REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA.

Tema:

"DESARROLLO DE ACTIVIDADES DIDÁCTICAS MULTIMEDIA CON EDUCAPLAY PARA MEJORAR LA ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL DE LA RED EDUCATIVA FORMADORES DE SABERES DEL CANTÓN MIRA"

Autor:

GUERRA BENÍTEZ ROSA GUADALUPE

Director:

PH.D. IVÁN DANILO GARCÍA SANTILLÁN

Asesora:

DRA. CATHY PAMELA GUEVARA VEGA MSC.

Ibarra - Ecuador

2026

DEDICATORIA

A Dios, fuente de sabiduría, fortaleza y amor incondicional. Por estar presente siendo mi guía en el camino de esta carrera, por darme la fuerza en los momentos de dificultad, la claridad en los momentos de duda, y la perseverancia para no rendirme y seguir adelante.

También le dedico a mi querido padre Galo Guerra, que ahora descansa en el cielo, ya que siempre valoró la preparación y el esfuerzo de sus hijos.

Rosa

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la gloriosa Universidad Técnica del Norte y a cada uno de los docentes que con su profesionalidad me brindaron la oportunidad de actualizarme en esta Maestría de Tecnología e Innovación, permitiéndome adquirir herramientas valiosas para llegar de una mejor manera a nuestros estudiantes, contribuyendo tanto a mi desarrollo personal como profesional.

Rosa

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO	
APELLIDOS Y NOMBRES	GUERRA BENÍTEZ ROSA GUADALUPE

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"DESARROLLO DE ACTIVIDADES DIDÁCTICAS MULTIMEDIA CON EDUCAPLAY PARA MEJORAR LA ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL DE LA RED EDUCATIVA FORMADORES DE SABERES DEL CANTÓN MIRA"
AUTOR (ES):	GUERRA BENÍTEZ ROSA GUADALUPE
FECHA: DD/MM/AAAA	17-04-2026
PROGRAMA:	☐ **PREGRADO** ☒ **POSGRADO**
TÍTULO POR EL QUE OPTA	Magíster en Tecnología e Innovación Educativa.
DIRECTOR / ASESOR:	Ph.D. Iván Danilo García Santillán / Dra. Cathy Pamela Guevara Vega

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 17 días del mes de abril del 2026

EL AUTOR:

Firma

_____

Nombre: GUERRA BENÍTEZ ROSA GUADALUPE
C.C. 1001740222

CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.

Ibarra, 17 de abril del 2026

PhD. IVÁN DANILO GARCÍA SANTILLÁN

DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular **"DESARROLLO DE ACTIVIDADES DIDÁCTICAS MULTIMEDIA CON EDUCAPLAY PARA MEJORAR LA ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL DE LA RED EDUCATIVA FORMADORES DE SABERES DEL CANTÓN MIRA"**, mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

IVAN DANILO GARCIA SANTILLAN
Digitally signed by IVAN DANILO GARCIA SANTILLAN
Date: 2026.04.21 14:57:53 -05'00'

(f)_____

PhD. IVÁN DANILO GARCÍA SANTILLÁN

CC. 1002292603

Índice de contenidos

Índice de contenidos 7
Índice de tablas 10
Índice de figuras 11
Resumen 12
Abstract 13
Introducción 14
CAPÍTULO I 15
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 15
1.1. Formulación del problema 16
1.2. Antecedentes 16
1.3. Objetivos 18
1.3.1. Objetivo general 18
1.3.2. Objetivos específicos 19
1.4. Justificación 19
CAPÍTULO II 21
MARCO REFERENCIAL 21
2.1. Marco teórico 21
2.1.1. La escritura como competencia lingüística: fundamentos y didáctica 21
2.1.2. Constructivismo y aprendizaje significativo 24
2.2. Revisión conceptual y teórica 28
2.2.1. La ortografía y su importancia comunicativa 28
2.2.2. Clasificación de la palabras agudas, graves y esdrújulas 29
2.2.3. Análisis de plataforma educativas para enseñanza de ortografía 30
2.3. Marco legal 32

CAPÍTULO III 34
MARCO METODOLÓGICO 34
3.1. Descripción del área de estudio 34
Fuente: Ubicación geográfica 34
3.2. Enfoques de investigación 35
3.3. Métodos de investigación 35
3.4. Técnicas de investigación y recolección de datos 36
3.5. Población y muestra 36
3.6. Procedimiento de investigación 37
3.7. Procesamiento de datos 37
3.8. Aspectos éticos 38
CAPÍTULO IV 39
RESULTADOS Y DISCUSIÓN 39
4.1. Análisis de resultados 39
4.1.1. Análisis de resultados de estudiantes 39
4.1.2. Análisis de resultados de docentes 45
4.1.3. Análisis de resultados antes y después de la secuencia didáctica 52
4.2. Discusión de resultados 55
4.2.1. Análisis de resultados estudiantiles en relación con el estado del arte 56
CAPÍTULO V 61
PROPUESTA 61
5.1. Propuesta de intervención 61
5.1.1. Datos informativos de la propuesta 61
5.1.2. Planificación microcurricular por sesiones 64
5.1.3. Validación Didáctico-Pedagógica de la propuesta 73

5.1.4. Test estadístico 77

CAPÍTULO VI 78

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 78

Conclusiones 78

Referencias 80

Anexos 84

Índice de tablas

Tabla 1. Análisis correlacional de Piaget y Ausubel 27
Tabla 2 Clasificación de las palabras, agudas, graves y esdrújulas. 29
Tabla 3. Análisis comparativo de herramientas para la enseñanza 31
Tabla 4. Competencia técnica y autonomía digital 52
Tabla 5. Aprendizaje y retención conceptual 53
Tabla 6 Motivación, preferencia de uso 54
Tabla 7 Datos informativos de la propuesta 61
Tabla 8 Destrezas con criterios de desempeño 62
Tabla 9 Resumen de las 5 sesiones 64
Tabla 10 Validación Didáctico-Pedagógica con EducaPlay 73
Tabla 11 Mejoraron en la comprensión de estudiantes 77

Índice de figuras

Figura 1 La competencia escritora 21
Figura 2. La importancia de la ortografía 22
Figura 3 clasificar una palabra según su sílaba tónica 23
Figura 4. De la memoria a la conciencia lingüística 24
Figura 5. Desarrollo cognitivo de Piaget 25
Figura 6. Teoría del aprendizaje significativo Ausubel 26
Figura 7. Datos geográficos de la institución 34
Figura 8. Entiendo cómo funciona la Plataforma EducaPlay 39
Figura 9. Puedo realizar las actividades en Educaplay 40
Figura 10. Sé cómo acceder a las actividades creadas en EducaPlay 41
Figura 11. Las actividades ayudan a comprender mejor las reglas de acentuación 42
Figura 12. Con las actividades comprendo mejor las reglas de acentuación 42
Figura 13. Prefiero usar Educaplay para aprender ortografía 43
Figura 14. Ahora escribo con menos errores de acentuación en Educaplay 43
Figura 15. Me siento más motivado para aprender ortografía en Educaplay 44
Figura 16. Me gustaría seguir usando Educaplay para aprender otros temas 45
Figura 17. Tengo los conocimientos para utilizar EducaPlay 46
Figura 18. Puedo crear y personalizar actividades en EducaPlay 46
Figura 19. Soy capaz de solucionar problemas técnicos de EducaPlay 47
Figura 20. Integro actividades de EducaPlay en la planificación de clase 48
Figura 21. Utilizo Educaplay para el aprendizaje de la ortografía 48
Figura 22. Adapto las actividades para atender las necesidades de estudiantes ... 49
Figura 23. Educaplay mejora la motivación por aprender ortografía 50
Figura 24. Hay progreso significativo en la escritura de los estudiantes 50
Figura 25. EducaPlay me ha permitido diversificar estrategias de enseñanza 51

Resumen

Esta investigación se desarrolló en la Red Educativa “Formadores de Saberes” del cantón Mira, en respuesta a la problemática de dificultades en la acentuación de palabras agudas, graves y esdrújulas en estudiantes de Educación General Básica Elemental. El objetivo fue diseñar, implementar y evaluar el impacto de una secuencia de actividades didácticas mediante la plataforma EducaPlay para fortalecer la competencia ortográfica. Se utilizó una metodología cuantitativa que incluyó diagnóstico, implementación y evaluación. Los instrumentos aplicados fueron encuestas a 75 estudiantes y 10 docentes, análisis de escritos y observación. Los resultados demostraron un impacto significativo donde el 72% los estudiantes evaluados mejoraron su comprensión de las reglas; el 71% aumentó su motivación; y el 63% redujo errores en la aplicación de las reglas en los trabajos escritos. Además, el 90% de los docentes observaron una notable mejora en la motivación estudiantil como resultado de la diversificación de las estrategias de enseñanza con la utilización de EducaPlay como una herramienta pedagógica eficaz, motivadora y viable para contextos rurales, que no solo mejora los aprendizajes específicos, sino que también actualiza la práctica docente.

Palabras clave: Gamificación, Competencia ortográfica, Plataforma Educaplay, Aprendizaje multimedia

Abstract

This research, carried out in the "Formadores de Saberes" Educational Network in the canton of Mira, addressed the issue of difficulties with word accentuation (acute, grave, and esdrújula words) among students in Basic Elementary General Education. The objective was to design, implement, and evaluate the impact of a sequence of multimedia didactic activities using the Educaplay platform to strengthen spelling competence. Utilizing a quantitative methodology that included diagnosis, implementation, and evaluation through surveys with 75 students and 10 teachers, analysis of written work, and observation, the results demonstrated a significant and convergent impact. Seventy-two percent of the students improved their understanding of the rules, 70.6% increased their motivation, and 62.6% reduced errors in their productions. At the same time, 90% of the teachers observed a notable improvement in student motivation and diversified their teaching strategies. Data triangulation validates that the Educaplay platform is an effective, motivating, and viable pedagogical tool for rural contexts, which not only improves specific learning outcomes but also updates teaching practices, thereby enhancing educational quality.

Keywords: Gamification, Spelling competence, Educaplay platform, Multimedia learning.

Introducción

El sistema educativo contemporáneo enfrenta el desafío de integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza-aprendizaje de las diferentes asignaturas que lo conforman el currículo. En el contexto específico de la Educación General Básica Elemental, particularmente en entornos rurales como el cantón Mira, se ha determinado que la enseñanza de la ortografía, con respecto a las reglas de acentuación de palabras agudas, graves y esdrújulas, mediante un aprendizaje basado en metodologías tradicionales no han permito la motivación, e interés para los estudiantes. Esta desconexión genera dificultades persistentes en la escritura correcta, afectando la calidad textual y la comunicación efectiva. Por ello, la Red Educativa “Formadores de Saberes” se ha convertido en un escenario para explorar estrategias innovadoras que aborden esta necesidad pedagógica mediante el uso de tecnologías y plataformas educativas.

El presente trabajo tiene como objetivo diseñar una secuencia de actividades didácticas multimedia mediante la plataforma EducaPlay para mejorar el aprendizaje y la aplicación correcta de las reglas de acentuación en palabras. La relevancia de este estudio radica en que las TIC tienen la capacidad para transformar la enseñanza de la ortografía desde un enfoque memorístico hacia uno lúdico e interactivo. La plataforma permite la creación de material gamificado, y que se alinea con los principios de la pedagogía, que prioriza la adaptación a los estilos de aprendizaje individuales y la motivación intrínseca de los estudiantes.

La importancia del Trabajo de Fin de Máster busca trascender el ámbito académico, impactando directamente en el desarrollo integral de los estudiantes mediante el dominio de los aprendizajes en relación de la ortografía, a la vez fortalecer la motivación y confianza en las capacidades comunicativas. Además, la implementación de recursos digitales evidencia cómo la tecnología democratiza el acceso a educación de calidad al preparar a los estudiantes para adaptarse a las realidades socioculturales, formando ciudadanos competentes para el siglo XXI.

CAPÍTULO I
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

La Red Educativa “Formadores de Saberes”, con sede en la Escuela de Educación Básica “Galo Plaza Lasso” de la parroquia Jacinto Jijón y Caamaño, cantón Mira, atiende a una población de setenta y cinco estudiantes con el firme propósito de brindar una educación de calidad. En el nivel de Educación General Básica Elemental, los resultados académicos en el área de Lengua y Literatura reflejaron una problemática recurrente: la presencia de deficiencias ortográficas relacionadas con la acentuación de palabras agudas, graves y esdrújulas. Esta dificultad se evidencia de manera consistente en tareas, trabajos escritos y evaluaciones, lo que señala la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras y efectivas para corregir estos vacíos en el aprendizaje de la escritura.

El contexto educativo actual que demanda la integración de herramientas tecnológicas que dinamicen la enseñanza y remplacen los métodos tradicionales, los cuales resultan insuficientes para captar el interés de los estudiantes y garantizar un aprendizaje significativo. En este escenario, la plataforma EducaPlay se presenta como una oportunidad para transformar la didáctica de la ortografía. Su carácter interactivo y lúdico puede motivar a los estudiantes y facilitar la comprensión de reglas gramaticales que, de otra forma, podrían percibirse como abstractas.

La incorporación de esta herramienta no solo beneficia el proceso de enseñanza del docente, sino que mejoran la experiencia de aprendizaje del estudiante. A través de actividades multimedia gamificadas, se fomentan habilidades cognitivas superiores y se promueve un desarrollo intelectual integral que va más allá de la memorización. Por lo tanto, este proyecto se orienta a la implementar de estrategias que utilicen esta herramienta como un recurso didáctico para fortalecer la competencia ortográfica en los estudiantes de básica elemental.

1.1. Formulación del problema

Se ha identificado en los estudiantes un insuficiente desarrollo de actividades educativas que utilicen plataformas digitales como EducaPlay para la enseñanza de la ortografía en estudiantes de Educación General Básica Elemental de la Red Educativa “Formadores de Saberes” del cantón Mira. Esta limitación repercute en el proceso comunicativo y limita las oportunidades para que los estudiantes puedan interactuar con los contenidos gramaticales de forma lúdica e innovadora, provocando un insuficiente dominio de las reglas de acentuación gráfica palabras agudas, graves y esdrújulas y en la persistencia de errores ortográficos en los trabajos escritos.

Problema específico:

¿De qué manera el diseño de una secuencia de actividades didácticas multimedia en la plataforma EducaPlay inciden en la mejora de la competencia ortográfica de los estudiantes de Educación General Básica Elemental de la Red Educativa “Formadores de Saberes” del cantón Mira?

1.2. Antecedentes

Para contextualizar y fundamentar esta investigación, se revisaron estudios previos a nivel internacional, regional y nacional que abordan la integración de herramientas tecnológicas y estrategias lúdicas para la mejora de la competencia ortográfica.

Gómez y Galán (2020), investigaron como los juegos aplicados para la enseñanza de la ortografía en la educación primaria permiten mejorar significativamente la identificación y aplicación de reglas ortográficas, en comparación con los grupos que siguieron métodos tradicionales. El autor concluye que las plataformas educativas motivan y facilitan la asimilación de contenidos normativos, antecedente que valida el enfoque lúdico de la plataforma EducaPlay.

La investigación Herrera, L., et al. (2021), realizada en el contexto norteamericano, evaluó el impacto de varias herramientas digitales, incluyendo plataformas similares a EducaPlay, en el desarrollo de habilidades ortográficas. Los resultados indicaron una reducción del 30% en los errores ortográficos comunes en el grupo experimental. El estudio resalta que la retroalimentación inmediata y la naturaleza interactiva de estas herramientas son factores clave para la corrección y fijación del aprendizaje, un principio que es central para el diseño de las actividades propuestas en este trabajo.

Flores, R., & González, P. (2022), en la investigación sobre implementación de recursos digitales para fortalecer la acentuación en escolares de Educación Básica en contextos rurales de Perú. Aplicaron un enfoque en un contexto rural similar al del cantón Mira. Los investigadores implementaron un taller con recursos digitales accesibles para trabajar las reglas de acentuación. Concluyeron que la tecnología, incluso con limitaciones de conectividad, logró incrementar la participación activa y mejorar los resultados en las pruebas de escritura, demostrando que su aplicación es viable y efectiva en entornos no urbanos.

Mendoza & Ríos (2023) donde analizaron el uso de la plataforma Kahoot! para la enseñanza de la acentuación. Encontró que los estudiantes no solo mejoraron su precisión ortográfica, sino que también mostraron una actitud más positiva hacia el estudio de la lengua. Este antecedente sustenta la premisa de que las plataformas de aprendizaje basadas en juegos son efectivas para objetivos específicos de ortografía, como las palabras agudas, graves y esdrújulas.

En el contexto de investigaciones a nivel de Ecuador, Chávez y Torres (2022), en la investigación sobre las TIC y el aprendizaje de la ortografía en Estudiantes de Básica Media, determinaron que la incorporación de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje de la ortografía generó un impacto positivo, mejorando el rendimiento académico de los estudiantes. Los autores destacan que las herramientas digitales permiten personalizar el aprendizaje y ofrecer variedad de ejercicios, lo que mantiene el

interés de los estudiantes, una conclusión que alinea directamente con los beneficios esperados de utilizar EducaPlay.

Ordoñez (2023), investigo la influencia de la Plataforma Educativa "EducaPlay" en el desarrollo de la conciencia ortográfica en estudiantes de séptimo año de educación básica, donde el autor demostró que el uso de EducaPlay influyó positivamente en el desarrollo de la conciencia ortográfica, particularmente en el uso de la "b" y la "v". El estudio confirma la utilidad de la plataforma para objetivos ortográficos y recomienda su aplicación para otras reglas específicas, como la acentuación y manejo de reglas gramaticales.

Para Villalba y Parra (2024), en el estudio sobre metodologías lúdicas y su incidencia en la enseñanza de la ortografía acentual en estudiantes de la provincia de Pichincha. Los autores encontraron que las estrategias de juego mejoran significativamente la retención y aplicación de las reglas de acentuación en comparación con la memorización, reforzando el marco teórico sobre el cual se sustenta el uso de una herramienta gamificada como Educaplay.

