peña Lambraño, A. (2021). *Estrategias didácticas mediadas por la plataforma Educaplay para el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales del grado quinto de primaria del Colegio Diego Montaña Cuellar IED*. <https://hdl.handle.net/11227/14730>
- Cué García, J. L., León Paredes, M. de la C., & Torres García, A. (2025). *Las clasificaciones de las investigaciones científicas*. <https://www.academia.edu/44176700>
- Cuenca Peláez, K. F., Saltos Triviño, A. M., Vélez Ruiz, M. A., Murillo Palacios, D. M., Albán Pinoargote, M. S., & Indacochea Quimís, C. A. (2025). Aplicación de tecnologías emergentes en la enseñanza de estudios sociales mediante juegos digitales de simulación para motivar el aprendizaje. *Estudios y Perspectivas. Revista Científica y Académica*, 5(2), Artículo 2. <https://doi.org/10.61384/r.c.a..v5i2.1303>
- Daquilema Gavilanes, M. E. (2024). *Juegos digitales para el aprendizaje de las matemáticas en educación básica* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo].  
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/14292>
- Delgado Soto, G. M., López Solano, H. D., & Montejo Garzón, K. J. (2024). Aprendizaje innovador: El encuentro entre construccionismo, conectivismo y tecnologías disruptivas. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(1), Artículo 1.  
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1635>
- Gómez, S. L., & Rodríguez, J. R. (2021). *Los videojuegos en la escuela, la universidad y los contextos sociocomunitarios*. Ediciones Octaedro.

- Hago Sarango, A. F., Chisag Pallmay, E. R., Ruiz Sarzosa, J. P., & Caicedo Pozo, J. E. (2024). Tipos y clasificación de las investigaciones. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(2). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.1927>
- Hinojosa Benavides, R. A. (2022, 29 de mayo). El cuestionario de investigación. *UNAH al Día*. <https://www.aldia.unah.edu.pe/el-cuestionario-de-investigacion/>
- Ilaquice Gamboy, E. C. (2022). *La plataforma Educaplay en el refuerzo de actividades académicas en la asignatura de estudios sociales de los estudiantes de cuarto grado de educación general básica de la Unidad Educativa "Juan Abel Echeverría"* [Tesis de licenciatura]. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35718>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2023). *Informe nacional de resultados PISA 2022: Desempeño de los estudiantes ecuatorianos en lectura, matemática y ciencias*. INEVAL. <https://www.evaluacion.gob.ec>
- Instituto Pedagógico Nacional. (2023). *Ciencias sociales*. <https://www.ipn.edu.co/ciencias-sociales/>
- Layus, A. (2020). *Teoría matemática de la información: Claude Elwood Shannon*. <https://www.academia.edu/42263045>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (s. f.). *Currículo vigente*. <https://educacion.gob.ec/curriculo-priorizado/>
- Moreno Tomalá, L. G. (2022). *La gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de estudios sociales* [Tesis de licenciatura]. Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/8415>
- Omonte, A. (2024, 14 de diciembre). Población y muestra en investigaciones. *Tesisnet Internacional*. <https://tesisnet.com/2024/12/14/poblacion-y-muestra-en-investigaciones/>

- Orrego-Riofrío, M., & Aimacaña-Pinduisaca, C. J. (2018). Herramienta multimedia Educaplay como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de química y física general. *Polo del Conocimiento*, 3(10), 44–57. <https://doi.org/10.23857/pc.v3i10.729>
- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & Barragán-Mejía, E. (2022). Educaplay: Una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia COVID-19. *Cátedra*, 5(1), Artículo 1. <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>
- Parraga Chele, W. J. (2024). *Evaluación de las posibilidades de la plataforma Educaplay como recurso psicopedagógico para favorecer el aprendizaje en estudiantes con discapacidad* [Tesis de licenciatura]. Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11438>
- Pavez Andonaegui, M. I. (2008). *Nativos e inmigrantes digitales*. Universidad de Chile. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/137678>
- Pérez Álvarez, M. (2021). ¿Qué nos importa Skinner, treinta años después? *Papeles del Psicólogo*, 42(1), 10–20. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2940>
- Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. (s. f.). <https://recursos.educacion.gob.ec/red/reglamento-a-la-loei/>
- Rodríguez, C. V. S., González, A. del R. G., Carrasco, Á. L. C., & Espinoza, I. P. L. (2025). La herramienta Educaplay para el refuerzo didáctico de la lectoescritura en los estudiantes de nivel elemental. *ConcienciaDigital*, 8(1.1), 57–79. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v8i1.1.3352>

