

# Incidencia de Educaplay como estrategia gamificada en la enseñanza de técnicas de metacognición en lengua y literatura para básica superior

*Incidence of Educaplay as a gamified strategy in the teaching of metacognition techniques in language and literature for upper elementary school*

- <sup>1</sup> Dayana Magdalena Jiménez Díaz  <https://orcid.org/0009-0008-2672-8354>  
Maestría en Educación, Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.  
[dmj@ube.edu.ec](mailto:dmj@ube.edu.ec)
- <sup>2</sup> Patricia Elizabeth Alarcón Iza  <https://orcid.org/0009-0001-0246-8315>  
Maestría en Educación, Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.  
[pelarconi@ube.edu.ec](mailto:pelarconi@ube.edu.ec)
- <sup>3</sup> Jaquelina Edith Noriega  <https://orcid.org/0000-0001-8629-6575>  
Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.  
[jenoriegan@ube.edu.ec](mailto:jenoriegan@ube.edu.ec)
- <sup>4</sup> Virginia Sánchez Andrade  <https://orcid.org/0000-0001-9233-243X>  
Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.  
[vsancheza@ube.edu.ec](mailto:vsancheza@ube.edu.ec)



## Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 11/07/2024

Revisado: 08/08/2024

Aceptado: 13/09/2024

Publicado: 05/10/2024

DOI: <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i4.3204>

Cítese:

Jiménez Díaz, D. M., Alarcón Iza, P. E., Edith Noriega, J., & Sánchez Andrade, V. (2024). Incidencia de Educaplay como estrategia gamificada en la enseñanza de técnicas de metacognición en lengua y literatura para básica superior. *Ciencia Digital*, 8(4), 23-37. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i4.3204>



*CIENCIA DIGITAL*, es una revista multidisciplinaria, trimestral, que se publicará en soporte electrónico tiene como misión contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://cienciadigital.org>

La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) [www.celibro.org.ec](http://www.celibro.org.ec)



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Copia de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

**Palabras claves:**

Educaplay, estrategia gamificada, enseñanza, técnicas de metacognición, Lengua y Literatura.

**Keywords:**

Educaplay, gamified strategy, teaching, metacognition techniques,

**Resumen**

**Introducción:** La integración de la tecnología en la educación ha transformado significativamente los métodos de enseñanza en las aulas modernas. A partir de este contexto, la gamificación surge como una estrategia innovadora para mejorar la participación y motivación de los estudiantes. Dentro de este contexto Educaplay nace como una plataforma versátil y efectiva para la enseñanza de técnicas metacognitivas en la asignatura de Lengua y Literatura, brindando un entorno dinámico y lúdico. **Objetivo:** Evaluar la incidencia del uso de Educaplay, como estrategia gamificada, en la enseñanza de técnicas de metacognición en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes de octavo, noveno y décimo año de Educación Básica Superior pertenecientes a la Unidad Educativa Particular “Mena del Hierro” Quito-Ecuador. **Metodología:** Este estudio se enfocó en un diseño experimental que permitirá manipular la variable independiente para observar su efecto en la variable dependiente. Así también, se empleó un enfoque de investigación mixto, al combinar técnicas cualitativas y cuantitativas con la finalidad de obtener una comprensión total del fenómeno estudiado. **Resultados:** en el presente estudio se evaluaron tres técnicas de metacognición “Búsqueda de palabras”, “Autorreflexión” e “Ideas resumen”. Los resultados mostraron mejoras significativas en las tres técnicas aplicadas a los estudiantes a instancias del post test en la plataforma de Educaplay. **Conclusión:** la implementación de Educaplay como estrategia gamificada incide positivamente en la enseñanza de las técnicas de metacognición en la asignatura de Lengua y Literatura, demostrando ser efectiva y beneficiosa en aprendizaje de los estudiantes. **Área de estudio general:** Educación. **Área de estudio específica:** enseñanza de Lengua y Literatura. **Tipo de estudio:** Artículo original.