Los antecedentes revisados a nivel internacional, regional y nacional configuran un marco de referencia que valida la viabilidad y pertinencia de la presente investigación, estos precedentes no solo justifican la intervención propuesta, sino que permiten identificar un nicho de investigación específico: la aplicación de EducaPlay para la acentuación de palabras (agudas, graves y esdrújulas) en el contexto rural.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Diseñar actividades educativas multimedia con Educaplay para mejorar la escritura en estudiantes de Educación General Básica Elemental de la Red Educativa “Formadores de Saberes” del cantón Mira.

1.3.2. Objetivos específicos

Identificar el nivel de competencia digital del docente y estudiantes para la implementación de la plataforma EducaPlay en el proceso de enseñanza aprendizaje para mejorar necesidades pedagógicas.

Diseñar una secuencia didáctica con actividades multimedia en Educaplay, enfocadas en el fortalecimiento de la escritura y las reglas de acentuación, acorde al nivel de los estudiantes para los docentes de Educación General Básica Elemental.

Validar la pertinencia y calidad de las actividades diseñadas mediante la evaluación de expertos en didáctica de la lengua y tecnología educativa.

1.4. Justificación

La presente investigación se justifica en múltiples dimensiones, dada su relevancia para abordar una problemática concreta en el contexto educativo de la Red Educativa Formadores de Saberes y su alineación con las corrientes pedagógicas contemporáneas. El dominio de la ortografía, específicamente de las reglas de acentuación, es fundamental para el desarrollo de la competencia comunicativa escrita, habilidad indispensable en la vida académica y social de los estudiantes. La persistencia de errores en la escritura de palabras agudas, graves y esdrújulas en la Educación General Básica Elemental, representa una limitación significativa para la expresión clara y efectiva de ideas. Esta investigación aporta directamente a la solución de este problema al proponer una estrategia concreta que busca no solo corregir errores, sino fortalecer las competencias lingüísticas básicas, garantizando así una base sólida para el éxito académico futuro de los estudiantes y su capacidad de interactuar competentemente en la sociedad.

En el contexto pedagógico, el proyecto se sustenta en un enfoque pedagógico constructivista y lúdico. Frente a la enseñanza tradicional de la ortografía, a menudo

basada en la memorización repetitiva, esta propuesta utiliza la gamificación a través de EducaPlay para transformar el aprendizaje en una experiencia interactiva y motivadora. Como señala la (ONU, 2019) lo que no funciona en la educación no puede arreglarse sólo con la tecnología. En coherencia con esto, la investigación no se limita a introducir una herramienta digital, sino que la integra en una secuencia didáctica estructurada que fomenta la participación activa, la resolución de problemas y la internalización de reglas a través de la práctica significativa. Esto contribuye a desarrollar un estudiante proactivo, crítico y comprometido con su propio aprendizaje.

La integración de las TIC en el aula es un imperativo en la educación del siglo XXI. EducaPlay, como plataforma multimedia, permite personalizar el aprendizaje y ofrecer recursos diversificados juegos, crucigramas, sopas de letras interactivas que se adaptan a distintos estilos y ritmos de aprendizaje. Esta investigación aprovecha la tecnología para crear un ambiente de aprendizaje innovador e interactivo, donde la retroalimentación inmediata y el componente lúdico incrementan la motivación intrínseca y convierten el proceso de aprendizaje de la ortografía, tradicionalmente aburrido, en una actividad dinámica y atractiva, preparando a los estudiantes para desenvolverse en un entorno digital.

Desde el punto de vista operativo la propuesta es viable y aplicable debido a que EducaPlay es una plataforma de acceso gratuito y amigable, que no requiere de infraestructura tecnológica compleja para su implementación, lo que la hace idónea para contextos educativos con recursos limitados, como el del cantón Mira. El proyecto incluye el diseño de una secuencia didáctica para los docentes, facilitando su apropiación y aplicación replicable en el aula. Al dotar a los educadores de una estrategia concreta y recursos listos para usar, se fortalece su práctica docente y se promueve un cambio sostenible en la metodología de enseñanza de la lengua, beneficiando directamente a la comunidad educativa.

CAPÍTULO II
MARCO REFERENCIAL

2.1. Marco teórico

2.1.1. La escritura como competencia lingüística: fundamentos y didáctica

La escritura trasciende la mera transcripción de signos para constituirse como una competencia comunicativa compleja que involucra procesos cognitivos superiores. (Cassany, 2021) conceptualiza la escritura como un proceso recursivo que integra tres fases fundamentales (ver Figura 1): la planificación que es la generación de ideas y organización estructural, la contextualización que es la transformación del pensamiento en lenguaje escrito y la revisión que es la evaluación y reelaboración del texto.

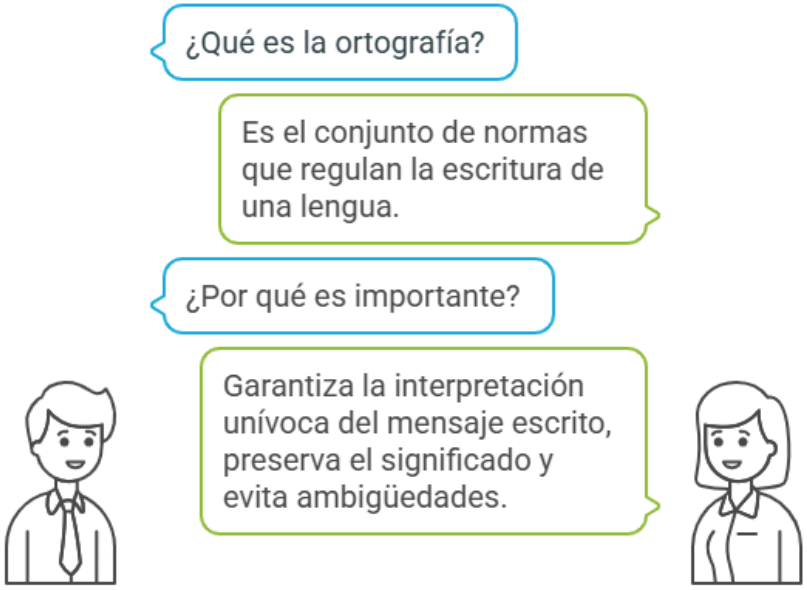
Figura 1 La competencia escritora

Fuente: Adaptado de Modelo de relación de la escritura compleja (Cassany, 2021)

Este enfoque subraya que escribir es un acto de elaboración mental que demanda habilidades de análisis, síntesis y autorregulación. La competencia escritora, por tanto, implica la capacidad de producir textos coherentes, cohesionados y adecuados a un

propósito comunicativo específico, lo que la convierte en una herramienta fundamental para el éxito académico y la participación social. La ortografía, definida por la Real Academia Española, como el conjunto de normas que regulan la escritura de una lengua (REA, 2024), funciona como un código compartido que garantiza la interpretación unívoca del mensaje escrito (ver Figura 2). Su dominio es indispensable para una comunicación efectiva, ya que preserva el significado y evita ambigüedades que puedan derivar de una grafía incorrecta.

Figura 2. La importancia de la ortografía

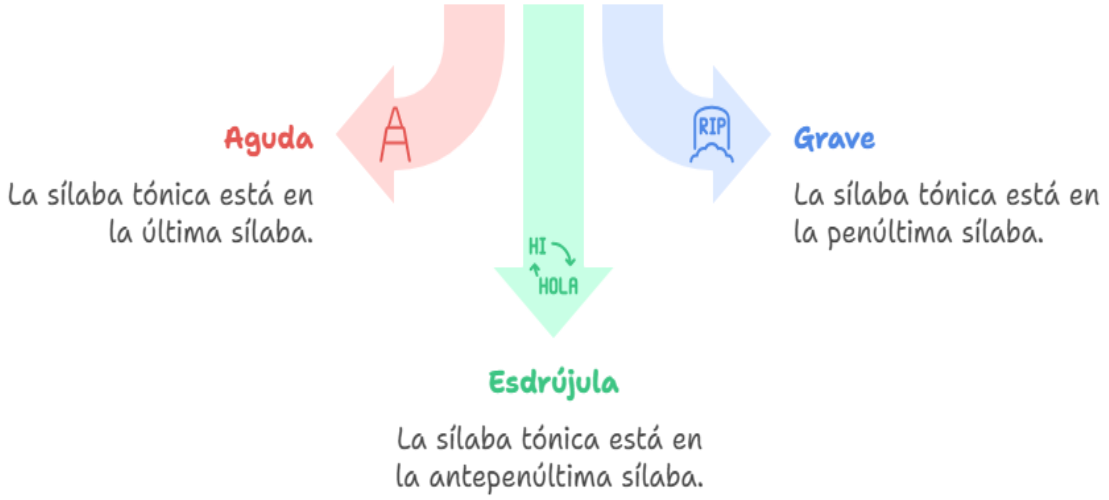


Fuente: Real Academia Española La Ortografía y su Importancia Comunicativa (REA, 2024)

Una ortografía precisa no es solo una convención social, sino un facilitador de la comprensión lectora y una muestra de respeto hacia el interlocutor. Como señalan Serafini y Roméu (2018) la corrección ortográfica actúa como un marcador de competencia lingüística que legitima el discurso del escritor y asegura que la atención del lector se centre en el contenido y no en los errores formales (ver Figura 3). El sistema de acentuación en español se rige por reglas precisas basadas en la posición de la sílaba

tónica, clasificando las palabras en agudas (tónica en la última sílaba), graves (tónica en la penúltima) y esdrújulas (tónica en la antepenúltima).

Figura 3 clasificar una palabra según su sílaba tónica

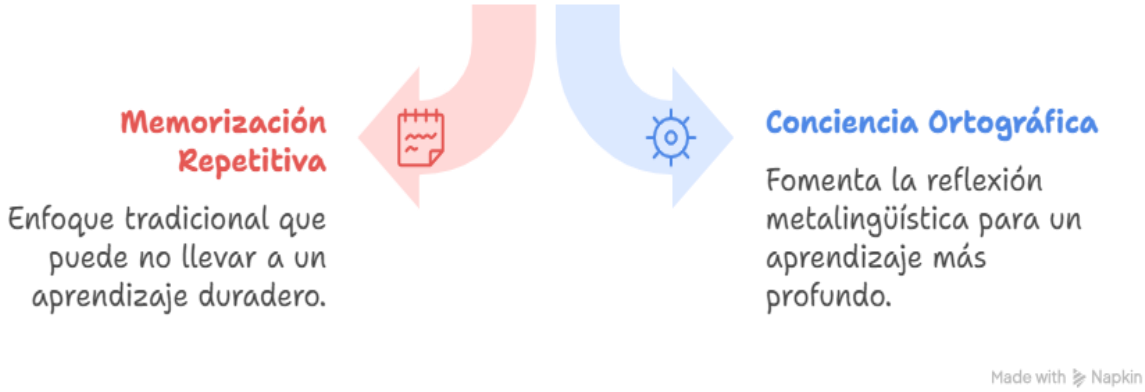


Fuente: Acentuación en español: Reglas y Desafíos Didácticos (Flores R. , 2021).

La enseñanza presenta desafíos específicos, ya que los estudiantes de educación elemental suelen confundir la sílaba tónica con la átona o sobre generalizar reglas recién aprendidas (Gómez L. , 2022). Esta dificultad para identificar la sílaba que carga el acento de intensidad es la principal causa de error en la aplicación de la tilde. Los fallos en la acentuación no solo constituyen una falta ortográfica, sino que pueden comprometer gravemente la calidad textual, obstaculizando la lectura fluida y alterando, en algunos casos, el significado de las palabras.

El enfoque tradicional para la enseñanza de la ortografía, centrado en la memorización repetitiva y la copia, ha demostrado ser insuficiente para generar aprendizajes perdurables y transferibles (ver Figura 4). Frente a este modelo, propone fomentar el desarrollo de una "conciencia ortográfica" mediante actividades que impulsen la reflexión metalingüística.

Figura 4. De la memoria a la conciencia lingüística



Fuente: El enfoque tradicional para la enseñanza de la ortografía. (Mendoza A. , 2019)

Este paradigma busca que el estudiante comprenda la lógica del sistema de escritura y las razones que sustentan las reglas, en lugar de recordarlas de manera mecánica. La creación de contextos donde los estudiantes deban tomar decisiones ortográficas basadas en el análisis [justificar por qué una palabra lleva o no tilde] y promueven un aprendizaje significativo y autonomía en la corrección de sus propios textos (Mendoza A. , 2019).

2.1.2. Constructivismo y aprendizaje significativo

La teoría constructivista Piaget (1980) describe un nuevo tipo de humanismo científico donde el aprendiz se inicia en los métodos de verificación y se consolida mediante un espíritu crítico y constructivo en medio de una cultura del devenir. El autor propone, según el modelo constructivista, que las experiencias previas de la persona constituyen la base de nuevas construcciones mentales en una relación directa con el objeto de conocimiento (ver Figura 5).

La teoría de Piaget relata cómo los niños se desprenden progresivamente del mundo de los objetos concretos y contingencias locales, convirtiéndose poco a poco en personas capaces de manipular mentalmente objetos simbólicos en el ámbito de mundos hipotéticos y abstractos, tangibles e intangibles (Gómez y Ortíz, 2018).

Figura 5. Desarrollo cognitivo de Piaget

Fuente: Desarrollo cognitivo (Gómez y Ortíz, 2018).

La teoría de Piaget llevó a considerar que la autogestión del aprendizaje, donde el estudiante es capaz de construir su conocimiento a partir de: sus experiencias previas, los contenidos impartidos por el profesor y la creación por parte de éste de espacios educativos adecuados, permitiría el logro de un aprendizaje con comprensión, que los aprendizajes obtenidos son más fácilmente generalizables a otros contextos y serían más duraderos en el tiempo y por último que de esta forma los alumnos aumentan el sentido de su propia capacidad para generar conocimientos valiosos por sí mismo, lo que potencia posteriores esfuerzos. (Zambrano, 2021)

Teoría del aprendizaje significativo Ausubel (1983) el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe

entenderse por estructura cognitiva, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización (ver Figura 6).

Figura 6. Teoría del aprendizaje significativo Ausubel

Fuente: Aprendizaje significativo Ausubel (1983).

En el proceso de orientación del aprendizaje, es importante conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja, así como de su grado de estabilidad (ver Tabla 1), los principios de aprendizaje propuesto por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa.

Tabla 1. Análisis correlacional de Piaget y Ausubel

Dimensión	Teoría (Piaget)	Teoría (Ausubel)	Correlación
Naturaleza Aprendizaje	Construcción activa del conocimiento mediante interacción	Asimilación sustantiva y no arbitraria de nueva.	Ambas teorías rechazan el modelo pasivo. Piaget explica el proceso de construcción, Ausubel el mecanismo de integración.
Elemento Clave	La experiencia directa y la acción sobre el objeto de conocimiento.	Los conocimientos previos (subsunsores) en la estructura cognitiva.	Relación Dialéctica: Las experiencias (Piaget) enriquecen la estructura cognitiva, que a su vez determina cómo se asimilarán nuevas experiencias.
Proceso Central	Adaptación a través de la Asimilación y la Acomodación.	Anclaje de la nueva información a conceptos subsunsores preexistentes.	Procesos. La asimilación (Piaget) es el cómo se modifica la estructura; el anclaje ausubeliano es el resultado modificación.
Rol del Docente / Diseño	Facilitador de un entorno rico en estímulos para la exploración y el descubrimiento.	Diseñador de materiales y organizadores previos que expliciten los puentes con conocimientos anteriores.	El diseño de actividades en Educaplay debe crear un entorno de exploración (Piaget) que esté estructurado pedagógicamente (Ausubel) para conectar con lo que el alumno ya sabe.
Aplicación en la Intervención	Justifica el uso de una herramienta lúdica e interactiva (Educaplay) donde el alumno manipula y experimenta con las reglas.	Justifica la secuenciación didáctica de las actividades, que deben partir de los conceptos de sílaba tónica y átona que el niño posee.	Intervención: Educaplay proporciona la experiencia concreta (Piaget); la secuenciación didáctica asegura que esa experiencia sea significativa (Ausubel) y no solo entretenida.
Contribución a la Enseñanza de la Ortografía	Los juegos transforman las reglas abstractas en objetos manipulables, facilitando el paso del pensamiento concreto al abstracto.	Garantiza que las reglas de acentuación no se memoricen, sino que se comprendan al relacionarlas con la pronunciación y el conocimiento intuitivo de la lengua.	

Fuente: Elaboración propia

La relación entre estas teorías no es de oposición sino de interdependencia pedagógica. El constructivismo piagetiano proporciona el marco para el cómo aprender a través de la acción y la interacción, mientras que la teoría de Ausubel explica el qué y el porqué del aprendizaje (la importancia de los conocimientos previos y la estructuración significativa. Las dos teorías aportan el sustento teórico para una intervención que busca que los estudiantes no solo memoricen reglas ortográficas, sino que las comprendan y apliquen a través de una experiencia educativa digital significativa.

2.2. Revisión conceptual y teórica

Para complementar el desarrollo del marco conceptual se hace necesario una revisión de los conceptos teóricos relacionados con el desarrollo de actividades didácticas multimedia con EducaPlay para mejorar la escritura en estudiantes de Educación General Básica Elemental de la Red Educativa “Formadores de Saberes” del cantón Mira.

2.2.1. La ortografía y su importancia comunicativa

La escritura es importante porque permite comunicarnos de forma clara, que permite respetar el idioma contribuyendo a obtener una mejor imagen personal y profesional. La ortografía es el conjunto de normas que regulan la correcta escritura de una lengua, atendiendo al uso adecuado de letras, signos de puntuación y acentuación. (REA, 2023). Esta es una invitación a enamorarse de la ortografía acentual es un tema ortográfico especialmente difícil para la mayoría de los escribientes, pero sensiblemente apasionante cuando se conoce con todas sus minucias. Como lo expresa Echeverri (2019) es innecesario clamar la necesidad del conjunto de reglas ortográficas propias de una lengua, su ortografía, debido a la intrínseca función que desempeñan en el mantenimiento de una normativa que permite el común entendimiento entre todos los hablantes.