- Rubio-Gaviria, D. A., & Mendoza-Duarte, R. S. (2018). El aprendizaje y el campo pedagógico: Algunos conceptos fundamentales. *Praxis & Saber*, 9(19), 19–39.  
<https://doi.org/10.19053/22160159.v9.n19.2018.4705>
- Sampieri Hernández, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la investigación* (4.<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill.
- Sánchez, M. J., Fernández, M., & Díaz, J. C. (2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 107–121.  
<https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.400>
- Santos Sánchez, W. J., Varas Aguiñón, J. R., González Saavedra, L. I., Tomalá Tomalá, A. V., & Badaraco Bennett, S. G. (2024). Avances recientes en la investigación educativa en Ecuador. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2258>
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*.  
<https://rua.uam.mx/portal/recursos/ficha/1482>
- Suárez Borbor, J. B., & Tomalá Domínguez, A. N. (2024). *Las TIC como herramienta para el mejoramiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de estudios sociales*. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10775>
- UNESCO. (s. f.). *Aprendizaje digital y transformación de la educación*.  
<https://www.unesco.org/es/digital-education>
- Vallejo, M. (2002). El diseño de investigación: Una breve revisión metodológica. *Archivos de Cardiología de México*, 72(1), 8–12.
- Vidal Guerrero, T. (2022). Enfoque cuantitativo: Taxonomía desde el nivel de profundidad de la búsqueda del conocimiento. *Llalliq*, 2(1), 13–27.  
<https://doi.org/10.32911/llalliq.2022.v2.n1.936>

Zapata-Ros, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. *Education in the Knowledge Society*, 16(1), 69–102.

<https://doi.org/10.14201/eks201516169102>

## ANEXOS

## ANEXO A – ENCUESTAS ESTUDIANTES

## Encuesta a Estudiantes (Pre-Test)

Escala de respuesta: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

N°	ÍTEM	OPCIONES				
		Siempre (5)	Casi siempre (4)	A veces (3)	Casi nunca (1)	Nunca (1)
1	Me gusta la materia de Estudios Sociales.					
2	Me gustan las actividades con juegos o videos.					
3	Utilizo programas o juegos en la computadora o tablet para aprender cosas nuevas.					
4	Usar juegos y programas educativos me ayuda a aprender mejor.					
5	Me gustaría que usemos plataformas educativas en línea en las clases de Estudios Sociales.					

## Encuesta a Estudiantes (Post-Test)

Escala de respuesta: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

N°	Ítem	OPCIONES				
		Siempre (5)	Casi siempre (4)	A veces (3)	Casi nunca (2)	Nunca (1)
1	Con Educaplay las clases son más divertidas y me gusta aprender con sus actividades.					
2	Con Educaplay me siento más motivado para participar en las clases.					
3	Con Educaplay los temas en las clases de Estudios Sociales son más fáciles de entender.					
4	Usar Educaplay me ayuda a practicar y recordar lo que aprendo en las clases de Estudios Sociales.					
5	Con Educaplay puedo aprender por mi cuenta y repasar los temas cuando quiero.					

## ANEXO B – ENCUESTA AL DOCENTE

### Encuesta a Docentes

Escala de respuesta: 1 = Totalmente en desacuerdo | 2 = En desacuerdo | 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo  
| 4 = De acuerdo | 5 = Totalmente de acuerdo

N °	Ítem	OPCIONES				
		Totalmente de acuerdo (5)	De acuerdo (4)	Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3)	En desacuerdo (2)	Totalmente en desacuerdo (1)
1	Conozco la plataforma EDUCAPLAY y sus recursos didácticos.					
2	Considero que EDUCAPLAY promueve la motivación en los estudiantes.					
3	Cuento con la capacitación necesaria para usar EDUCAPLAY					
4	Planeo seguir utilizando EDUCAPLAY como apoyo pedagógico.					
5	EDUCAPLAY contribuye al desarrollo de competencias digitales.					