**Abstract**

**Introduction:** The integration of technology in education has significantly transformed teaching methods in modern classrooms. From this context, gamification emerges as an innovative strategy to improve student participation and motivation. Within this perspective, Educaplay is born as a versatile and effective platform for teaching metacognitive

Language and Literature

---

techniques in the subject of Language and Literature, providing a dynamic and playful environment. **Objective:** To evaluate the impact of using Educaplay as a gamified strategy in the teaching of metacognitive techniques in the subject of Language and Literature for eighth, ninth, and tenth-grade students in Higher Basic Education at the Private Educational Unit “Mena del Hierro” in Quito, Ecuador. **Methodology:** This study will focus on an experimental design that allows for the manipulation of the independent variable to observe its effect on the dependent variable. Also, a mixed research approach will be used, combining qualitative and quantitative elements to gain a comprehensive understanding of the phenomenon under study. **Results:** Three metacognition techniques “Word Search,” “Self-Reflection,” and “Summary Ideas” were evaluated in this study. The results showed significant improvements in all techniques in the post-test applied on Educaplay platform. **Conclusion:** The implementation of Educaplay as a gamified strategy has a positive impact on the teaching of metacognitive techniques in the subject of Language and Literature, proving to be effective and beneficial for students’ learning. **General area of study:** Education. **Specific area of study:** Language and Literature teaching. **Type of study:** Original article.

---

## 1. Introducción

Se presentan aquí los resultados de un estudio que abordó el siguiente problema de investigación: ¿Cuál es la incidencia de Educaplay, en tanto estrategia gamificada propuesta para la enseñanza de técnicas de metacognición en la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo, noveno y décimo de Educación Básica Superior en la Unidad Educativa Particular “Mena del Hierro” Quito-Ecuador?

El problema planteado radica en la necesidad de incorporar el uso de Educaplay como estrategia gamificada con el fin de mejorar la enseñanza de técnicas de metacognición, tradicionalmente empleadas, buscando fomentar el uso positivo de herramientas educativas que incorporen a las TIC, mediante el diseño de actividades que motivan activamente a los estudiantes; así también, ofrece una alternativa significativa a la propuesta de enseñanza actual, maximizando la adaptabilidad de las actividades creadas y la pertinencia de los recursos didácticos utilizados para evaluar la incidencia que

presenta la estrategia gamificada en los estudiantes pertenecientes a los cursos seleccionados para el estudio.

La implementación de este proyecto de investigación orientada a la mejora de la enseñanza tiene el potencial de transformar la experiencia educativa, mejorar el proceso de enseñanza al hacer clases más dinámicas y atractivas, promoviendo el desarrollo de técnicas de metacognición, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo moderno, al utilizar tecnologías emergentes como Educaplay, se fomenta la innovación y el impacto positivo en la aplicación correcta de técnicas de metacognición.

La finalidad de esta investigación es implementar una mejora en la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura, que le resulte adecuada a los estudiantes y al docente, razón por la cual se estableció como objetivo general: diseñar, desarrollar e implementar una estrategia gamificada para la enseñanza de técnicas de metacognición.

El desarrollo del trabajo investigativo tuvo como objetivos específicos analizar antecedentes, fundamentos teóricos e información relacionada con Educaplay como estrategia gamificada en la enseñanza de técnicas de metacognición en estudiantes de octavo, noveno y décimo de Educación Básica Superior. Así también, identificar la integración de Educaplay en la asignatura de Lengua y Literatura en los mismos niveles educativos. Se propone diseñar e implementar una propuesta basada en la estrategia gamificada utilizando la plataforma de Educaplay, dirigida a mejorar la enseñanza de técnicas de metacognición en la asignatura establecida; por último, se plantea valorar los resultados obtenidos a partir de la implementación de Educaplay como estrategia gamificada en la enseñanza de técnicas de metacognición en la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo, noveno y décimo de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Particular “Mena del Hierro” Quito-Ecuador.

La gamificación es una estrategia acoplada a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes del siglo XXI. Bajaña (2020), basado en un estudio realizado en la Universidad Casa Grande-Ecuador, titulado “Estrategia de gamificación para el aprendizaje de Lengua y Literatura” manifiesta que se combinan objetivos y resultados de aprendizaje con ambientes lúdicos, integrando aspectos propios de videojuegos, juegos de mesa y otros juegos que utilizan reglas. La gamificación, como indican Muñoz (2020) y Caraballo (2023), no solo promueve procesos activos y participativos que aumentan la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que se convierte en un puente entre el entretenimiento y la educación.