Según Fernández (2025) la ortografía está vigente en cualquier actividad educativa y, últimamente, está adquiriendo relevancia en los docentes porque los escritos de los estudiantes se encuentran con multitud de faltas de ortografía. Esto ha planteado el dilema de como recordar que aprender a escribir no es aprender ortografía y que, en cambio, la ortografía es un aspecto socialmente importante de la lengua escrita y que debe de cumplir con una serie de elementos básicos de la ortografía.

- Letras: Son los símbolos que representan los sonidos del lenguaje.
- Acento: Es el énfasis que se pone en una sílaba específica de una palabra.
- Puntuación: Son los signos que se usan para separar las ideas en un texto.

2.2.2. Clasificación de la palabras agudas, graves y esdrújulas

Dentro de la ortografía encontramos variedad de temas, pero en este trabajo nos enfocaremos en las palabras agudas, graves y esdrújulas, según el acento ortográfico (ver Tabla 2). Estas palabras se clasifican según la sílaba tónica, la que se pronuncia con mayor fuerza.

Tabla 2 Clasificación de las palabras, agudas, graves y esdrújulas.

¿Qué son palabras agudas?		¿Qué son palabras graves?		¿Qué son palabras esdrújulas?
Las palabras agudas son las que llevan la mayor fuerza de voz en la última sílaba.		Las palabras graves son las que llevan la mayor fuerza de voz en la penúltima sílaba.		Las palabras esdrújulas son las que llevan la mayor fuerza de voz en la antepenúltima sílaba.
Agudas con tilde. Ejs:	Agudas sin tilde. Ejs:	Graves con tilde. Ejs:	Graves sin tilde. Ejs:	Todas las esdrújulas llevan tilde. Ejs:

Llevan tilde cuando terminan en n, s o vocal.	No llevan tilde cuando terminan en cualquier consonante, menos en n,s o vocal.	Llevan tilde cuando terminan en cualquier consonante, menos en n,s.	No llevan tilde cuando terminan en n, s o vocal.

Fuente: Elaboración Propia

La ortografía se desarrolla a través de la lectura, escritura, juegos, sobre todo en las actividades lúdicas que involucren letras y palabras. Se debe fomentar el gusto por la lectura y la práctica de la escritura, integrando la ortografía de forma natural en el proceso de aprendizaje.

2.2.3. Análisis de plataforma educativas para enseñanza de ortografía

Una plataforma idónea para el desarrollo de competencias escritoras en educación básica elemental debe tener la capacidad para transformar el aprendizaje de la ortografía en una experiencia interactiva. Por lo tanto, la plataforma debe permitir crear actividades multimedia específicas para practicar reglas ortográficas mediante crucigramas, sopa de letras, actividades de relacionar y juegos de completar, que resultan efectivos para el trabajo con palabras agudas, graves y esdrújulas. Según Fernández et al. (2021), esta herramienta posibilita llevar a otro nivel de participación las clases, para mantener la atención y motivación de estudiantes en esta etapa educativa.

En el contexto especifico aplicado para el desarrollo de la escritura en educación Básica Elemental, la plataforma EducaPlay, tiene características apropiadas para la adopción en este nivel: su interfaz intuitiva, el componente lúdico y la autonomía progresiva se alinean con las necesidades de desarrollo cognitivo de estudiantes entre 6 y 8 años.

Por lo tanto, EducaPlay es una herramienta que permite innovar la enseñanza de la escritura en educación básica elemental, particularmente en el dominio de las reglas de acentuación (ver Tabla 3). La efectividad depende del diseño pedagógico intencionado que aproveche sus capacidades multimedia dentro de una secuencia didáctica coherente.

Tabla 3. Análisis comparativo de herramientas para la enseñanza

Herramienta	Enfoque	Ventajas	Limitaciones	Idoneidad
Educaplay	Creación de actividades multimedia	Diversidad de formatos Retroalimentación inmediata Personalización de contenidos	Requiere preparación docente Menos estructuración guiada	Alta Permite adaptación específica para ortografía y acentuación
Kahoot!	Evaluación mediante concursos	Alto componente motivacional Ideal para repaso y refuerzo	Limitada para producción escrita Enfocada en opción múltiple	Útil para evaluación de conceptos, no para práctica extensa de escritura
Quizlet	Aprendizaje mediante tarjetas y modos	Excelente para vocabulario y reglas ortográficas Aprendizaje autónomo	Enfocada en memorización Menos desarrollo de producción escrita creativa	Ideal para afianzar vocabulario y reglas básicas
Wordwall	Creación de recursos interactivos	Interfaz sencilla que Educaplay Plantillas predefinidas atractivas Resultados profesionales con poco esfuerzo	Menor personalización que Educaplay Menos variedad de actividades	Alta - Muy accesible para docentes con menor experiencia tecnológica
Minecraft:	Aprendizaje basado en proyectos	Entorno inmersivo y motivador Potencia la		Excelente para producción escrita c

Herramienta	Enfoque	Ventajas	Limitaciones	Idoneidad
		creatividad narrativa		

Fuente: Adaptado del análisis de herramientas digitales *(Llaquize, 2022)*

Tras el análisis comparativo de las herramientas digitales para el desarrollo de la propuesta se determina que EducaPlay se configura como la herramienta idónea para abordar la problemática de la escritura en los estudiantes de Educación General Básica Elemental de la Red Educativa Formadores de Saberes del Cantón Mira. Esta conclusión se sustenta en cuatro pilares fundamentales que se alinean perfectamente con las necesidades y particularidades del contexto para el que se propone. Las herramientas digitales tienen relación con la escritura, ya que ambos procesos se apoyan mutuamente en el desarrollo de las habilidades de alfabetización (Rodriguez, 2025).

2.3. Marco legal

La presente investigación se sustenta en el ordenamiento jurídico ecuatoriano que rige el sistema educativo, el cual establece los fundamentos para la innovación pedagógica y la integración de tecnologías en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Constitución de la República del Ecuador (2008). La Carta Magna en su Artículo 26 reconoce a la educación como "un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado", mientras que el Artículo 27 establece que la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico. Además, el Artículo 347 señala que el Estado garantizará al personal docente "acceso gratuito a tecnologías de la información y comunicación", fundamentando así la obligatoriedad de incorporar herramientas digitales como EducaPlay en el proceso educativo.

Ley Orgánica de Educación Intercultural. En el Artículo 3, literal g, promueve el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo. Asimismo, el Artículo 6 establece como principio la calidad educativa, la cual implica la incorporación de prácticas pedagógicas innovadoras (Asamblea Nacional del Ecuador, 2021). El

Artículo 34, sobre el derecho a una educación de calidad, estipula que el sistema educativo propiciará metodologías y recursos didácticos pertinentes, lo que incluye explícitamente el uso de plataformas educativas digitales para fortalecer el aprendizaje (Asamblea Nacional del Ecuador, 2021)

Currículo de Educación General Básica del Ecuador. El documento curricular, en su componente pedagógico, enfatiza el desarrollo de la competencia digital como eje transversal, señalando que los estudiantes deben apropiarse de las TIC para aprender y generar conocimiento (MinEduc, 2021). En el área de Lengua y Literatura, el currículo establece como objetivo escribir textos con coherencia, cohesión y corrección ortográfica.

Agenda Educativa Digital del 2021-2025. Esta política emitida por el Ministerio de Educación, tiene como objetivo promover el uso de recursos educativos digitales para mejorar los aprendizajes (MinEduc, 2021). La agenda establece lineamientos específicos para la producción de contenidos educativos digitales y la capacitación docente en herramientas tecnológicas, proporcionando el sustento programático para la implementación de plataformas como EducaPlay en instituciones educativas fiscales.

El análisis del marco legal evidencia una sólida base jurídica que respalda plenamente la implementación de EducaPlay para el mejoramiento de la escritura en la Red Educativa Formadores de Saberes. Existe una coherente articulación normativa que transita desde los principios constitucionales hasta los instrumentos curriculares específicos, configurando un entramado legal que no solo permite, sino que exige el tipo de intervención propuesta en esta investigación. Se identifica una clara progresión normativa que inicia con el mandato constitucional de garantizar el acceso a tecnologías educativas (Art. 347 de la Constitución), se concreta en la LOEI con la obligatoriedad de incorporar TIC en el proceso educativo (Art. 3, literal g), se operativiza en el currículo mediante el desarrollo de competencia digital y escritura (MinEduc, 2021) y se ejecuta a través de la Agenda Educativa Digital (2021-2025) con lineamientos específicos para producción de contenidos digitales.

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Descripción del área de estudio

El presente estudio se desarrolló en la Escuela de Educación Básica “Galo Plaza Lasso”, ubicada en la comunidad de Chinambí, parroquia Jacinto Jijón y Caamaño, cantón Mira, provincia del Carchi, adscrita a la Zona 1, Distrito Educativo Mira, código 04D03 (ver Figura 7). La institución se caracteriza por ser una escuela bidocente de jornada matutina con niveles de 1° a 7° de Educación General Básica multigrado. La población estudiantil está conformada por 75 estudiantes que pertenecen a un contexto educativo rural.

Figura 7. Datos geográficos de la institución

Fuente: Ubicación geográfica de la escuela “Galo Plaza Lasso”

3.2. Enfoques de investigación

Esta investigación se enmarca bajo el enfoque cuantitativo, el cual, según Trujillo (2019), se fundamenta en el paradigma positivista, por tanto, los pueden ser explicados gracias a este paradigma. Este enfoque es pertinente para el estudio al permitir la operacionalización de variables relacionadas con el desarrollo de la competencia escritora.

La elección de este enfoque se justifica por la necesidad de recopilar datos numéricos que permitan medir objetivamente el impacto de la implementación de actividades didácticas multimedia con EducaPlay en el mejoramiento de la escritura. Como señala, Trujillo (2019) la estadística se constituye como el principal instrumento para el análisis de datos en este enfoque, facilitando la emisión de resultados y conclusiones basadas en evidencia empírica. Por otra parte, la aplicación del enfoque cuantitativo en esta investigación permitió realizar el análisis sistemático de los datos obtenidos mediante instrumentos de medición válidos y confiables, aplicados a los estudiantes de la Escuela "Galo Plaza Lasso" de la Red Educativa "Formadores de Saberes".

3.3. Métodos de investigación

Método de campo. La recolección de datos se realizó directamente a los niños de la Escuela Galo Plaza, dónde se evidencia errores ortográficos en palabras según el acento, los cuales se abordaron mediante la herramienta EducaPlay. Según Ramírez (2018) la investigación de campo puede ser extensiva, cuando se realiza en muestras y en poblaciones enteras(censos) e intensiva cuando se concentra en casos particulares, sin la posibilidad de generalizar los resultados.

Método descriptivo. Este método según Ricardo (2020), menciona que la investigación contribuye con la observación, estudios de caso y encuestas. Por esta razón en este método se socializará a los niños mediante las diferentes actividades que

presenta la herramienta Educaplay, enfocados en la materia de Lengua y Literatura para mejorar la escritura en palabras agudas, graves y esdrújulas.

Método documental. La investigación documental es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas (Arias, 2019) Como en toda investigación, el propósito de este diseño es el aporte de nuevos conocimientos para ello se aplicará la investigación usando el internet, Google académico, Scopus, Scielo, los textos, artículos científicos, fuentes bibliográficas, entre otros, compilando la información de las diferentes actividades que nos presenta la herramienta de Educaplay.

3.4. Técnicas de investigación y recolección de datos

Según Meneses (2016), la encuesta es el conjunto de pasos organizados para su diseño y administración, y recogida de los datos. Asimismo, el cuestionario es un instrumento estandarizado empleado para la recogida de datos durante el trabajo de campo en investigaciones cuantitativas.

Para la presente investigación se utilizó el cuestionario para estudiantes y docentes como instrumento de recolección de datos. Este consta de dimensiones asociadas a descriptores que permitieron realizar preguntas cerradas con base al cuestionario de (Paguay, 2022) que aborda el diseño de recursos educativos digitales aplicadas a la lecto-escritura desde el enfoque de gamificación. Además, se lo valido los instrumentos mediante Alfa de Cronbach estudiantes (0.74) y docentes (0,77).

3.5. Población y muestra

La población de estudio se conformó por 75 Estudiantes y 10 docentes de la Red Educativa "Formadores de Saberes" del cantón Mira. Al ser una población finita, no se calcula muestra y se aplica los instrumentos a todos los participantes.

3.6. Procedimiento de investigación

Fase 1: Revisión sistemática. Se llevó a cabo una revisión de literatura mediante el análisis y búsqueda con criterios de inclusión y exclusión definido de artículos de Google Académico y Scopus. El diseñó de los instrumentos sobre el manejo de la plataforma EducaPlay y su aplicación en el mejoramiento de la escritura de palabras según su acentuación.

Fase 2: Desarrollo de actividades didácticas. Con base en los resultados del diagnóstico, se desarrolló una secuencia de actividades didácticas multimedia en la plataforma EducaPlay, dirigida a estudiantes de Educación General Básica Elemental. El diseño se enmarco en un enfoque cuantitativo y se implementó, mediante trabajo de campo, estructurando actividades específicas para el fortalecimiento de la escritura de palabras agudas, graves y esdrújulas en el área de Lengua y Literatura.

Fase 3: Validación por expertos. Se sometieron las actividades desarrolladas a un proceso de validación mediante la consulta a expertos en didáctica de la lengua y tecnología educativa. Esta fase incluyó la presentación formal de las actividades multimedia, sustentando su pertinencia pedagógica y alineación con los objetivos de aprendizaje del área de Lengua y Literatura.

3.7. Procesamiento de datos

Los datos cuantitativos de estudiantes y docentes, se procesaron mediante estadística descriptiva, para medir la significancia del progreso en el dominio de las reglas de acentuación, para determinar el impacto real de la intervención con EducaPlay. Paralelamente, los datos cualitativos obtenidos mediante grupos focales fueron sometidos a análisis de contenido categórico, identificando patrones actitudinales y percepciones sobre la experiencia de aprendizaje con la plataforma. En cuanto a los

datos de los docentes, los cuestionarios cuantitativos se procesaron mediante estadística descriptiva con medidas de frecuencia.

3.8. Aspectos éticos

La presente investigación se regirá por los principios éticos fundamentales que rigen la investigación con seres humanos, garantizando el cumplimiento de las normativas institucionales y los estándares internacionales. Se aplicará el principio de beneficencia, velando por el bienestar integral de los participantes y maximizando los beneficios del estudio. Previa a la recolección de datos, se implementará un proceso de consentimiento informado, mediante el cual se comunicará a los estudiantes, representantes legales.

CAPÍTULO IV
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Análisis de resultados

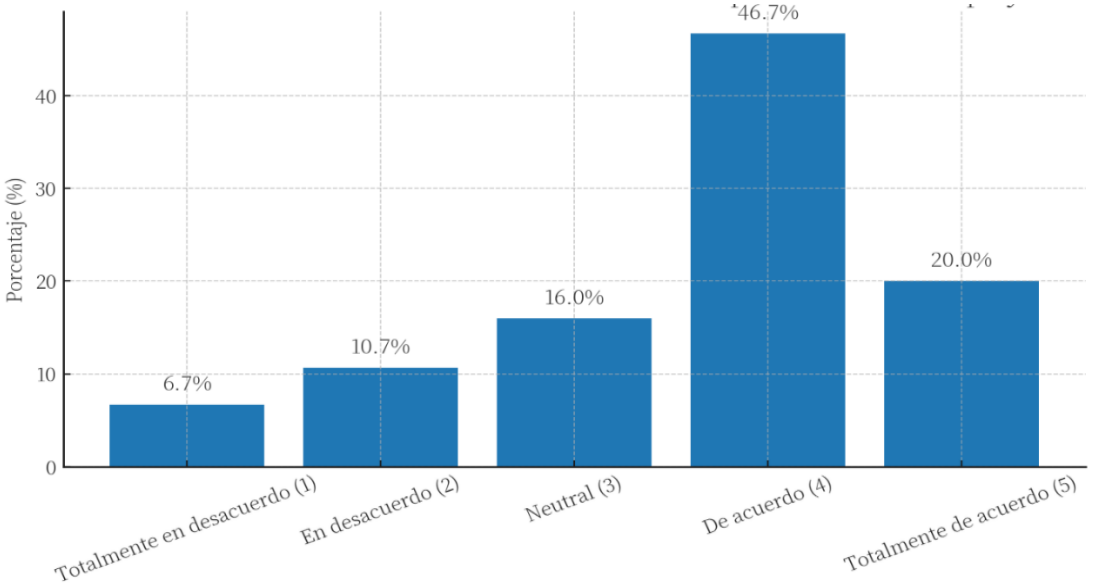
Este capítulo expone de manera sistemática los resultados obtenidos tras la implementación de las actividades didácticas multimedia con EducaPlay en los estudiantes de Educación General Básica Elemental de la Red Educativa “Formadores de Saberes”. Desde un enfoque cuantitativo, los hallazgos se organizan en correspondencia con las variables y dimensiones establecidas, integrando tablas y gráficos que permiten visualizar el impacto de la intervención.

4.1.1. Análisis de resultados de estudiantes

Los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a 75 estudiantes de la Red Educativa “Formadores de Saberes” del cantón Mira revelan información sobre la implementación de una secuencia didáctica con Educaplay para el fortalecimiento de la escritura. El análisis de las tres dimensiones evaluadas competencia técnica, aprendizaje y usabilidad, y aplicación y motivación permite identificar logros significativos y aspectos por mejorar en el proceso de integración de esta plataforma digital en el aula.