## ANEXO C – ENTREVISTA AL DOCENTE

### Entrevista a docente (Pre y post)

#### Pre - test

1. ¿Qué recursos didácticos utiliza actualmente para enseñar Estudios Sociales?
2. ¿Con qué frecuencia integra tecnología en sus clases?
3. ¿Qué nivel de manejo digital tienen sus estudiantes?
4. ¿Qué tan motivados percibe a sus estudiantes con los métodos actuales?
5. ¿Qué retos enfrenta al integrar tecnología en el aula?

#### Post - test

1. ¿Qué beneficios observó en los estudiantes al utilizar EDUCAPLAY?
2. ¿Cómo influyó EDUCAPLAY en la motivación y el aprendizaje?
3. ¿Qué dificultades encontró al aplicarlo y cómo las resolvió?
4. ¿Qué actividades de EDUCAPLAY fueron más efectivas?
5. ¿Considera seguir utilizando EDUCAPLAY? ¿Por qué?

### ANEXO D - ESCUELA

Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano Reyes”.



## ANEXO E – SOLICITUD DE PERMISO

Solicitud de permiso para la Escuela de Educación Básica “Pedro María Zambrano”



**FACULTAD DE CIENCIAS  
DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**

---

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

OFICIO No. UPSE-CEB-2025-840-MG

La Libertad, 17 de octubre del 2025.

MSc. Laura Zambrano Yagual.  
Directora de la Unidad Educativa “Pedro María Zambrano Reyes”  
Ciudad. -

De mis consideraciones:

Quien suscribe, **Lcda. Margot García Espinoza, PhD.**, directora de la Carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su autorización para que los estudiantes **Suárez Santos Angélica Karen** y **Tigrero González Luis Felipe** desarrollen su proyecto de investigación en la institución educativa bajo su digna dirección.

El tema del proyecto es: **“Plataforma Educaplay y el aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de sexto grado”**. Para el desarrollo del mismo, los estudiantes aplicarán instrumentos de recolección de información, como encuestas y entrevistas, dirigidos al personal docente y estudiantes de la comunidad educativa.

Las actividades están programadas para ejecutarse durante el período académico 2025-2, específicamente en el mes de octubre del presente año.

Por la favorable acogida que usted dará a la presente, le anticipo mis más sinceros agradecimientos. Atte.



.....  
Lcda. Margot García Espinoza, PhD.  
Directora de la Carrera de Educación Básica  
Universidad Estatal Península de Santa Elena  
C.c.: Archivo



*Recibido  
5/11/25  
[Signature]*

## ANEXO F – VALIDACIÓN DEL EXPERTO

### Identificación del experto

Nombre y Apellido: Javier García Morales.

Institución donde trabaja: Universidad Estatal Península de Santa Elena Título de pregrado:

Licenciado en Ciencias de la Educación.

Título de postgrado:

- Magister en Desarrollo Educativo
- Magister en Gerencia y Liderazgo Educacional

### Objetivo general

- Identificar el uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Estudios Sociales

### Objetivos específicos

- Identificar las actividades de aprendizaje que ofrece Educaplay que se puedan adaptar a los contenidos de Estudios Sociales.
- Analizar las ventajas y desventajas percibidas por docentes y estudiantes en el uso de Educaplay para el aprendizaje de Estudios Sociales.
- Evaluar la relación entre el uso de Educaplay y el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica.

### Variables que se pretenden medir:

Plataforma Educaplay - Aprendizaje de Estudios Sociales

**Escala:** Likert.

**Criterios de medición:** Adecuado e Inadecuado

En líneas generales, considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contenido teórico de forma:

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

Observación: \_\_\_\_\_

Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

Observaciones: \_\_\_\_\_

El instrumento diseñado mide la variable:

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

El instrumento diseñado es: Pertinente en relación con los objetivos planteados en la investigación y con la metodología diseñada




---

**MSC. Javier García Morales**

**Docente Experto**