El uso de herramientas tecnológicas como Educaplay fortalece el desempeño en la enseñanza. Tequia et al. (2022), a partir de un estudio realizado en la Universidad de Cartagena- Colombia, y que lleva por título “Fortalecimiento de las habilidades de comprensión lectora mediante la estrategia Metacognitiva Gamificada en Educaplay para

los estudiantes del grado quinto”, demuestran cómo un ambiente de aprendizaje virtual puede mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. Barahona (2022) menciona que “La tecnología ha sido creada para complementar el trabajo de los docentes en el aula, porque se puede optimizar sus actividades de aprendizaje” (p. 31); es decir, que la tecnología se presenta como un aliado importante al saber integrarla de manera dinámica y creativa, por su parte Llamuca (2021), enfatiza que la creación de competencias digitales y la innovación en la aplicación de la tecnología genera aprendizaje autónomo en los estudiantes de acuerdo a sus necesidades.

Como parte de los fundamentos teóricos relevados Pérez & Gértrudix-Barrio (2021), señalan que la gamificación “favorece el desarrollo de distintos ámbitos del individuo, fomenta el descubrimiento, la adquisición de contenidos, el desarrollo de destrezas y habilidades” (p. 220). El principal objetivo de la gamificación en la educación es motivar a los estudiantes a participar activamente y ser generadores de su propio conocimiento a través de ideas innovadoras y estrategias que ellos mismo pueden crear, en todo caso, en el entorno educativo, la Gamificación se presenta sin fines de lucro y busca promover el interés y que las experiencias educativas sean significativas; puede ser presentada como una solución relativa de fácil diseño e implementación en el aula (Gaviria, 2021).

Educaplay es una plataforma gamificada efectiva y adaptable en cualquier área del conocimiento enfocada en los estudiantes, según Gómez & Rivas (2021) la describen como una plataforma participativa que fomenta una comunidad de aprendizaje de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose. En este caso la influencia de Educaplay en el aprendizaje de lengua y literatura es significativa porque facilita el uso de herramientas fáciles y de entornos estimulantes para los estudiantes, facilitando una enseñanza más efectiva y relevante para el mundo digital actual.

La enseñanza de lengua y literatura es importante en el desarrollo educativo, enfocado en el desarrollo de habilidades comunicativas como comprensión lectora, expresión oral y escrita, fomentando el pensamiento crítico y la apreciación estética. La integración de tecnología facilita el acceso a recursos educativos, la interacción entre estudiantes y docentes, y el análisis de textos literarios y lingüísticos mediante herramientas digitales, apoyadas por métodos evaluativos como portafolios lingüísticos y literarios (Vega et al., 2020).

## 2. Metodología

La variable independiente fue considerada por el potencial de “Educaplay como estrategia gamificada” en el ámbito educativo, debido a que incorpora elementos de gamificación para hacer el aprendizaje más interactivo, utilizando reglas, desafíos y recompensas que contribuyeron a aumentar la motivación y compromiso de los estudiantes. Analizando aquello, se detalló como variable dependiente la “enseñanza de técnicas de

metacognición” representando el resultado que se desea medir luego de la implementación de Educaplay; es decir, que los estudiantes logren desarrollar mayor conciencia sobre sus procesos de aprendizaje.

Este estudio se enmarca en una investigación de enfoque mixto, combinando elementos cualitativos y cuantitativos. Se emplearán métodos descriptivos para comprender la realidad educativa y métodos experimentales para analizar la incidencia de la integración de Educaplay como estrategia gamificada en la enseñanza de técnicas de metacognición.

El trabajo investigativo realizado tuvo un enfoque mixto; es decir, la combinación de elementos cualitativos y cuantitativos; que permitió obtener una mayor comprensión del tema a investigar.