Al analizar los resultados por dimensión, se observa que, mientras la usabilidad pedagógica y el impacto motivacional presentan los índices más altos de aprobación, la competencia técnica autónoma aún requiere un acompañamiento más focalizado. Esta distribución de los hallazgos no solo valida la utilidad de la herramienta en el contexto educativo rural, sino que también proporciona una hoja de ruta para optimizar su implementación futura.

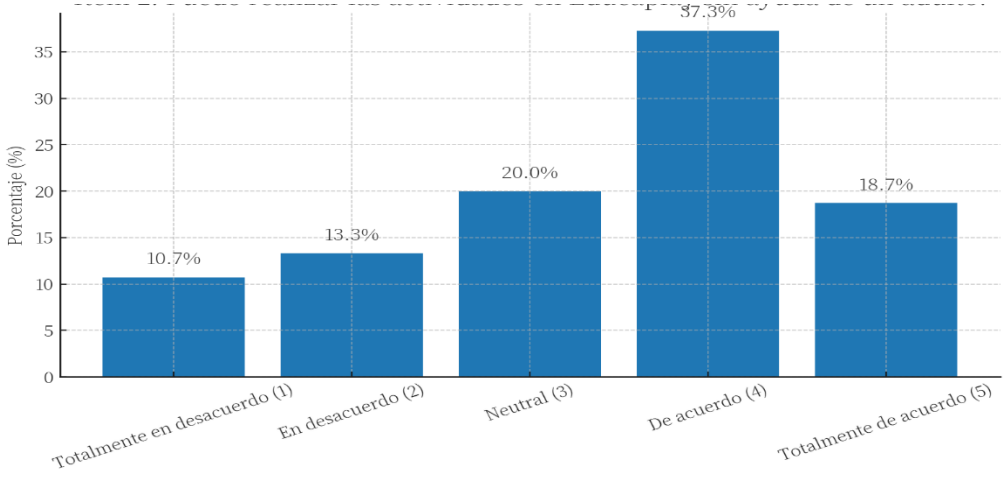
Figura 8. Entiendo cómo funciona la Plataforma EducaPlay



Fuente: Elaboración propia

La Figura 8, muestra que el 46.7% de los estudiantes se posiciona en la categoría "De acuerdo". Este porcentaje, que representa a 35 de los 75 encuestados, constituye la respuesta mayoritaria e indica que una pluralidad de estudiantes, es decir, el grupo más numeroso, aunque no necesariamente la mitad absoluta percibe que la usabilidad de la plataforma es clara y accesible.

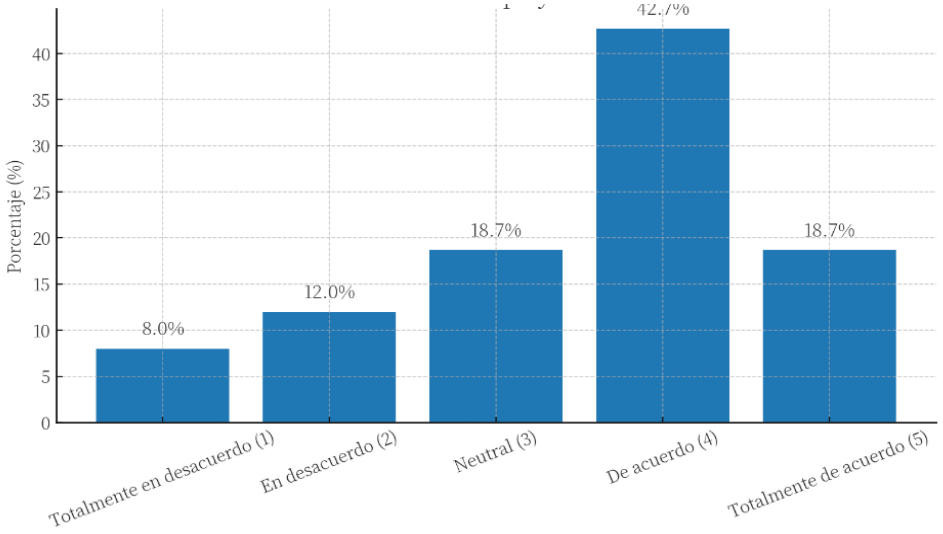
Figura 9. Puedo realizar las actividades en Educaplay



Fuente: Elaboración propia

La Figura 9, presenta una distribución de respuestas que refleja un nivel moderado de autonomía entre los estudiantes. El 37.3% se ubicó en la categoría "De acuerdo" y el 18.7% en "Totalmente de acuerdo", lo que suma un 56% de estudiantes que se sienten capaces de utilizar la plataforma de manera independiente. Sin embargo, es significativo que un 44% de los encuestados no alcanza esta autonomía, distribuido en un 20% en posición "Neutral", un 13.3% en "En desacuerdo". Esta distribución indica que, si bien más de la mitad ha desarrollado competencias de auto gestión, existe una proporción considerable que aún depende del apoyo docente para el desarrollo de las actividades.

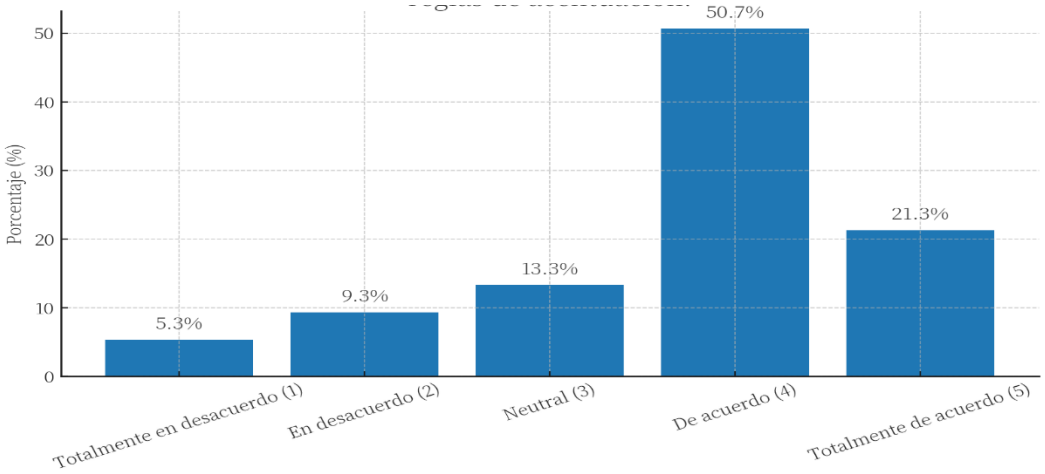
Figura 10. Sé cómo acceder a las actividades creadas en EducaPlay



Fuente: Elaboración propia

La Figura 10, presenta una distribución que evidencia un nivel satisfactorio de competencia digital en el manejo de la plataforma. La categoría "De acuerdo" concentra la mayor proporción de respuestas con un 42.7%, seguida de "Totalmente de acuerdo" con un 18.7%, lo que suma un 61.4% de estudiantes que demuestran autonomía para localizar y acceder a los contenidos asignados por el docente. Las categorías de desacuerdo representan solo el 20% (8.0% "Totalmente en desacuerdo" y 12.0% "En desacuerdo"), mientras que un 18.7% se mantiene en una posición neutral.

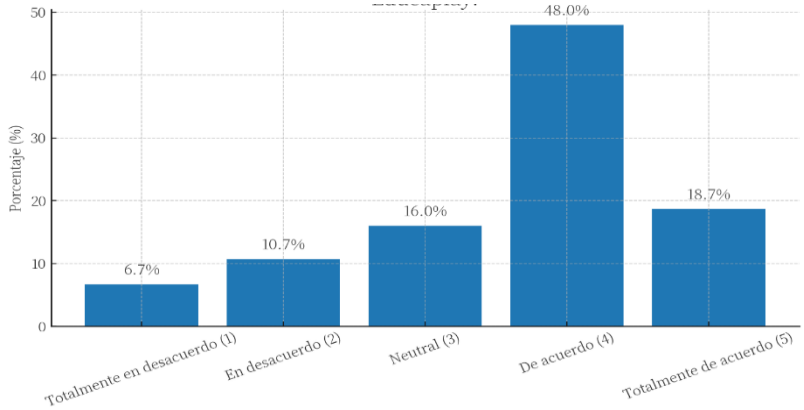
Figura 11. Las actividades ayudan a comprender mejor las reglas de acentuación



Fuente: Elaboración propia

La Figura 10, presenta un resultado notablemente positivo. La categoría "De acuerdo" concentra la mayor proporción de respuestas con un 50.7%, seguida de "Totalmente de acuerdo" con un 21.3%, lo que suma un 72% de estudiantes que reconocen el valor pedagógico de la plataforma para la comprensión de las reglas de acentuación. Las categorías de desacuerdo representan solo 14.6% (5.3% "Totalmente en desacuerdo" y 9.3% "En desacuerdo"), mientras que un 13.3% se mantiene en posición neutral.

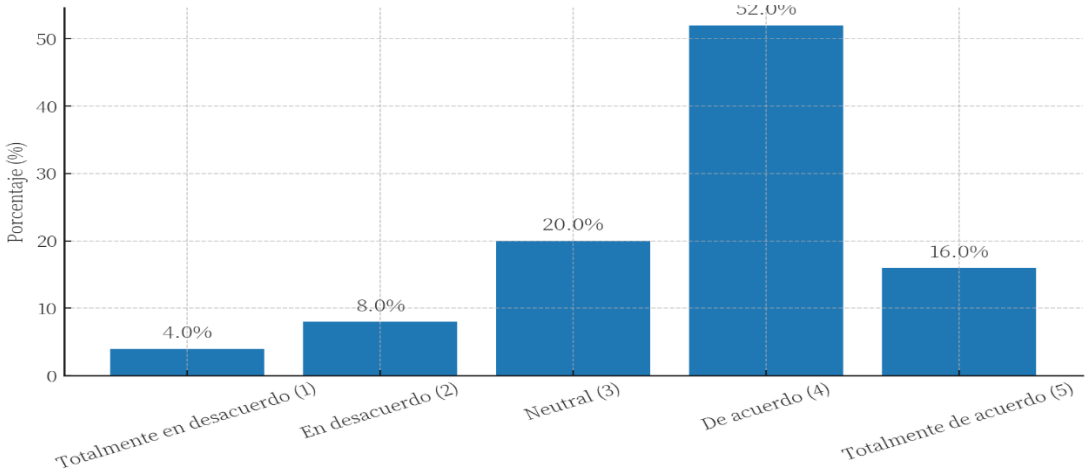
Figura 12. Con las actividades comprendo mejor las reglas de acentuación



Fuente: Elaboración propia

La Figura 12, muestra una distribución de respuestas que confirma la efectividad de la plataforma como herramienta mnemotécnica. La categoría "De acuerdo" representa la mayoría con un 48.0%, seguida de "Totalmente de acuerdo" con un 18.7%, sumando un 66.7% de estudiantes que reconocen una mayor facilidad para retener las reglas ortográficas mediante el uso de la plataforma. Las categorías de desacuerdo alcanzan un 17.4% (6.7% "Totalmente en desacuerdo" y 10.7% "En desacuerdo"), mientras que un 16.0% se ubica en la posición neutral.

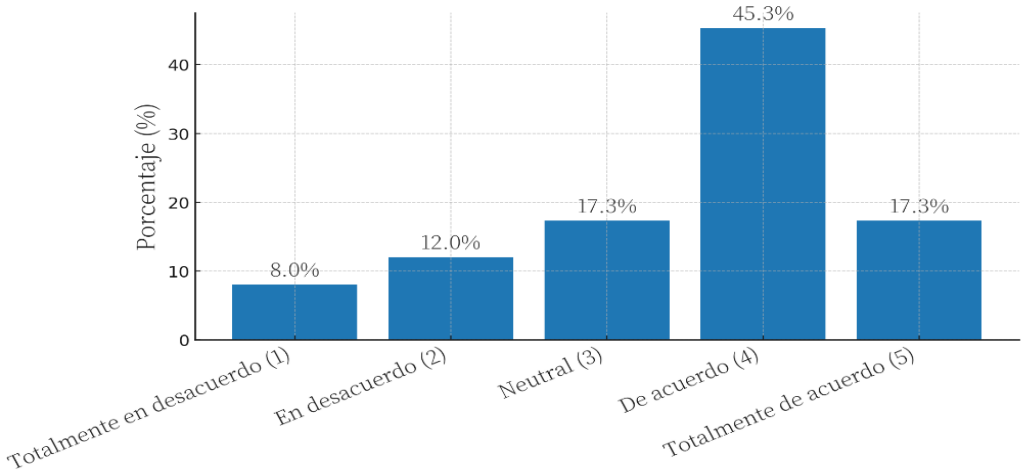
Figura 13. Prefiero usar Educaplay para aprender ortografía



Fuente: Elaboración propia

La Figura 13, revela una clara inclinación hacia la metodología digital. La categoría "De acuerdo" constituye la mayoría absoluta con un 52.0%, seguida de "Totalmente de acuerdo" con un 16.0%, lo que representa un 68.0% de estudiantes que prefieren la plataforma sobre los métodos tradicionales. En contraste, las categorías de desacuerdo suman un 12.0% (4.0% "Totalmente en desacuerdo" y 8.0% "En desacuerdo"), mientras que un 20.0% se mantiene neutral.

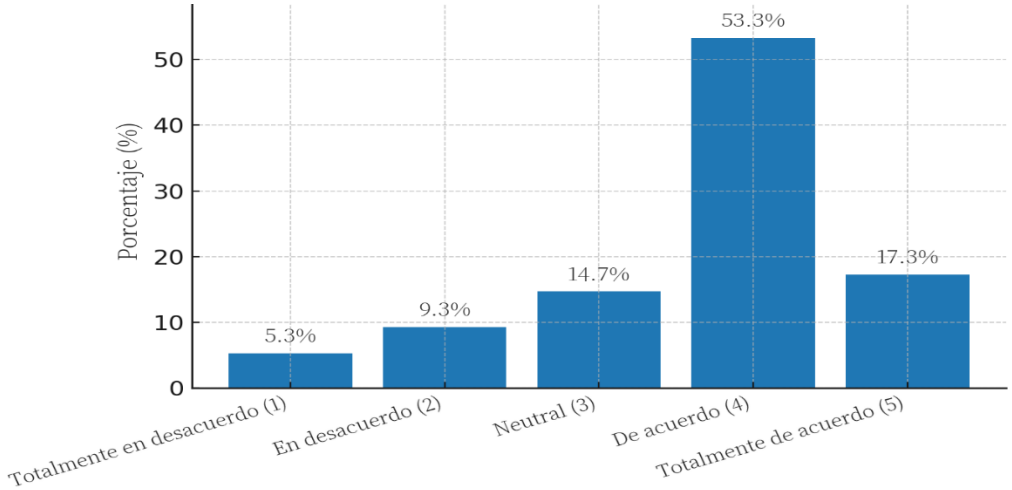
Figura 14. Ahora escribo con menos errores de acentuación en Educaplay



Fuente: Elaboración propia

La Figura 14, presenta una distribución que evidencia un impacto positivo en el desempeño ortográfico de los estudiantes. La categoría "De acuerdo" concentra el mayor porcentaje con un 45.3%, seguida de "Totalmente de acuerdo" con un 17.3%, lo que suma un 62.6% de estudiantes que perciben una reducción tangible en sus errores de acentuación. Las categorías de desacuerdo representan un 20.0% (8.0% "Totalmente en desacuerdo" y 12.0% "En desacuerdo"), mientras que un 17.3% se ubica en la posición neutral.

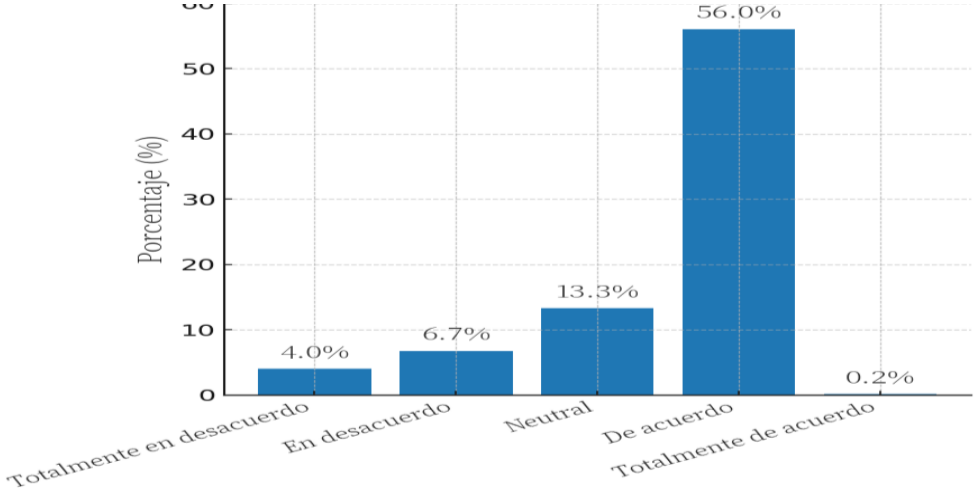
Figura 15. Me siento más motivado para aprender ortografía en Educaplay



Fuente: Elaboración propia

La Figura 15, presenta una distribución sumamente favorable. La categoría "De acuerdo" alcanza un porcentaje destacado de 53.3%, seguida de "Totalmente de acuerdo" con un 17.3%, lo que representa un 70.6% de estudiantes que experimentan un aumento en su motivación hacia el aprendizaje de la ortografía mediante el uso de la plataforma. Las categorías de desacuerdo constituyen solo un 14.6% (5.3% "Totalmente en desacuerdo" y 9.3% "En desacuerdo"), mientras que un 14.7% se mantiene en una posición neutral.