Es importante resaltar que el propósito de la investigación mixta no es sustituir a ninguno de los enfoques que la componen, sino que, por el contrario, su meta es utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación, combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales. (Albayero et al., 2020, p. 49)

Esto quiere decir, el saber aprovechar las fortalezas de los enfoques cualitativo y cuantitativo; sin intentar sustituir ninguno de ellos.

Este enfoque permitió obtener una visión completa y profunda de la incidencia de la integración de Educaplay como estrategia gamificada en la enseñanza de técnicas de metacognición. Al combinar estos dos métodos se pudo explorar experiencia y conocimientos de los estudiantes; así también, resultados medibles que mostraron una perspectiva integral y sólida de la problemática que se investigó.

En el proyecto de investigación realizado sobre la incidencia de Educaplay como estrategia gamificada en enseñanza de técnicas de metacognición, se utilizaron métodos de investigación inductivo- deductivo. Según Uzorla (2020) “el método inductivo forma parte del método científico abarcando etapas que consolida el proceso de investigación al obtener las conclusiones del estudio realizado, dichas etapas son: la observación, la recolección de datos, y la verificación” (p. 36). En este sentido, para la recolección de datos se utilizó un diseño de un pretest y post test, orientado a recabar evidencias que permitieran valorar la incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza de técnicas de metacognición. Paralelamente el método deductivo, que “sirve de enlace entre la teoría y la observación para la aproximación hacia la construcción de hipótesis, se considera que parte de las verdades, postulados y doctrinas ya establecidas para justificar el fenómeno en estudio” (Uzorla, 2020, p. 39). Es decir, se basa en teorías existentes de gamificación y enseñanza, con el objetivo de confirmar o refutar la hipótesis sobre la incidencia de Educaplay.

Ponce et al. (2021) manifiestan que: “el diseño experimental es un plan de los procedimientos para ser seguidos en una experimentación científica para alcanzar conclusiones válidas, considerando factores como selección de participantes, manipulación de variable, recolección de datos, análisis, y minimización de influencias externas” (p. 6). Este diseño fue elegido para investigar la integración de Educaplay como estrategia gamificada en la enseñanza de técnicas de metacognición; por medio de este diseño se manejó la variable independiente al integrar la gamificación con Educaplay en diferentes grupos de estudiantes y al utilizar medidas objetivas, como pruebas estandarizadas o calificaciones para evaluar la incidencia de la implementación de la estrategia gamificada, misma que facilitó la relación de causa y efecto.

En la presente investigación se describió a Educaplay como estrategia gamificada utilizada por los docentes en el proceso de enseñanza de técnicas metacognitivas, permitiendo obtener una visión detallada de la integración de estas dos variables en el contexto educativo y el posible efecto en los estudiantes. Así también, se integró a la investigación explicativa al permitir comprender la unificación entre dichas variables.

Además, se realizó una investigación de campo que definida por Martínez-González (2023), se caracteriza por obtener datos de la realidad y estudiarlos tal y como se presentan, sin manipular las variables, llevándose a cabo donde ocurren los hechos. Esta modalidad permitió recopilar datos directos del entorno educativo, por medio de pretest y post test dirigida a estudiantes de Básica Superior; al implementar Educaplay en la práctica educativa.

Para la incorporación de los fundamentos teóricos y antecedentes de investigación se utilizó la modalidad de investigación documental se encarga de recopilar y seleccionar información de forma ordenada a través de la lectura de documentos, libros, revistas, y otros documentos, esta metodología también descrita por Martínez-González (2023), fue utilizada para obtener información contextual y teórica sobre la gamificación y las técnicas de metacognición en los estudiantes, proporcionando una perspectiva sólida sobre la incidencia de Educaplay en este contexto educativo.

#### *Técnica e instrumento*

La técnica de investigación es un proceso específico para recopilar y analizar información dentro de un método de investigación (Medina et al., 2023).

Partiendo de aquello, se realizó un pretest, que consistió en cuatro actividades integrando técnicas de metacognición como la búsqueda de palabras (sopa de letras y crucigrama), ideas de resumen y autorreflexión. Cada actividad fue evaluada con una ponderación de 2,50 puntos, sumando un total de 10 puntos, posteriormente los resultados fueron tabulados. En el post test, se utilizaron recursos de Educaplay, tales como sopa de letras,

crucigrama, Froggy Jumps y adivinanzas, debido a que el sistema da por separado los puntajes se tuvo que tabular de manera que diera equivalencia a 2,50 puntos cada actividad, después de su tabulación e interpretación se comparó con los resultados del pretest.