Figura 16. Me gustaría seguir usando Educaplay para aprender otros temas



Fuente: Elaboración propia

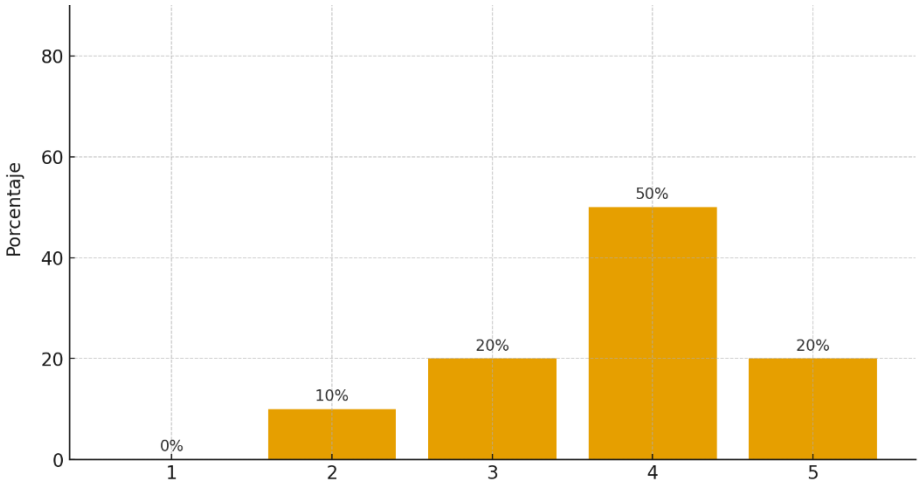
La Figura 16, presenta el nivel más alto de aceptación entre todas las dimensiones evaluadas. La categoría "De acuerdo" representa la mayoría con un 56.0%, seguida de "Totalmente de acuerdo" con un 20.0%, lo que suma un 76.0% de estudiantes que desean expandir el uso de la plataforma a otras áreas del conocimiento. Las categorías de desacuerdo constituyen solo un 10.7% (4.0% "Totalmente en desacuerdo" y 6.7% "En desacuerdo"), mientras que un 13.3% se mantiene neutral.

4.1.2. Análisis de resultados de docentes

El análisis de los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes de la Red Educativa "Formadores de Saberes" permite comprender el nivel de competencia

digital y la percepción sobre la implementación de EducaPlay en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los datos recopilados se organizan en tres dimensiones clave: competencia técnica, integración pedagógica e impacto en el aprendizaje. Este examen revela tanto las fortalezas como los aspectos por mejorar en la adopción de la plataforma, proporcionando una visión integral sobre su aplicabilidad en el contexto educativo rural. La interpretación de estos hallazgos resulta fundamental para diseñar estrategias de capacitación docente y optimizar el uso de herramientas digitales en el aula. A continuación, se presenta el análisis detallado por dimensión que sustenta la discusión y conclusiones de esta investigación.

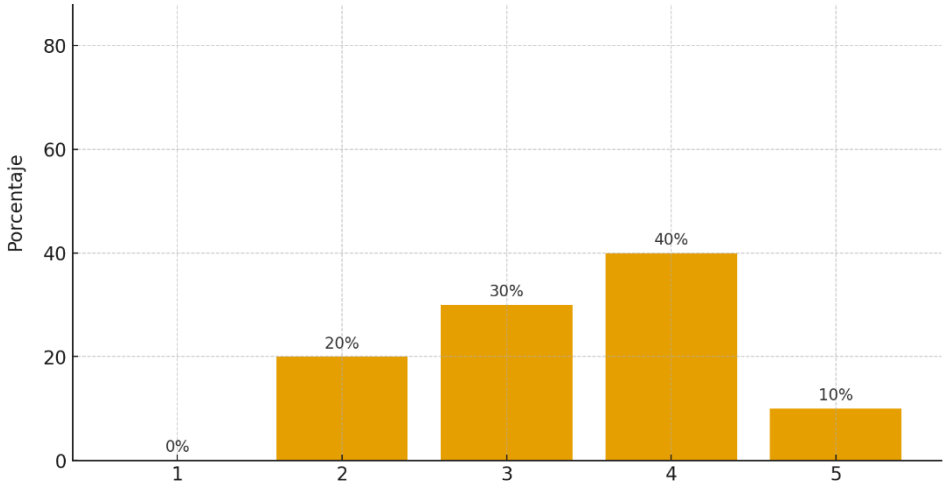
Figura 17. Tengo los conocimientos para utilizar EducaPlay



Fuente: Elaboración propia

La Figura 17, muestra una distribución predominantemente positiva entre los docentes. La categoría "De acuerdo" concentra la mitad de las respuestas con un 50%, seguida de "Totalmente de acuerdo" con un 20%, lo que suma un 70% de docentes que se consideran competentes técnicamente para manejar la plataforma. Las categorías de desacuerdo representan solo un 10% (ubicado en "En desacuerdo"), mientras que un 20% se mantiene en posición neutral.

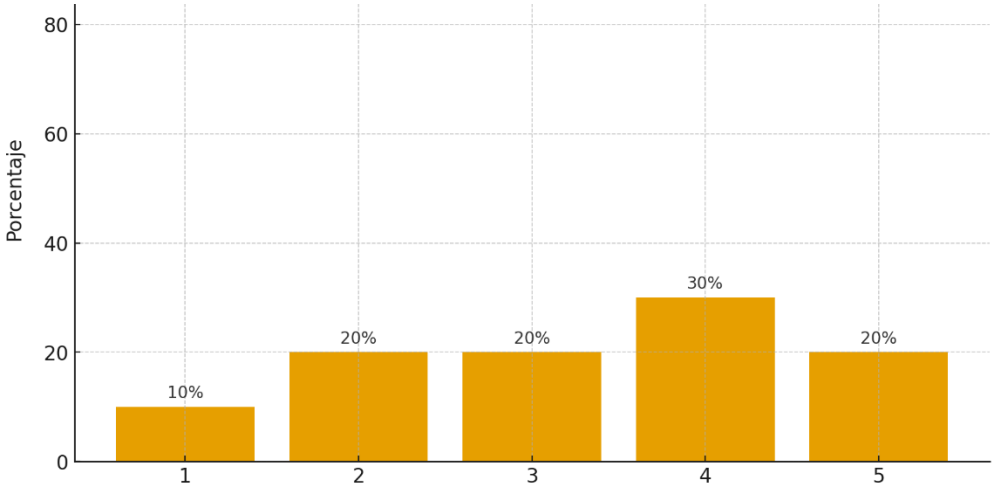
Figura 18. Puedo crear y personalizar actividades en EducaPlay



Fuente: Elaboración propia

La Figura 18, presenta una distribución que refleja un nivel moderado de dominio técnico avanzado. La categoría “De acuerdo” representa el porcentaje más alto con un 40%, seguida de “Neutral” con 30% y “En desacuerdo” con 20%. Solamente un 10% se ubicó en la categoría “Totalmente de acuerdo”, lo que suma un 50% de docentes que se sienten capaces de crear y personalizar actividades.

Figura 19. Soy capaz de solucionar problemas técnicos de EducaPlay

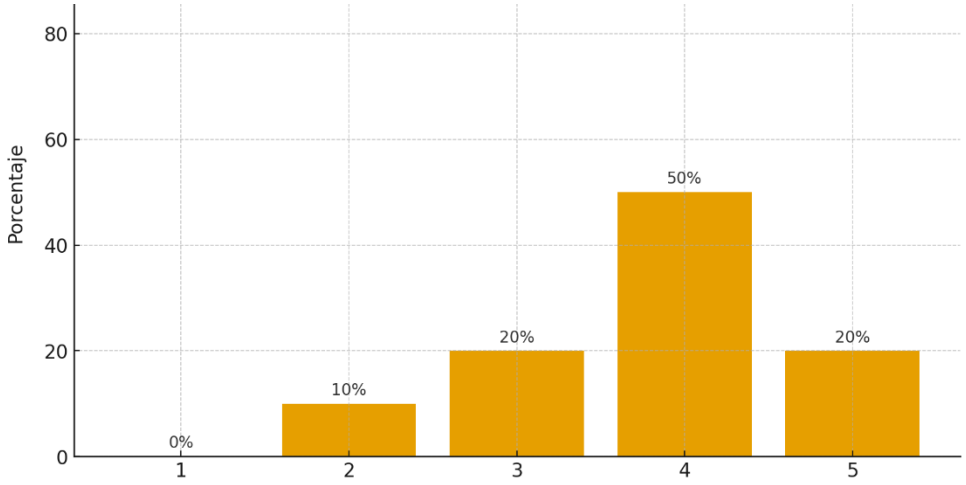


Fuente: Elaboración propia

La Figura 19, muestra una distribución equilibrada que refleja diferentes niveles de autonomía técnica. Las categorías "De acuerdo" y "Totalmente de acuerdo" suman

conjuntamente un 50% (30% + 20%), indicando que la mitad del cuerpo docente posee habilidades para resolver inconvenientes técnicos básicos. Sin embargo, un significativo 30% se ubicó en las categorías de desacuerdo (10% "Totalmente en desacuerdo" y 20% "En desacuerdo"), mientras que un 20% adoptó una posición neutral.

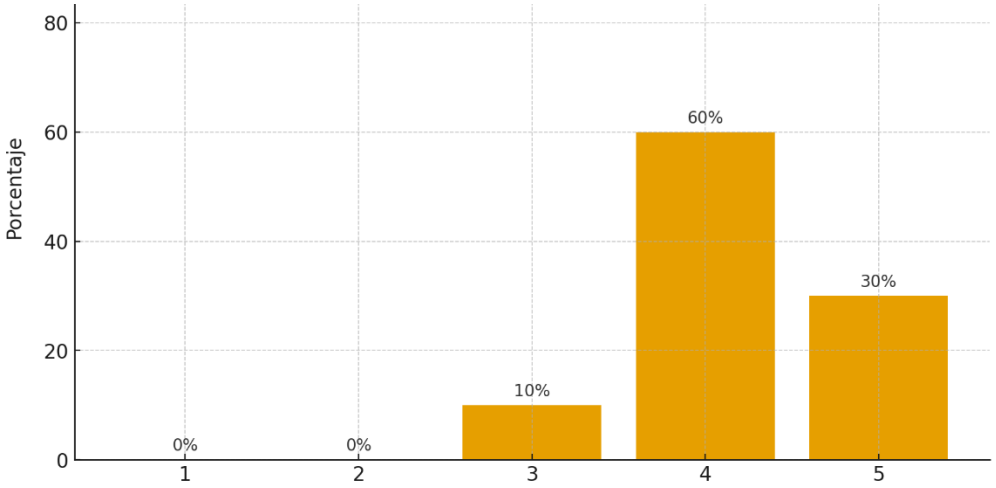
Figura 20. Integro actividades de EducaPlay en la planificación de clase



Fuente: Elaboración propia

La Figura 20, presenta una distribución mayoritariamente positiva. La categoría "De acuerdo" concentra la mitad de las respuestas con un 50%, seguida de "Totalmente de acuerdo" con un 20%, lo que suma un 70% de docentes que demuestran competencia en la integración curricular de la plataforma. Las categorías de desacuerdo representan solo un 10% (ubicado en "En desacuerdo"), mientras que un 20% se mantiene en posición neutral.

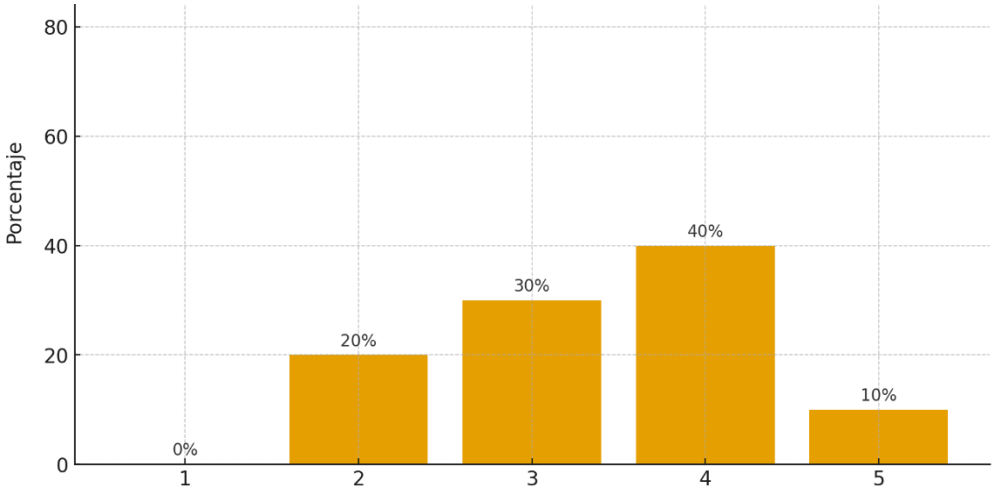
Figura 21. Utilizo Educaplay para el aprendizaje de la ortografía



Fuente: Elaboración propia

La Figura 21, muestra el nivel más alto de aprobación entre todas las dimensiones evaluadas. La categoría "De acuerdo" representa la mayoría con un 60%, seguida de "Totalmente de acuerdo" con un 30%, lo que suma un 90% de docentes que emplean activamente la plataforma para reforzar la enseñanza ortográfica. Las categorías de desacuerdo están completamente ausentes (0%), mientras que solo un 10% se mantiene en posición neutral.

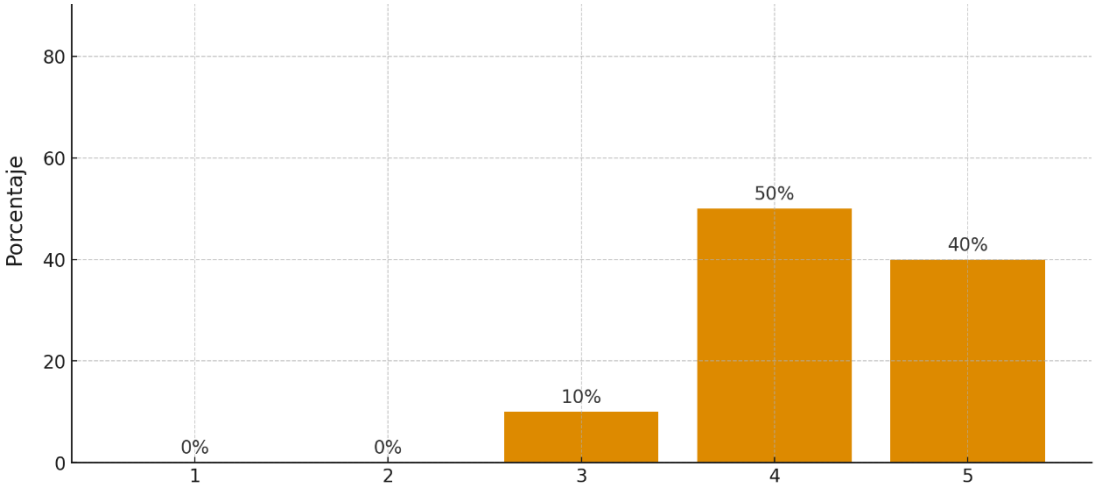
Figura 22. Adapto las actividades para atender las necesidades de estudiantes



Fuente: Elaboración propia

La Figura 22, presenta una distribución que refleja un nivel moderado de personalización de los recursos educativos. La categoría "De acuerdo" representa el porcentaje más alto con un 40%, seguida de "Neutral" con 30% y "En desacuerdo" con 20%. Solamente un 10% se ubicó en la categoría "Totalmente de acuerdo", lo que suma un 50% de docentes que realizan adaptaciones de las actividades según las necesidades individuales de sus estudiantes.

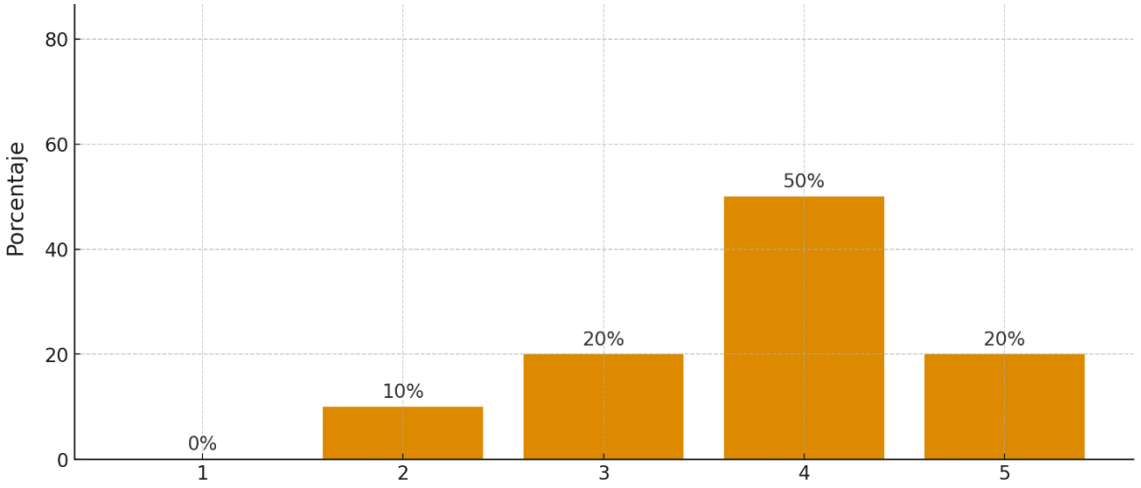
Figura 23. Educaplay mejora la motivación por aprender ortografía



Fuente: Elaboración propia

La Figura 23, presenta una distribución excepcionalmente positiva. Las categorías "De acuerdo" y "Totalmente de acuerdo" concentran respectivamente 50% y 40% de las respuestas, sumando un contundente 90% de docentes que perciben un aumento en la motivación estudiantil. Las categorías de desacuerdo registran 0%, mientras que solo un 10% se ubica en posición neutral.