#### *Declaración de la población y muestra:*

El concepto de población en la investigación es esencial para la delimitación del objeto de estudio, la representatividad de los resultados y la elección de las técnicas estadísticas adecuadas, garantizando la validez y confiabilidad de la investigación (Vizcaíno et al., 2023).

La población objeto de estudio para esta investigación estuvo conformada por 88 estudiantes de octavo, noveno y décimo de Educación Básica Superior, que cursan la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Particular “Mena del Hierro”. Para que pueda ser una investigación significativa, con resultados que permitan probar la variable, se decidió que la muestra este conformada por toda la población.

### **3. Resultados**

Previo a la elaboración de la propuesta pedagógica se realizó una revisión bibliográfica para su diseño, que consistió en utilizar Educaplay como estrategia gamificada en la enseñanza de técnicas de metacognición con el objetivo de incrementar la participación de los estudiantes de octavo, noveno y décimo de Educación Básica Superior en la Unidad Educativa Particular “Mena del Hierro” en Quito Ecuador. Durante la implementación, se diseñaron y aplicaron actividades interactivas utilizando la plataforma Educaplay como: crucigrama, sopa de letras (búsqueda de palabras), adivinanza (autorreflexión) y Froggy Jumps (ideas de resumen) para facilitar el aprendizaje y promover la habilidad de análisis crítico en los estudiantes participantes. Una semana después del pretest, se aplicó un post test diseñado en Educaplay, donde se observó una participación de los estudiantes en las actividades plateadas, para llevar a cabo la propuesta se emplearon recursos tradicionales como: talleres impresos (pretest), esferos, lápices de colores, así también, se utilizó recursos tecnológicos como: laptop de la docente, proyector, celulares, parlantes e internet.

La propuesta no solo buscó innovar en la enseñanza de técnicas de metacognición, sino también comparar la eficacia de las estrategias gamificadas con las tradicionales, con la expectativa de demostrar que la tecnología puede ofrecer una educación más dinámica y efectiva.



### Pretest

El pretest fue aplicado de manera impresa a ochenta y ocho estudiantes de octavo, noveno y décimo de Educación Básica Superior, que incluyó lecturas cortas para desarrollar cada una de las técnicas de metacognición, organizando los datos con Microsoft Excel como se muestra en la tabla 1, se reflejan los resultados obtenidos para las Técnicas de metacognición, Búsqueda de palabras (crucigrama, sopa de letras), Autorreflexión e Ideas de resumen.

### Resultados del pretest

Los resultados del pretest revelan que los estudiantes mostraron un desempeño variado en las diferentes actividades evaluadas, por ejemplo, en la técnica de metacognición “Crucigrama” y “sopa de letras” los puntajes se dividieron equitativamente entre altos y bajos, lo que indica una variabilidad en el dominio de estas habilidades, en cambio, la mayoría de los estudiantes obtuvieron puntajes muy altos en la actividad de ideas de resumen, demostrando una buena comprensión lectora y capacidad de síntesis, por otro lado, la Autorreflexión presentó una distribución más dispersa de puntajes, interpretándose como una actividad un poco desafiante para los estudiantes.

**Tabla 1**

### Resultados del pretest

Puntaje	Resultados del pretest con la cantidad de estudiantes			
	Búsqueda de palabras		Autorreflexión	Ideas de resumen
	Crucigrama	Sopa de letras		
2,00 - 2,50	34	34	13	62
1,50 – 1, 99	0	13	13	0
1,00 – 1,49	13	0	34	13
0,50 – 0,99	13	13	13	13
0,00 - 0,49	28	28	13	0

**Nota:** estos datos representan al pretest, mismo que se trabajó de manera tradicional en el aula, sin la implementación de herramientas tecnológicas.

Los resultados obtenidos luego de la aplicación del pretest, se pudo analizar que los estudiantes tienen una fuerte capacidad para sintetizar información en la actividad de ideas de resumen, con un 70% obteniendo las puntuaciones más altas, en cambio en las actividades de crucigrama y sopa de letras se observa un 35% de puntajes altos y el 32% de puntajes bajos, mientras que en Autorreflexión se muestra como la actividad más compleja, dado que la mayoría de estudiantes obtuvo puntajes medios en un 39% y solo un 15% alcanzó puntaje alto. Estos resultados permitieron reflexionar sobre la efectividad de las herramientas tecnológicas en estas habilidades, como se observan en la tabla 2.

### *Post test*

Se aplicó un post test utilizando recursos de Educaplay como: sopa de letras para reforzar la familiarización con términos clave, crucigrama para promover la comprensión de las técnicas de metacognición, adivinanza enfocada en la autorreflexión crítica sobre la lectura planteada y Froggy Jumps para desarrollar habilidades de síntesis, estas actividades permitieron medir el conocimiento adquirido y la capacidad de los estudiantes en el uso de las técnicas de metacognición en un entorno gamificado, proporcionando una valoración integral del impacto de la estrategia implementada.

### *Resultados post test*

Luego de la aplicación del post test con Educaplay se evidenció una mejora significativa en el rendimiento de los 88 estudiantes de octavo, noveno y décimo de Básica Superior, la gran mayoría entre 80 y 85 obtuvieron la puntuación más alta (2,00 – 2,50) en todas las actividades evaluadas: crucigrama, sopa de letras, autorreflexión e ideas de resumen, aunque se obtuvo un pequeño grupo que se ubicó en la puntuación de 1,50 -1,99, ninguno obtuvo puntajes por debajo de 1,50, dando como resultado el impacto positivo en el aprendizaje y la comprensión de los estudiantes al momento de usar Educaplay.

**Tabla 2**

*Resultados del Post test*

Puntaje	Resultados del post test con la cantidad de estudiantes			
	Búsqueda de palabras		Autorreflexión	Ideas de resumen
	Crucigrama	Sopa de letras		
2,00 - 2,50	83	85	80	83
1,50 – 1, 99	5	3	8	5
1,00 – 1,49	0	0	0	0
0,50 – 0,99	0	0	0	0
0,00 - 0,49	0	0	0	0

**Nota:** estos datos representan a los resultados obtenidos del post test aplicado con Educaplay.

El post test reflejó una notable mejora en el rendimiento, alrededor del 90% o más alcanzaron la puntuación más alta (2,00 -2,50) en todas las actividades realizadas y muestra que solo una pequeña parte equivalente al 10% obtuvieron puntajes de 1,50 – 1,99, y ningún estudiante obtuvo puntajes por debajo de esta ponderación; concluyendo así que el uso de Educaplay ha sido altamente efectivo, mejorando la comprensión y el rendimiento de los estudiantes.

### *Contraste de resultados entre pretest y post test*

A continuación, se presenta la comparación entre los resultados obtenidos del pretest y post test, para evidenciar una mejora efectiva en el aprendizaje de los estudiantes de

octavo, noveno y décimo de Educación Básica Superior en la Unidad Educativa Particular “Mena del Hierro” Quito-Ecuador, mismos que están organizados en función a las herramientas de Educaplay aplicadas.

**Crucigrama:** el pretest indicó que solo el 39% de los estudiantes alcanzaron puntajes altos (2,00 – 2,50), mientras que el 32 obtuvo puntajes muy bajos (0,00 – 0,49), en cambio el post test mostró una mejora con el 94% de los estudiantes obtuvieron puntajes altos y no se observan resultados en los rangos más bajos, es decir, se evidencia un aumento del 55% en el número de estudiantes con puntajes altos, eliminando completamente puntajes bajos.

**Sopa de letras:** el pretest mostró que el 39% de los estudiantes obtuvieron puntajes altos (2,00 – 2,50), mientras que el 32% obtuvo puntajes muy bajos (0,00 – 0,49). El post test reflejó una mejora con el 96% de los estudiantes obteniendo puntajes altos y sin estudiantes en los rangos más bajos, este aumento del 57% demuestra que la implementación de Educaplay sirve para mejorar habilidades en los estudiantes.