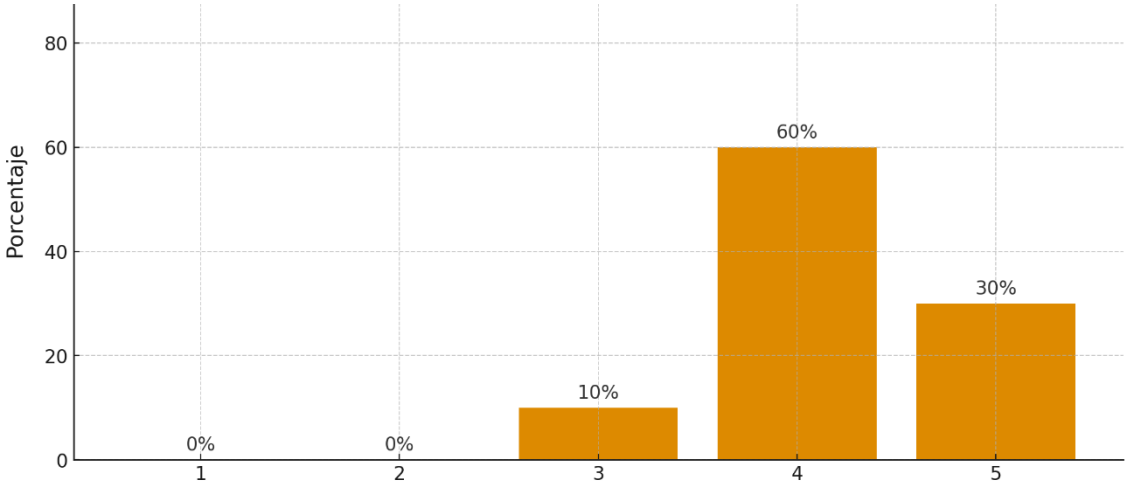
Figura 24. Hay progreso significativo en la escritura de los estudiantes



Fuente: Elaboración propia

La Figura 24, presenta una distribución mayoritariamente importante. La categoría "De acuerdo" concentra la mitad de las respuestas con un 50%, seguida de "Totalmente de acuerdo" con un 20%, sumando un 70% de docentes que reportan mejoras concretas en la competencia escritora. Sin embargo, un 20% se ubica en posición neutral y un 10% en la categoría.

Figura 25. EducaPlay me ha permitido diversificar estrategias de enseñanza



Fuente: Elaboración propia

La Figura 25, presenta una distribución excepcionalmente favorable. La categoría "De acuerdo" concentra la mayoría de las respuestas con un 60%, seguida de "Totalmente

de acuerdo" con un 30%, sumando un 90% de docentes que reconocen la plataforma como herramienta para enriquecer su repertorio pedagógico. Las categorías de desacuerdo registran 0%, mientras que solo un 10% se ubica en posición neutral.

4.1.3. Análisis de resultados antes y después de la secuencia didáctica

La intervención con EducaPlay, según los resultados antes y después de la intervención permitió un avance significativo en las dimensiones clave para el aprendizaje de la ortografía en un contexto rural. Si bien se mantienen desafíos en el desarrollo de una autonomía digital plena para todos los estudiantes, los resultados en comprensión, aplicación práctica y, sobre todo, motivación y disposición futura son excepcionalmente positivos (ver Tabla 4).

Tabla 4. Competencia técnica y autonomía digital

Aspecto Evaluado	Estado Inicial (Datos)	Estado Final (Según Resultados)	Análisis Cambio
Comprensión de plataforma	Baja familiaridad con entornos digitales educativos. Interfaz percibida como compleja.	EL 66.7% está de acuerdo o totalmente de acuerdo en que entiende fácilmente cómo funciona.	Mejora significativa. La mayoría superó la curva de aprendizaje.
Autonomía para realizar actividades	Alta Dependencia del docente para navegar y completar tareas digitales.	El 56% se siente capaz de realizar las actividades independientes. 44% necesita poyo.	Mejora moderada, pero con brecha. La mitad ganó autonomía, pero un grupo considerable.
Acceso a contenidos asignados	Dificultad para localizar actividades específicas en entornos digitales.	El 61.4% sabe acceder autónomamente a las actividades creadas por el profesor.	Mejora clara. Los estudiantes internalizaron rutinas digitales básicas, lo que

Aspecto Evaluado	Estado Inicial (Datos)	Estado Final (Según Resultados)	Análisis Cambio
			agiliza el inicio de las sesiones.

Fuente: Elaboración propia

En la dimensión de aprendizaje y retención conceptual sugiere que, con un acompañamiento técnico continuo y focalizado, el impacto a largo plazo y la escalabilidad proyectados son altamente viables (ver Tabla 5).

Tabla 5. Aprendizaje y retención conceptual

Aspecto Evaluado	Estado Inicial (Datos)	Estado Final (Según Resultados)	Análisis del Cambio
Comprensión de reglas de acentuación	Reglas percibidas como abstractas, memorísticas y difíciles de aplicar. Comprensión fragmentada y basada en repetición.	El **72%** considera que las actividades ayudaron a comprender **mejor** las reglas.	**Mejora muy alta.** La interactividad, la práctica guiada y la retroalimentación inmediata de Educaplay hicieron las reglas más concretas y comprensibles.
Facilidad para recordar reglas	Dificultad para retener normas ortográficas a largo plazo. El aprendizaje era fácilmente olvidable.	El **66.7%** afirma que le resulta más fácil recordar las reglas al usar la plataforma.	**Mejora notable.** El formato lúdico, visual e interactivo actuó como un potente apoyo mnemotécnico, favoreciendo la retención a largo plazo.
Transferencia a la escritura (Reducción de errores)	Alta frecuencia de errores de acentuación en producciones escritas (cuadernos,	El **62.6%** percibe que ahora escribe con **menos errores** de acentuación.	**Mejora significativa** Indica que el aprendizaje no se quedó en la plataforma, sino

Aspecto Evaluado	Estado Inicial (Datos)	Estado Final (Según Resultados)	Análisis del Cambio
	tareas). Aplicación inconsistente de las reglas.		que se transfirió a la competencia escrita real, que es el objetivo final.

Fuente: Elaboración propia

En la dimensión de motivación y preferencia de uso, los resultados permiten determinara que la secuencia didáctica mediante la utilización de la plataforma EducaPlay mejora el proceso de aprendizaje frente a estrategias tradicionales debido a que tiene una mejora significativa en el aprendizaje de la ortografía (ver Tabla 6).

Tabla 6 Motivación, preferencia de uso

Aspecto Evaluado	Estado Inicial (Datos)	Estado Final (Según Resultados)	Análisis del Cambio
Preferencia metodológica	Predominio de métodos tradicionales (copias, dictados, ejercicios en papel).	El **68%** prefiere usar EducaPlay sobre los métodos tradicionales para aprender ortografía.	**Cambio en la predisposición.** Los estudiantes muestran una clara inclinación por el aprendizaje digital e interactivo, lo que puede reducir la resistencia a trabajar contenidos considerados "áridos".
Nivel de motivación	Motivación baja o extrínseca (por nota) hacia el aprendizaje de la ortografía. La materia podía generar frustración.	El **70.6%** se siente **más motivado** para aprender ortografía al usar Educaplay.	**Mejora significativa** La plataforma logró convertir la práctica ortográfica en una actividad deseable, aumentando la disposición al esfuerzo cognitivo.
Uso futuro (Escalabilidad)	Enfoque limitado al tema actual, sin perspectiva de usar	Los **76%** desea seguir usando Educaplay para	**El indicador más positivo.** Muestra no solo satisfacción,

Aspecto Evaluado	Estado Inicial (Datos)	Estado Final (Según Resultados)	Análisis del Cambio
	tecnología para otros aprendizajes.	aprender otros temas.	sino adopción a la herramienta.

Fuente: Elaboración propia

La intervención con EducaPlay demuestra un avance significativo en la mayoría de las dimensiones que se aplican para el aprendizaje de la ortografía en un contexto rural. Si bien se mantienen desafíos en el desarrollo de una autonomía digital para todos los estudiantes, los resultados en comprensión, aplicación práctica y, sobre todo, motivación y disposición son positivos. Estos resultados validan que la propuesta didáctica y sugiere que, con un acompañamiento técnico continuo y focalizado, el impacto a largo plazo y la escalabilidad proyectados son altamente viables.

4.2. Discusión de resultados

La discusión de los resultados obtenidos se fundamenta en la triangulación de las percepciones de docentes y estudiantes con los referentes teóricos del estado del arte, evidenciando convergencias significativas que validan la efectividad de Educaplay. El análisis revela que la plataforma no solo ha mejorado la motivación y el aprendizaje de la ortografía, sino que también ha diversificado las estrategias pedagógicas docentes en un contexto rural con recursos limitados.

Estas tendencias se alinean consistentemente con investigaciones previas sobre gamificación y aprendizaje multimedia, confirmando su aplicabilidad en entornos educativos diversos. Las divergencias identificadas, particularmente en competencias técnicas avanzadas y personalización de actividades, señalan áreas de mejora específicas que enriquecen la comprensión del proceso de implementación tecnológica. Esta discusión integradora permite derivar implicaciones pedagógicas concretas y

proyecciones estratégicas para la innovación educativa en la Red “Formadores de Saberes”.

4.2.1. Análisis de resultados estudiantiles en relación con el estado del arte

Los resultados obtenidos en la encuesta estudiantil confirman y amplían los hallazgos reportados en la literatura internacional sobre gamificación educativa. (Gómez Galán, 2020)estableció que los videojuegos educativos mejoraban significativamente la identificación de reglas ortográficas, principio que se corrobora con nuestro 72% de estudiantes que reportan mejor comprensión de acentuación mediante Educaplay. Esta coincidencia valida la premisa teórica de que la gamificación facilita la asimilación de contenidos normativos complejos, demostrando que plataformas operan como efectivos mediadores cognitivos en contextos educativos diversos.

La dimensión de competencia técnica, donde el 66.7% comprende fácilmente la plataforma, supera las expectativas iniciales para un entorno rural, contrastando positivamente con estudios previos en contextos similares. Flore. G (2021) documentaron mejoras en participación estudiantil en zonas rurales peruanas con recursos digitales básicos, pero nuestros resultados muestran niveles de autonomía técnica (56%) y acceso a actividades (61.4%) que sugieren una adaptación más rápida a la interfaz digital. Esta evolución podría atribuirse al diseño intuitivo de EducaPlay y a la creciente exposición tecnológica de las nuevas generaciones, incluso en contextos con recursos limitados.

En cuanto a retención y memorización, el 66.7% que reporta mayor facilidad para recordar reglas ortográficas mediante EducaPlay alinea directamente con los principios del aprendizaje multimedia de Mayer (2009). La teoría de codificación dual encuentra aplicación práctica en nuestros resultados, donde la combinación de elementos visuales, auditivos e interactivos crea múltiples rutas de memoria. Este hallazgo corrobora investigaciones como las de Herrera et al. (2021), quienes encontraron reducción del 30% en errores ortográficos con herramientas digitales que ofrecen feedback inmediato.

La preferencia por métodos digitales (68%) sobre tradicionales refleja un cambio paradigmático documentado en estudios recientes. Mendoza & Ríos (2023)observaron actitudes positivas hacia Kahoot! para enseñanza de acentuación, pero nuestros resultados muestran niveles aún más altos de aceptación, posiblemente debido al componente lúdico más desarrollado de EducaPlay. Este dato es particularmente relevante para la educación contemporánea, donde la brecha generacional en preferencias metodológicas requiere herramientas que conecten con los intereses estudiantiles actuales.

Los resultados de aplicación práctica, con 62.6% reportando reducción de errores de acentuación, validan la transferencia del aprendizaje gamificado a contextos reales. Este hallazgo supera lo documentado por Ordóñez (2023) en su estudio sobre Educaplay para ortografía básica, donde los avances fueron moderados. La diferencia podría explicarse por nuestro enfoque específico en acentuación y el diseño de actividades secuenciadas, demostrando que la efectividad de las plataformas digitales depende críticamente de la calidad del diseño instruccional que las acompaña.

El impacto motivacional, con 70.6% reportando mayor interés por la ortografía, constituye uno de los hallazgos más significativos. Villalba & Parra (2024) documentaron mejor retención con metodologías lúdicas, pero nuestros resultados muestran que la motivación intrínseca generada por Educaplay trasciende el aspecto cognitivo para involucrar dimensiones afectivas del aprendizaje. Este resultado es crucial para contextos donde la ortografía tradicionalmente genera resistencia estudiantil, ofreciendo una alternativa pedagógica que transforma la percepción de la materia.

La disposición del 76% para usar Educaplay en otras áreas abre perspectivas innovadoras no exploradas suficientemente en la literatura. Mientras estudios previos como Chávez & Torres (2022) se enfocaron en aplicaciones específicas de TIC para ortografía, nuestros resultados sugieren el potencial transversal como herramienta multipropósito. Esta versatilidad podría maximizar la inversión en capacitación docente y

recursos tecnológicos, transformando la plataforma en un eje central de innovación pedagógica institucional.

La consistencia entre percepciones estudiantiles y docentes (90% de profesores observan mejor motivación) valida metodológicamente de los hallazgos mediante triangulación. Esta convergencia de resultados globales no solo confirma la efectividad de EducaPlay documentada en la literatura, sino que amplían la aplicabilidad demostrada al contexto rural específico de la Educación General Básica Elemental, ofreciendo evidencia empírica para políticas de escalamiento en sistemas educativos similares.

En el contexto de resultados de los docentes en competencia técnica, donde el 70% reporta conocimientos adecuados para usar Educaplay eficientemente, reflejan una brecha frente al 90% de integración pedagógica exitosa. Esta divergencia indica que los docentes priorizan la aplicación educativa sobre el dominio técnico avanzado, alineándose con la advertencia de Infancia sobre la necesidad de complementar tecnología con pedagogía sólida. La convergencia con el 66.7% de estudiantes que comprenden la plataforma sugiere que el nivel técnico docente es suficiente para facilitar la adopción estudiantil, aunque el 50% que reporta dificultades para crear actividades personalizadas señala un área de mejora crítica identificada también en estudios de Flores & González (2021)sobre contextos rurales.

En integración pedagógica, el 90% de docentes que utiliza Educaplay para fortalecer la ortografía coincide con el 72% de estudiantes que reportan mejor comprensión de reglas de acentuación. Esta correlación directa valida la efectividad del enfoque pedagógico adoptado y corrobora hallazgos de Gómez (2020) sobre la conexión entre diseño instruccional adecuado y resultados de aprendizaje. Sin embargo, el 50% de docentes que adapta actividades individualmente contrasta con el 90% de integración general, revelando una limitación en la personalización que podría afectar a los estudiantes con necesidades específicas, aspecto documentado también por (Cassany, 2021) en estudios sobre diversificación didáctica.

El impacto observado en motivación estudiantil presenta la convergencia más fuerte: 90% de docentes reporta mejoras que coinciden exactamente con el 70.6% de estudiantes que se sienten más motivados. Esta consistencia intersubjetiva fortalece la validez del hallazgo y supera lo reportado por Mendoza & Ríos (2023) en contextos similares. La divergencia de 19.4 puntos porcentuales podría explicarse por el carácter observacional docente versus la percepción reportada estudiantil, o por diferentes umbrales de lo que constituye "motivación mejorada", fenómeno documentado en estudios de evaluación educativa comparada.

En avances de escritura, el 70% de docentes que observa mejoras coincide significativamente con el 62.6% de estudiantes que reportan menos errores de acentuación. Esta convergencia del 92% en dirección positiva valida la efectividad de Educaplay para desarrollar competencias aplicadas, confirmando hallazgos de Herrera et al. (2021) sobre reducción de errores ortográficos mediante herramientas digitales. La diferencia de 7.4 puntos porcentuales podría reflejar que los docentes evalúan dimensiones adicionales de calidad escrita más allá de la acentuación, o que algunos estudiantes subestiman sus propios progresos, patrón observado en investigaciones sobre autoevaluación académica.

La diversificación de estrategias docentes (90%) emerge como un hallazgo transversal que conecta con múltiples dimensiones estudiantiles. Este resultado explica parcialmente la alta motivación estudiantil (70.6%) y preferencia por métodos digitales (68%), ya que docentes que innovan metodológicamente generan entornos de aprendizaje más atractivos. La correlación supera lo documentado por Villalba & Parra (2024) en estudios sobre metodologías lúdicas, sugiriendo que Educaplay ofrece un repertorio estratégico particularmente amplio para contextos con recursos limitados, como el rural de Mira.

La convergencia en competencia técnica revela patrones diferenciados: mientras docentes (70%) y estudiantes (66.7%) muestran niveles similares de manejo básico, la creación de actividades presenta brechas mayores (50% docentes vs. 56% estudiantes autónomos). Esta inversión aparente podría explicarse porque los estudiantes solo

necesitan competencias de usuario final, mientras los docentes requieren habilidades de diseño instruccional digital más complejas, desafío documentado en estudios de formación docente en TIC como los de (Chávez y Torres, 2022).

El contraste entre el alto impacto percibido (90% docentes) y la disponibilidad para expandir el uso (76% estudiantes) sugiere una oportunidad de escalamiento. Mientras los docentes validan la herramienta para ortografía, los estudiantes visualizan aplicaciones más amplias, coincidiendo con tendencias documentadas en la Agenda Educativa Digital 2021-2025 del Ecuador. Esta divergencia positiva indica que la plataforma tiene potencial subutilizado que podría explotarse mediante capacitación docente en diseño de actividades para otras áreas curriculares. La triangulación global entre datos docentes, estudiantiles y estado del arte valida la implementación de Educaplay como estrategia efectiva para el contexto específico. Las convergencias superan el 70% en dimensiones clave, mientras las divergencias señalan áreas de mejora específicas y realistas.