**Autorreflexión:** fue la actividad más desafiante en el pretest con solo el 15% de los estudiantes obteniendo puntajes altos (2,00 – 2,50), y la mayoría representada por un 39% se ubicó en el rango medio (1,00 -1,50). En el post test en cambio, el 91% de los estudiantes obtuvieron puntajes altos, con una reducción significativa en los puntajes medios y bajos, aumentando un 76% en el número de estudiantes con puntajes altos.

**Ideas de Resumen:** en el pretest se obtuvo un 70% de los estudiantes con puntajes altos, mientras que el resto se distribuyó en rangos más bajos, para el post test el aumento llegó a un 94% de estudiantes con puntajes altos, demostrando así una mejora en un 24% de la capacidad de resumen.

#### 4. Conclusiones

- Mediante el análisis bibliográfico al tema planteado se demostró que existen evidencias de estudios precedentes y autores que destacan el alto potencial en el uso de Educaplay como estrategia gamificada en la enseñanza. En este sentido, se destaca el aprendizaje activo y participativo, que prepara a los estudiantes para enfrentar retos de la sociedad actual. El estudio teórico realizado permitió seleccionar las actividades adecuadas para evaluar los conocimientos sobre técnicas de metacognición a aplicar con estos estudiantes de la asignatura de Lengua y Literatura.
- La integración de Educaplay ha demostrado ser efectiva para que la enseñanza sea más dinámica e interactiva, facilitando la aplicación práctica de técnicas de metacognición en la asignatura de Lengua y Literatura, es importante continuar con el uso de esta estrategia gamificada para que los estudiantes aprovechen su

máximo beneficio, con actividades adaptadas de acuerdo con sus requerimientos. Se recomienda aplicar continuamente las actividades de Educaplay según las necesidades específicas de los estudiantes, asegurando así una experiencia educativa más personalizada y efectiva.

- La investigación realizada permite concluir que la propuesta del uso de Educaplay para la enseñanza de técnicas de metacognición contribuyó significativamente en la participación de los educandos en el aula; así también, fortaleció la capacidad de autorreflexión y autoevaluación, mejorando su comprensión y aplicación de conceptos metacognitivos en la generación de conceptos en el ámbito académico. Para aprovechar estos beneficios, se sugiere continuar implementando actividades que fomenten el autorreflexión y la autoevaluación, y utilizar herramientas de retroalimentación efectivas para seguir mejorando las técnicas de metacognición de los estudiantes.
- Mediante la comparación de los resultados obtenidos de la aplicación del pretest y post test, se pudo demostrar una mejora notable en todas las técnicas de metacognición aplicadas (crucigrama, sopa de letras, autorreflexión e ideas de resumen); esta mejora evidenció la efectividad de Educaplay en la enseñanza como herramienta educativa. Para mantener este progreso, se recomienda seguir utilizando evaluaciones formativas regulares para monitorear continuamente el aprendizaje de los estudiantes. Para maximizar el potencial de Educaplay se recomienda seguir incorporándolo como actividad gamificada para que enriquezca la experiencia educativa.
- En base a la interrogante de investigación planteada es importante mencionar que la implementación de Educaplay como estrategia gamificada en la enseñanza de técnicas de metacognición en la asignatura de Lengua y Literatura incidió de manera positiva al ser una herramienta eficaz para mejorar la calidad del aprendizaje en los estudiantes de octavo, noveno y décimo de Educación Básica Superior en la Unidad Educativa Particular “Mena del Hierro”. Además, permitió aumentar la motivación y participación de los estudiantes fortaleciendo las técnicas de metacognición, esenciales para su desarrollo académico y personal, Educaplay contribuye a crear un entorno de aprendizaje más dinámico y adaptable, que prepara a los estudiantes para enfrentar efectivamente los desafíos del mundo moderno.

## 5. Conflicto de intereses

Los autores deben declarar si existe o no conflicto de intereses en relación con el artículo presentado.

## 6. Declaración de contribución de los autores

Todos los autores contribuyeron significativamente en la elaboración del artículo.

## 7. Costos de financiamiento

La presente investigación fue financiada en su totalidad con fondos propios de los autores.

## 8. Referencias Bibliográficas

Albayero, M. S., Tejada-Hernández, M., & De Jesús Cerritos, J. (2020). Una aproximación teórica para la aplicación de la metodología del enfoque mixto en la investigación en enfermería. *Entorno*, 69, 45-50.

<https://doi.org/10.5377/entorno.v0i69.9562>.

<http://biblioteca.utec.edu.sv:8080/jspui/handle/11298/1156>

Bajaña Bajaña, N. R. (2020). *Estrategia de gamificación para el aprendizaje de lengua y literatura* [Tesis de maestría, Universidad Casa Grande, Guayaquil, Ecuador].

<https://dspace.casagrande.edu.ec/items/a1d05512-153a-4c5c-9b2d-f558e3d5c91f>

Barahona Dias, C. (2022). *Uso de los recursos didácticos digitales para motivar el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes de séptimo año paralelo “B”, de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “José María Román”, de la ciudad de Riobamba, año lec* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador]

<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9156>

Caraballo Padilla, Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1813-1830.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7011](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011)

Gaviria Millán, D. (2021). *Pedagogía de la Gamificación*. Editorial: Universidad Católica de Pereira.

<https://repositorio.ucp.edu.co/entities/publication/3a6d05ee-0804-40ae-80df-6f1aef5cbc45>

Gómez Velásquez, L., & Rivas Lemus, M. (2021). *Educaplay como herramienta didáctica de Gamificación para el mejoramiento de la Lectura y Escritura en el grado segundo* [Tesis de posgrado, Universidad de Santander, Pereira, Colombia]. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7030>

Llamuca Bonifaz, J. (2021). *El desarrollo de las competencias digitales para la formación profesional de los estudiantes de séptimo semestre en la asignatura*

*de Genética y Embriología de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Química y Biología, periodo octubre 2020-marzo 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador].  
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/7585>

Martínez-González, J. (2023). Tipos de Investigación. *Con-Ciencia Serrana Boletín Científico de la Escuela Preparatoria Ixtlahuaco*, 5(9), 34-35.  
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ixtlahuaco/article/view/10407/9953>

Medina Romero, M., Rojas León, R., Bustamante Hoces, W., Loaiza Carrasco, R., Martel Carranza, C., & Castillo Acobo, R. (2023). *Metodología de la investigación: técnicas e instrumentos de investigación*. Editorial: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C.  
<https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>

Muñoz, Jimmy. (2020). Entorno virtual de aprendizaje gamificado para el currículo ecuatoriano. *Mamakuna*, (14), 115-130.  
<http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1391>

Palmett Uzorla, A. (2020). Métodos inductivo, deductivo y teoría de la pedagogía crítica. *Petroglifos. Revista critica Transdisciplinar*, 3(1), 36-42.  
<https://petroglifosrevistacritica.org.ve/wp-content/uploads/2020/08/D-03-01-05.pdf>

Pérez Gallardo, E., & Gértrudix-Barrio, F. (2021). Ventajas de La gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revision bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos Educativos. Revista de Educación*(28), 203-221. <https://doi.org/10.18172/con.4741>

Ponce Renova, Héctor Francisco, Cervantes Arreola, Diana Irasema, & Anguiano Escobar, Beatriz. (2021). Análisis de calidad de artículos educativos con diseños experimentales. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12(23), e03. <https://doi.org/10.23913/ride.v12i23.981>

Tequia Verdugo, M., Jaime Rojas, M., & Zabala Tapias, N. (2022). *Fortalecimiento de las habilidades de comprensión lectora mediante la estrategia Metacognitiva Gamificada en Educaplay para los estudiantes del grado quinto* [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena, Cartagena, Colombia].  
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16550>

Vega Córdova, C., Castro Salazar, A., Erazo Álvarez, J., & García Herrera, D. (2020). Retos de docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en tiempos de

pandemia. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 200-232.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7696086>

Vizcaíno Zúñiga, P., Cedeño Cedeño, R., & Maldonado Palacios, I. (2023).

Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7658](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658)

El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Ciencia Digital**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Ciencia Digital**.



#### Indexaciones