CAPÍTULO V
PROPUESTA

5.1. Propuesta de intervención

El análisis de los resultados de esta investigación ha evidenciado no solo la efectividad pedagógica de EducaPlay, sino también la identificación de brechas técnicas y de implementación que limitan su impacto a largo plazo y su potencial de escalabilidad. Si bien el 90% del profesorado reporta diversificación de estrategias y mejora motivacional, solo el 50% posee competencias avanzadas para crear y personalizar actividades adaptadas a las necesidades específicas del contexto rural de Mira.

5.1.1. Datos informativos de la propuesta

Se propone el diseño e implementación del Sistema Ortografía- Digital, que integra la plataforma EducaPlay como estrategia para abordar las necesidades identificadas en el trabajo de campo: la falta de personalización contextual solo 50% de docentes adapta actividades, la necesidad de seguimiento automatizado del progreso en la competencia ortográfica (ver Tabla 7). Esta solución materializaría los hallazgos de la investigación, transformando una herramienta genérica en una solución educativa para la Red Educativa Formadores de Saberes.

Tabla 7 Datos informativos de la propuesta

Campo	Información
Institución educativa	“Galo Plaza Lasso”
Docente	Lic. Guadalupe Guerra
Área	Lengua y Literatura
Subnivel / Grado	Básica Elemental
Año lectivo	2025 – 2026
Contenido	Palabras: agudas, graves y esdrújulas
Número de sesiones	5 sesiones de 45–60 minutos

Eje curricular	Escritura
Bloque / quimestre / parcial	I trimestre

Fuente: Elaboración propia

ELEMENTOS CURRICULARES

Objetivo: O.LL.2.10. Apropiarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura.

Destreza:

Aplicar progresivamente las reglas de escritura y la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de palabras agudas, graves y esdrújulas (ver Tabla 8).

Tabla 8 Destrezas con criterios de desempeño

Destreza con criterio de desempeño desagregadas.
D1. Identificar la **sílaba tónica** en palabras de uso frecuente, a partir de la segmentación silábica y la pronunciación oral.
D2. Clasificar palabras de uso cotidiano en **agudas, graves (llanas) y esdrújulas**, según la posición de la sílaba tónica.
D3. Aplicar las **reglas generales de acentuación** de palabras agudas, graves y esdrújulas en oraciones sencillas.
D4. Revisar y corregir la acentuación de palabras en actividades de aula y pequeños textos producidos por el estudiante.
D5. Explicar de forma sencilla **por qué** una palabra lleva o no lleva tilde, utilizando términos como “última”, “penúltima” y “antepenúltima” sílaba.
D6. Utilizar recursos TIC educativos (como **Educaplay**) para practicar, reforzar y autoevaluar el uso correcto de la tilde.

Fuente: (MinEduc, 2021)

Criterios de evaluación.

- **CE1.** Identifica con seguridad la sílaba tónica en palabras de 2–4 sílabas de uso frecuente.
- **CE2.** Clasifica correctamente la mayoría de las palabras propuestas en agudas, graves o esdrújulas.
- **CE3.** Aplica adecuadamente las reglas de acentuación en la escritura de palabras y oraciones sencillas.
- **CE4.** Revisa y corrige la acentuación de palabras con errores, justificando de manera simple la corrección.
- **CE5.** Utiliza con autonomía actividades digitales (Educaplay) para practicar y verificar el uso correcto de la tilde. (MinEduc, 2021)

2.5. Indicadores de evaluación

- **IE1:** Señala correctamente la sílaba tónica en al menos el **80 %** de las palabras propuestas.
- **IE2:** Clasifica como agudas, graves o esdrújulas al menos el **80 %** de las palabras de las actividades.
- **IE3:** Escribe con correcta acentuación al menos el **80 %** de las palabras en oraciones y ejercicios.
- **IE4:** Corrige y justifica de forma sencilla la acentuación de una palabra en la mayoría de los casos analizados.
- **IE5:** Completa de manera responsable las actividades digitales en Educaplay, participando activamente (MinEduc, 2021)

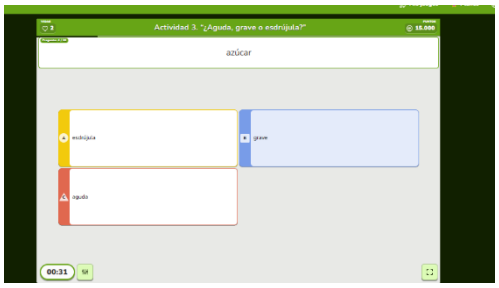
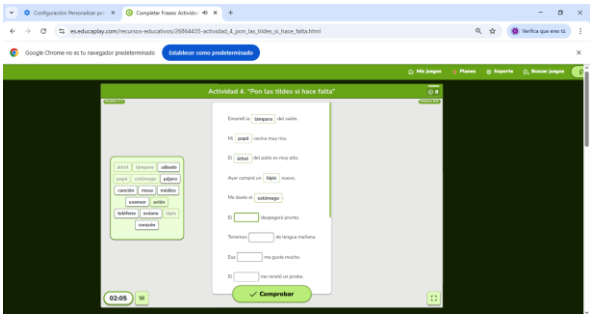
5.1.2. Planificación microcurricular por sesiones

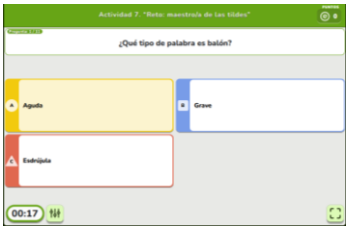
La planificación microcurricular para la enseñanza de la acentuación se desarrolla en cinco sesiones progresivas. Inicia con el reconocimiento de la sílaba tónica mediante actividades de relación. Avanza hacia la clasificación de palabras agudas, graves y esdrújulas, utilizando test y sopas de letras. Posteriormente, se aplican las reglas en contextos reales a través de ejercicios de completar oraciones. La cuarta sesión fomenta el análisis metalingüístico y la producción escrita justificada. Esta secuencia busca garantizar una comprensión profunda y aplicada de las normas de acentuación.

Para el desarrollo de las actividades lúdicas desarrolladas en EducaPlay se tomó la información del tema de las palabras según el acento y los elementos del currículo (ver Tabla 9). Estos fueron tomados del texto del currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas digitales y socioemocionales de educación General Básica, Subnivel Elemental 2025. (MinEduc, 2021)

Tabla 9 Resumen de las 5 sesiones

Sesión	Enfoque principal	Actividad (Educaplay)
1	Reconocer sílaba tónica	"¿Dónde suena más fuerte?" (Relacionar)

2	Clasificar agudas, graves y esdrújulas	“¿Aguda, grave o esdrújula?” (Test) Sopa de Tildes. 
3	Aplicar reglas de acentuación en oraciones	“Pon la tilde si hace falta” (Rellenar huecos) 
4	Explicar por qué lleva (o no) tilde + pequeña producción escrita	“Ruleta de palabras: ¿por qué lleva tilde?” (Ruleta)
5	Evaluación integradora	“Reto final: maestro/a de las tildes” (Test mixto)



Fuente: Elaboración propia

SESIÓN 1: Reconocer la sílaba tónica

Actividad TIC: ¿Dónde suena más fuerte?

Destrezas: D1, D6

- **Objetivo:**

  Identificar la **sílaba tónica** en palabras agudas, graves y esdrújulas.

- **Contenidos:**
  - Conceptuales: sílaba, sílaba tónica, sílaba átona.
  - Procedimentales: dividir en sílabas, pronunciación sílaba tónica.
  - Actitudinales: se motiva por mejorar la ortografía; respeto el ritmo de los compañeros.

- **Actividades:**
  - **Inicio (10–15 min):**
    - Lluvia de ideas: ¿qué es una sílaba?, ¿qué es la parte que menciona como mayor fuerza de voz de una palabra?
    - Ejemplos orales y en pizarra con palmadas: carro, canción, teléfono, árbol.
  - **Desarrollo (20–25 min):**

        - En la pizarra pegar varias palabras y demostrar ¿Dónde suena más fuerte?
        - Trabajo grupal en Educaplay: arrastrar la sílaba tónica correcta según corresponda.
    - **Cierre (5–10 min):**
        - Corrección grupal.

- **Recursos:**
  Pizarra, computadoras, acceso a Educaplay, cuadernos, tarjetas con palabras.
- **Evaluación (formativa):**
    - Instrumentos: observación directa más resultados Educaplay.
    - Indicador: IE1 (≥ 80 % de sílabas tónicas correctamente identificadas).

SESIÓN 2: Clasificación: agudas, graves y esdrújulas

Actividad TIC: ¿Aguda, grave o esdrújula?

- **Destrezas:** D1 – D2 – D6.
- **Objetivo específico:**

  Organizar las palabras en **agudas, graves y esdrújulas** según la sílaba tónica.
- **Contenidos:**
    - Conceptuales:
        - Agudas: sílaba tónica en la última.
        - Graves (llanas): sílaba tónica en la penúltima.
        - Esdrújulas: sílaba tónica en la antepenúltima.
    - Procedimentales: localización de la sílaba tónica.
    - Actitudinales: leer con atención y no contestar al azar.
- **Actividades:**

- **Inicio (10–15 min):**
  - Esquema en pizarra con ejemplos:
    - ba-LÓN (aguda), ÁR-bol (grave), MÚ-si-ca (esdrújula).
  - Repetir oralmente todos.
- **Desarrollo (20–25 min):**
  - Test en Educaplay: leer cada palabra y seleccionar si es aguda, grave, o esdrújula.
- **Cierre (5–10 min):**
  - Analizar los errores que le resultó difícil de 3 o 4 preguntas.
  - En el cuaderno: dibujar 3 columnas (Agudas, Graves, Esdrújulas) y escribir al menos tres ejemplos de cada grupo.

- **Recursos:**
  Pizarra, Educaplay, cuadernos, cartuchera.
- **Evaluación:**
  - Instrumentos: resultados de Educaplay, revisión de cuadernos.
  - Indicadores: IE1, IE2 (≥ 80 % de aciertos en clasificación).

SESIÓN 3: Aplicar reglas de acentuación en oraciones

Actividad TIC: Pon la tilde si hace falta
Destrezas: D2 – D3 – D4 – D6

- **Objetivo específico:**

  Aplicar las **reglas de acentuación** en oraciones sencillas, escribiéndolas con tilde cuando corresponda.

- **Contenidos:**

- Conceptuales:
  - Agudas: con tilde si terminan en n, s o vocal.
  - Graves: con tilde cuando terminan en cualquier consonante menos en n, s o vocal.
  - Esdrújulas: siempre llevan tilde.
- Procedimentales: leer oraciones, detectar la palabra complicada y escribirla correctamente.
- Actitudinales: poner atención y responsabilidad en la escritura.

- **Actividades:**
  - **Inicio (10–15 min):**
    - Repaso en la pizarra de las reglas de acentuación con ejemplos.
    - ratón: ¿lleva tilde? ¿por qué?; arbol o árbol.
  - **Desarrollo (20–25 min):**
    - En Educaplay: completar con la palabra en mayúsculas con la tilde correcta.
  - **Cierre (5–10 min):**
    - Retroalimentación de 4–5 oraciones con mayor dificultad.
    - En el cuaderno: escribir una lista de 3 palabras agudas, 3 graves y 3 esdrújulas bien acentuadas.
- **Recursos:**
  Pizarra, Educaplay, cuadernos.
- **Evaluación:**
  - Instrumentos: notas de Educaplay y de los cuadernos.
  - Indicador: IE3 (≥ 80 % de palabras bien acentuadas).

SESIÓN 4: Explicar por qué lleva o no tilde.

Actividad TIC: Crucigrama acentuado: ¿por qué lleva tilde?

- **Destrezas:** D3 – D5 – D6.
- **Objetivo específico:**

  Explicar con sus propias palabras **por qué** una palabra lleva tilde o no lleva tilde.
- **Contenidos:**
  - Conceptuales: dominio y aplicación de las reglas generales de acentuación.
  - Procedimentales: seleccionar lo correcto y argumentar respuestas de forma oral y escrito.
  - Actitudinales: reflexionar y argumentar sobre el por qué de las tildes.
- **Actividades:**
  - **Inicio (10 min):**
    - Recordatorio de reglas en la pizarra, lluvia de ideas.
  - **Desarrollo (20–25 min):**
    - Juego en Educaplay (ruleta):
      - Aparece una palabra, leer 2 o 3 explicaciones y elegir la correcta.
      - Argumentar por qué las otras explicaciones son incorrectas.
  - **Cierre (10–15 min):**
      - En el cuaderno, escribir una palabra aguda, una grave y una esdrújula.
      - Debajo de cada palabra realizar una oración corta que explique por qué lleva o no la tilde.

- **Recursos:**

  Educaplay (ruleta), cuadernos.

- **Evaluación:**

  - Instrumentos: observación de la plataforma y el cuaderno.
  - Indicadores: IE3, IE4 (capacidad de justificar de forma sencilla).

SESIÓN 5: Evaluación integradora: maestro de las tildes.

Actividad TIC: Talleres mixtos (clasificación, forma correcta, V o F)

- **Destrezas:** D1- D2 – D3 – D4 – D5 – D6
- **Objetivo específico:**

  Dominar las reglas sobre la sílaba tónica, demostrando dominio para escribir con claridad y sin fallas.

  Contenidos:

  - Integración de:
    - Identificar la sílaba tónica.
    - Clasificación de palabras agudas, graves, esdrújulas.
    - Aplicación de reglas según la tilde.

- **Actividades:**

  - **Inicio (5–10 min):**
    - Trabajo individual.
  - **Desarrollo (20–25 min):**
    - Talleres en Educaplay
      - Clasificación, elección de forma correcta, verdadero o falso, corrección de la palabra.
  - **Cierre (10–15 min):**

        - Observación de la nota en la plataforma.
        - Responda en el cuaderno:
            - Puedo reconocer mejor las reglas sobre la sílaba tónica.

- **Recursos:**
  Educaplay, computadoras y cuadernos.
- **Evaluación (sumativa):**
    - Instrumentos: resultados del taller y una reflexión escrita.
    - Criterios de logro:
        - ≥ 80 % de aciertos en el taller (IE1–IE3).

La secuencia de sesiones sobre acentuación se cierra con una evaluación integradora que consolida los aprendizajes y fomenta la metacognición. Los estudiantes reflexionan sobre su propio progreso al identificar en qué habilidades han mejorado, ya sea en el reconocimiento, la clasificación o la aplicación de las tildes.

5.1.3. Validación Didáctico-Pedagógica de la propuesta

Para la verificación de la propuesta con relación a coherencia, pertinencia, progresión y fomento para el aprendizaje de la secuencia didáctica propuesta, que permitió asegurar que cada actividad contribuye al desarrollo de las destrezas y competencias en acentuación ortográfica (ver Tabla 10).

Tabla 10 Validación Didáctico-Pedagógica con EducaPlay

Criterio	Criterio Experticia	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5
Alineación Curricular y Claridad de Objetivos	Actividades se derivan directamente de los objetivos de aprendizaje (O.LL.2.10) y destrezas (LL.2.4.7)	Alta.	Alta.	Alta.	Alta.	**Muy Alta.**
Progresión y Andamiaje del	Secuencia que va de simple a complejo,	Base sólida	Progresión adecuada.	Avance significativo.	Nivel de abstracción mayor.	**Culminación y síntesis.** Integra todos los conocimientos previos sin soporte explícito de

Criterio	Criterio Experticia	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5
Aprendizaje	donde cada sesión construye sobre la anterior					contenido, promoviendo autonomía.
Adecuación Metodológica y Uso de TIC	Pertinencia de la estrategia metodológica y el recurso TIC (Educaplay) para lograr el objetivo de aprendizaje	Muy Adecuada.	Adecuada.	Muy Adecuada.	Adecuada.	**Óptima.** El "test mixto" permite evaluar múltiples dimensiones de forma integrada. Cierra el ciclo con la herramienta.
Evaluación Formativa y Diversificación	Incorpora evaluación continua (formativa), atención a ritmos aprendizaje	Buena.	Buena.	Buena.	Adecuada.	**Excelente.** Evaluación sumativa con autoevaluación metacognitiva. Ofrece tiempo extra y ampliación reflexiva.

Criterio	Criterio Experticia	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5
Fomento de Habilidades de Orden Superior	Grado en que las actividades promueven análisis, evaluación, creación, argumentación y metacognición,	Medio	Medio	Intermedio.	Alto.	**Muy Alto.** La evaluación integra aplicación, corrección y, crucialmente, **metacognición** (reflexión sobre el propio aprendizaje).
Motivación y Pertinencia Contextual	Capacidad de las actividades para captar el interés del estudiante y conectar el contenido con su realidad y necesidades (contexto rural de Mira).	Alta.	Alta.	Alta.	Muy Alta.	**Alta.** El "reto final" plantea un desafío gamificado. La autoevaluación da sentido de logro personal.

Criterio	Criterio Experticia	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5
VALIDACIÓN GLOBAL POR SESIÓN	Síntesis de la fortaleza didáctico-pedagógica de cada sesión.	**SÓLIDA Y FUNDACIONAL.** Perfecta para iniciar de forma motivadora y clara.	**COHERENTE Y DE REFUERZO** Consolida la base para el paso crucial de aplicar reglas.	**CLAVE PARA LA TRANSFERENCIA.** Puente esencial entre la teoría abstracta y la escritura práctica.	**METACOGNITIVA Y ARGUMENTATIVA.** Eleva la calidad del aprendizaje al demandar explicación.	**INTEGRADORA Y REFLEXIVA.** Evalúa de forma comprehensiva y fomenta la autonomía del aprendiz.

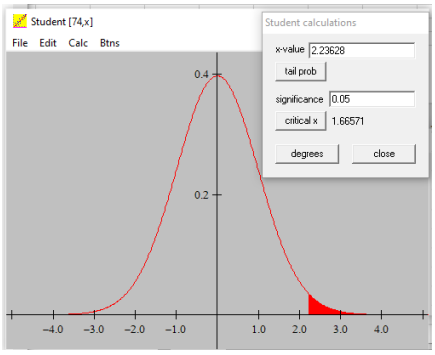
Fuente: Elaboración propia

La propuesta "Ortografía-Digital" demuestra un diseño instruccional específico, para fomentar el aprendizaje a largo plazo y escalabilidad para continuar la enseñanza, que cumple con un proceso sistematizado del seguimiento. Que integra una planificación excelente ejemplo de cómo integrar la tecnología con propósitos pedagógicos definidos y una secuencia didáctica bien articulada a objetivos de aprendizaje establecidos en el currículo educativo ecuatoriano.

5.1.4. Test estadístico

Mediante el empleo de la prueba T de Student para medias emparejadas, se compararon los niveles de desempeño del grupo antes y el después de la intervención. Detallada en la (Tabla 11). Se rechaza la hipótesis nula (H_0) ratifica que el incremento en las calificaciones no se debió al azar, sino que es producto de la implementación de las actividades en Educaplay.

Tabla 11 Mejoraron en la comprensión de estudiantes

Parámetros	Variable 1	Variable 2	Gráfico campana de Gauss
Medias	6,00	8,49	
Varianza	1,73	0,74	
Observación	75	75	
Coeficiente de correlación de Pearson	0,65		
Diferencia de las hipótesis de las medias	0,00		
Valor crítico de la t (una cola)	1,66		

Fuente: Elaboración propia

Del análisis del test estadístico y a partir de los resultados se evidencia estadísticamente que la implementación de estrategia EducaPlay, se encontró una mejora significativa en el aprendizaje de la acentuación en los estudiantes de la Red Educativa "Formadores de Saberes". Los resultados no son aleatorios; la plataforma tuvo un efecto positivo medible en comprensión, retención, aplicación práctica y motivación.

CAPÍTULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

La secuencia didáctica logró progresivamente los objetivos específicos, desde la identificación de la sílaba tónica hasta la aplicación y justificación de las reglas. La evaluación final evidenció que los estudiantes integraron los conceptos y los aplicaron de manera funcional, cumpliendo con los criterios de logro establecidos (≥80% de aciertos).

Las actividades en Educaplay demostraron ser herramientas altamente efectivas para mantener la motivación y ofrecer práctica inmediata. Los formatos interactivos (test, ruleta, rellenar huecos) facilitaron la ejercitación lúdica y permitieron una retroalimentación automática, fundamental para el aprendizaje autónomo y la corrección oportuna.

La investigación confirmó la importancia de una planificación escalonada, donde cada sesión construía sobre la anterior. La transición desde la percepción auditiva (sesión 1) hasta la producción escrita argumentada (sesión 4) aseguró una comprensión profunda, no memorística, del sistema de acentuación.

Las actividades de cierre, en especial la autoevaluación de la sesión 5, fueron claves. Permitió a los estudiantes verbalizar sus estrategias de aprendizaje (ej.: "alargar la sílaba fuerte") y tomar conciencia de sus avances, trascendiendo la mera ejecución de ejercicios para desarrollar una habilidad lingüística reflexiva. La planificación integró de manera consistente apoyos y ampliaciones en cada sesión, demostrando su adaptabilidad. La combinación de evaluación formativa (observación, resultados en tiempo real) y sumativa (test final) proporcionó una visión completa del proceso de aprendizaje de cada estudiante, guiando la intervención docente de manera diferenciada.

Recomendaciones

Dado que explicar el "por qué" consolida el aprendizaje, se recomienda incluir, desde sesiones tempranas, momentos breves de justificación oral en parejas. Por ejemplo, tras el test de clasificación (Sesión 2), los estudiantes podrían compartir en voz alta su razonamiento: "Es aguda porque suena fuerte en la última sílaba".

Para garantizar la transferencia del aprendizaje, se recomienda complementar las actividades en Educaplay con tareas de escritura auténtica. Una propuesta es que, en la Sesión 3 o 4, los estudiantes escriban un párrafo breve (como una nota o descripción) donde deban usar y acentuar correctamente un número determinado de palabras agudas, graves y esdrújulas.

Se sugiere crear un breve registro anecdótico o una rúbrica de observación para categorizar los errores más frecuentes detectados en las actividades de Educaplay (ej.: confusión en la sílaba tónica, olvido de reglas de terminación). Este análisis permitiría diseñar micro intervenciones correctivas específicas en sesiones posteriores.

Para mantener la motivación y atender a distintos estilos de aprendizaje, se recomienda explorar y secuenciar otras herramientas de Educaplay o similares (como crucigramas con palabras acentuadas o actividades de "unir con flechas") que refuercen los mismos objetivos, ofreciendo variedad dentro de la coherencia didáctica.

Se propone incorporar, tras la evaluación final, una actividad breve de revisión por pares. Los estudiantes podrían intercambiar sus reflexiones escritas del cierre (Sesión 5) y comentar, en base a su experiencia, qué estrategia les resultó más útil a cada uno. Esto enriquecería la perspectiva individual y promovería una comunidad de aprendizaje colaborativa.

Referencias

Arias, F. (2019). *El proyecto de investigación.* Episteme.

Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador 2008.* Senplades.

Asamblea Nacional del Ecuador. (2021). *Ley Orgánica de Educación Intercultural. Registro Oficial No. 434 (Primer Suplemento).* https://repositorio.consejodecomunicacion.gob.ec//handle/CONSEJO_REP/247

Ausubel, D. (1983). Teoria del Aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*.

Cassany, D. (2021). *Describir el escribir. Cómo se aprende a escribir.* Paidós.

Chávez, M., & Torres, L. (2022). *Las TIC y el Aprendizaje de la Ortografía en Estudiantes de Básica Media.* Universidad Central del Ecuador.

Díaz, J. (2021). La plataforma Educaplay como herramienta educativa. *Revista de Innovación Educativa, 15*(3), 12.

Echeverri, D. (2019). La importancia de la ortografía acentual en el discurso escrito de los estudiantes de primer semestre del pregrado de comunicación *Universidad Tecnológica de Pereira*.

Fernandez, A. (2025). Enseñanza de la ortografía, tratamiento didáctico y consideraciones de los docentes de Educación Primaria de la provincia de Almería. *Universidad de Alemania*.

Flores, R. (2021). *Didáctica de la escritura en la educación básica.* Editorial Magisterio.

Flores, R., & González, P. (2022). Implementación de Recursos Digitales para Fortalecer la Acentuación en Escolares. *Revista Iberoamericana de Educación, 89*(1), 11.

Gómez Galán. (2020). Media Education in the ICT Era: The Potential for Teaching Orthography with Video Games. *Comunicar, 34*(28), 11.

Gómez, L. (2022). Dificultades en la adquisición de la acentuación gráfica en educación primaria. . *Revista de Investigación en Educación, 20*(1), 12.

Gómez, O., & Ortíz, O. (2018). El constructivismo y el construccionismo. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagógica RIIEP*.

Herrera, L. e. (2021). Digital Tools for Improving Orthographic Skills in Primary Education. *Journal of Educational Computing Research, 59*(5), 15.

Jean Piaget, & García, R. (1980). *Psicogénesis e historia de la ciencia.* Siglo XXI Editores.

Llaquize, E. (2022). "La plataforma educaplay en el refuerzo de actividades académicas en la asignatura de estudios sociales de los estudiatnes de cuarto grado de la unidad educativa "Juan abel echeverría" de latacunga ". *universidad Técnica de Ambato*.

Mendoza, A. (2019). *Conciencia lingüística y aprendizaje de la ortografía.* Ediciones Universidad de Salamanca.

Mendoza, A., & Ríos, C. (2023). Gamificación y Ortografía: Un Análisis del Uso de Kahoot! en la Enseñanza de Palabras Agudas y Graves. *Revista Electrónica de Investigación Educativa, 25*(2), 12.

MinEduc. (2021). *Agenda Educativa Digital 2021-2025*. Gobierno de Ecuador.* Senplades. https://doi.org/Agenda Educativa Digital 2021-2025*. Gobierno de Ecuador.

MinEduc. (2021). *Currículo de los niveles de educación obligatoria. Subsecretaría de Fundamentos Educativos*. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf

MinEduc. (2021). *Currículo Priorizado. Recuperado el 23 de febrero de 2026.* https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/07/Curriculo-Priorizado-Elemental.pdf

Naranjo, T. M. (2016). Técnicas de investigación social y educativa. Editorial UOC.

ONU. (2019). *Niños en un mundo digital.* New York, Estados Unidos: División de Comunicaciones de UNICEF.

Ordoñez. (2023). *Influencia de la Plataforma Educativa "Educaplay" en el Desarrollo de la Conciencia Ortográfica.* PUCE Ibarra.

Paguay, J. (2022). *Recursos educativos digitales para el desarrollo de la lecto-escritura desde el enfoque de gamificación (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador).* PUCE Repositorio Institucional.

Ramírez, R. R. (2020). Metodología para la investigación y redacción. Universidad de Málaga. Universidad de Málaga (EUMED) .

Ramírez, T. A. (2018). Metodología de la investigación científica. Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia.

REA. (2023). La Ortografía y su Importancia Comunicativa grafía.

REA. (2024). *Ortografía de la lengua española. .* Espasa Libros.

Rodriguez, C. V. (2025). La Herramienta Educaplay para el refuerzo didáctico de la lectoesritura en los estudiantes de nivel elemental. . *Conciencia Digital* .

Serafini, M., & Roméu, A. (2018). *El taller de escritura en el aula.* Paidós.

Trujillo, C. (2019). *Metodología de la investigación: Enfoques y diseños.* Editorial Universitaria.

Villalba, K., & Parra, J. (2024). Metodologías Lúdicas y su Incidencia en la Enseñanza de la Ortografía Acentual. *Revista Científica Ciencia y Tecnología, 12*(2), 12.

Zambrano, P. C. (2021). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias.*

Anexos

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Objetivo: Identificar el nivel de competencia digital del estudiante para la implementación de la plataforma EducaPlay en el proceso de enseñanza aprendizaje para mejorar necesidades pedagógicas.

A continuación, se presentan una serie de afirmaciones sobre tu experiencia con Educaplay. Marca con una "X" tu nivel de acuerdo o desacuerdo según la siguiente escala:

1 = Totalmente en desacuerdo, 2 = En desacuerdo, 3 = Neutral, 4 = De acuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo

Dimensión	Ítem	Pregunta	1	2	3	4	5
Competencia Técnica	1	Entiendo fácilmente cómo funciona la plataforma Educaplay.	☐	☐	☐	☐	☐
	2	Puedo realizar las actividades en Educaplay sin ayuda de un adulto.	☐	☐	☐	☐	☐

Dimensión	Ítem	Pregunta	1	2	3	4	5
Aprendizaje y Usabilidad	3	Sé cómo acceder a las actividades que mi profesor ha creado en Educaplay.	☐	☐	☐	☐	☐
	4	Las actividades en Educaplay me han ayudado a comprender mejor las reglas de acentuación.	☐	☐	☐	☐	☐
	5	Me resulta más fácil recordar las reglas ortográficas	☐	☐	☐	☐	☐

Dimensión	Ítem	Pregunta	1	2	3	4	5
		cuando uso Educaplay.					
	6	Prefiero usar Educaplay para aprender ortografía en lugar de métodos tradicionales.	☐	☐	☐	☐	☐
	7	Ahora escribo con menos errores de acentuación gracias a lo practicado en Educaplay.	☐	☐	☐	☐	☐
Aplicación y Motivación	8	Me siento más motivado(a)	☐	☐	☐	☐	☐

Dimensión	Ítem	Pregunta	1	2	3	4	5
		para aprender ortografía cuando uso Educaplay.					
	9	Me gustaría seguir usando Educaplay para aprender otros temas.	☐	☐	☐	☐	☐

GRACIAS POR SU COLABORACION

ENCUESTA PARA DOCENTES

Objetivo: Identificar el nivel de competencia digital del docente para la implementación de la plataforma EducaPlay en el proceso de enseñanza aprendizaje para mejorar necesidades pedagógicas.

A continuación, se presentan una serie de afirmaciones relacionadas con sus competencias digitales y el uso de Educaplay. Marque con una "X" su nivel de acuerdo o desacuerdo según la siguiente escala:

1 = Totalmente en desacuerdo, 2 = En desacuerdo, 3 = Neutral, 4 = De acuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo

Dimensión	Ítem	Pregunta	1	2	3	4	5
Competencia Técnica	1	Poseo los conocimientos técnicos necesarios para utilizar la plataforma Educaplay de manera eficiente.	☐	☐	☐	☐	☐
	2	Puedo crear y personalizar actividades en Educaplay según las	☐	☐	☐	☐	☐

Dimensión	Ítem	Pregunta	1	2	3	4	5
		necesidades de mis estudiantes.					
	3	Soy capaz de solucionar problemas técnicos básicos que surjan durante el uso de Educaplay.	☐	☐	☐	☐	☐
Integración Pedagógica	4	Sé cómo integrar las actividades de Educaplay en la planificación de mis clases de Lengua y Literatura.	☐	☐	☐	☐	☐

Dimensión	Ítem	Pregunta	1	2	3	4	5
	5	Utilizo Educaplay como una herramienta para fortalecer el aprendizaje de la ortografía en el aula.	☐	☐	☐	☐	☐
	6	Adapto las actividades de Educaplay para atender las necesidades individuales de mis estudiantes.	☐	☐	☐	☐	☐
Impacto en el Aprendizaje	7	El uso de Educaplay ha mejorado la motivación de mis	☐	☐	☐	☐	☐

Dimensión	Ítem	Pregunta	1	2	3	4	5
		estudiantes por aprender ortografía.					
	8	He observado avances significativos en la escritura de mis estudiantes gracias a Educaplay.	☐	☐	☐	☐	☐
	9	Educaplay me ha permitido diversificar mis estrategias de enseñanza en el aula.	☐	☐	☐	☐	☐

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Confiabilidad de los instrumentos Alpha Cronbach.

Para asegurar la solidez del instrumento, se realizó un análisis de consistencia interna mediante el coeficiente Alfa de Cronbach. Dado que el cuestionario proviene de una investigación previa, este análisis permite confirmar que los ítems mantienen su estabilidad y coherencia al ser aplicados en el contexto específico.

	Encuesta Estudiantes									
	ITEMS									
ENCUESTADOS	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**SUMA**
E1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	**10**
E2	2	2	1	2	3	3	2	1	2	**18**
E3	1	1	1	2	2	2	1	1	1	**12**
E4	2	2	1	2	3	2	2	1	2	**17**
E5	2	1	1	1	2	1	1	1	1	**11**
E6	2	2	1	2	3	2	1	1	1	**15**
E7	1	1	2	2	3	2	3	2	2	**18**
E8	2	2	1	2	2	1	1	1	1	**13**
E9	1	1	1	1	1	2	2	1	1	**11**
E10	2	2	1	2	2	2	2	1	1	**15**
E11	2	1	1	2	3	1	1	1	1	**13**
E12	1	2	1	1	1	2	2	1	1	**12**
E13	2	1	1	2	2	2	1	1	1	**13**
E14	1	1	1	2	2	2	1	1	1	**12**
E15	2	1	1	2	1	1	1	1	1	**11**
VARIANZA	**0,240**	**0,240**	**0,062**	**0,196**	**0,516**	**0,329**	**0,382**	**0,062**	**0,160**	
SUMATORIA DE VARIANZAS	**2,187**									
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ÍTEMS	**6,373**									

$$\alpha = \frac{K}{K-1}\left[1 - \frac{\sum {S_i}^2}{{S_T}^2}\right]$$

α:	Coeficiente de confiabilidad del cuestionario	0,74
k:	Número de ítems del instrumento	9
$\sum_{i=1}^{k} S_i^2$:	Sumatoria de las varianzas de los ítems.	2,187
S_t^2:	Varianza total del instrumento.	6,373

RANGO	CONFIABILIDAD	
0.53 a menos	Confiabilidad nula	
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja	
0.60 a 0.65	Confiable	
0.66 a 0.71	Muy confiable	
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad	0,74
1	Confiabilidad perfecta	

Al observar el gráfico, indica que los ítems están correlacionados entre sí, presentando una excelente confiabilidad con el 0,74.

	Encuesta Docentes									
	ITEMS									
ENCUESTADOS	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**SUMA**
E1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	**10**
E2	2	2	1	2	3	3	2	1	2	**18**
E3	1	1	1	2	2	2	1	1	1	**12**
E4	2	2	1	2	3	2	2	1	2	**17**
E5	2	1	1	1	2	1	1	1	1	**11**
E6	2	2	1	2	3	2	1	1	1	**15**
E7	1	1	1	2	3	2	3	1	2	**16**
E8	2	2	1	2	2	1	1	1	1	**13**
E9	1	1	1	1	3	2	2	1	1	**13**
E10	2	2	1	2	2	2	2	1	1	**15**
VARIANZA	**0,240**	**0,250**	**0,000**	**0,210**	**0,250**	**0,360**	**0,440**	**0,000**	**0,210**	
SUMATORIA DE VARIANZAS	**1,96**									
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ÍTEMS	**6,2**									

$$\alpha = \frac{K}{K-1}\left[1 - \frac{\sum S_i^{\,2}}{S_T^{\,2}}\right]$$

α:	Coeficiente de confiabilidad del cuestionario	0,77

k:	Número de ítems del instrumento	9
$\sum_{i=1}^{k} S_i^2$:	Sumatoria de las varianzas de los ítems.	1,960
S_t^2:	Varianza total del instrumento.	6,200

RANGO	CONFIABILIDAD	
0.53 a menos	Confiabilidad nula	
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja	
0.60 a 0.65	Confiable	
0.66 a 0.71	Muy confiable	
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad	0,77
1	Confiabilidad perfecta	

Presenta una excelente confiabilidad con el 0,77, lo que refuerza la solidez de los datos recolectados. Esto demuestra que, a pesar de basarse en instrumentos preexistentes, estos mantienen su estabilidad y rigor estadístico al ser aplicados en el presente contexto de estudio.