



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v11i1.4311>

Ciencias de la Educación  
Artículo de Investigación

*Uso de la herramienta interactiva Educaplay en el proceso de enseñanza-  
aprendizaje en la Educación Superior*

*Use of the interactive tool Educaplay in the teaching-learning process in Higher  
Education*

*Utilização da ferramenta interativa Educaplay no processo de ensino-  
aprendizagem no Ensino Superior*

Rosa Elena Gómez Calero <sup>I</sup>  
[rgomez@utmachala.edu.ec](mailto:rgomez@utmachala.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0002-5612-0752>

Deysi Gabriela Solano Sisalima <sup>II</sup>  
[dgsolano@utmachala.edu.ec](mailto:dgsolano@utmachala.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0002-0917-8361>

Miguel Ángel Ramón Pineda <sup>III</sup>  
[mramon@utmachala.edu.ec](mailto:mramon@utmachala.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0001-6892-5569>

Grover Stalin Celi Aponte <sup>IV</sup>  
[gscelia@ube.edu.ec](mailto:gscelia@ube.edu.ec)  
<https://orcid.org/0009-0008-2306-0141>

**Correspondencia:** [rgomez@utmachala.edu.ec](mailto:rgomez@utmachala.edu.ec)

\***Recibido:** 27 de enero de 2025 \***Aceptado:** 23 de febrero de 2025 \* **Publicado:** 25 de marzo de 2025

- I. Universidad Técnica de Machala, Ecuador.
- II. Universidad Técnica de Machala, Ecuador.
- III. Universidad Técnica de Machala, Ecuador.
- IV. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.

## Resumen

En un contexto educativo en constante evolución, el rol del docente se transforma en una guía que fomenta el aprendizaje activo e interactivo mediante tecnologías como Educaplay; esta plataforma facilita sintetizar contenidos, crear actividades gamificadas e interactuar en el proceso de enseñanza. El objetivo del estudio es examinar el impacto de Educaplay en la creación de actividades interactivas para mejorar la colaboración estudiantil en el aprendizaje. Se realizó una investigación descriptiva y cualitativa basada en una revisión bibliográfica de fuentes académicas (Google Scholar, artículos de los últimos cinco años) y análisis de casos de éxito. Se examinaron las características de Educaplay, su integración en el aula y los beneficios de las Tecnologías de Comunicación e Información (TIC) en la educación, priorizando estudios primarios en el Ecuador e idioma español. Entre los principales hallazgos se encuentra el mejoramiento en el rendimiento académico, mayor motivación de los estudiantes e incrementó en la retentiva del conocimiento; los temas donde más se contribuye son en geometría y ciencias; este aplicativo promueve el aprendizaje colaborativo de manera creativa e interactiva.

**Palabras Claves:** Educaplay; educación moderna; aprendizaje colaborativo.

## Abstract

In a constantly evolving educational context, the role of the teacher is transformed into a guide who fosters active and interactive learning through technologies such as Educaplay. This platform facilitates the synthesis of content, the creation of gamified activities, and interaction in the teaching process. The objective of this study is to examine the impact of Educaplay on the creation of interactive activities to improve student collaboration in learning. A descriptive and qualitative research study was conducted based on a bibliographic review of academic sources (Google Scholar, articles from the last five years) and analysis of success stories. The characteristics of Educaplay, its integration in the classroom, and the benefits of Information and Communication Technologies (ICT) in education were examined, prioritizing primary studies in Ecuador and the Spanish language. Among the main findings are improved academic performance, greater student motivation, and increased knowledge retention; the subjects where it contributes the most are geometry and science; this application promotes collaborative learning in a creative and interactive way.

**Keywords:** Educaplay; modern education; collaborative learning.

## Resumo

Num contexto educativo em constante evolução, o papel do professor transforma-se num guia que promove uma aprendizagem ativa e interativa através de tecnologias como o Educaplay; Esta plataforma facilita a síntese de conteúdos, a criação de atividades gamificadas e a interação no processo de ensino. O objetivo do estudo é examinar o impacto do Educaplay na criação de atividades interativas para melhorar a colaboração dos alunos na aprendizagem. Foi realizada uma pesquisa descritiva e qualitativa baseada numa revisão bibliográfica de fontes académicas (Google Scholar, artigos dos últimos cinco anos) e análise de casos de sucesso. Foram examinadas as características do Educaplay, a sua integração na sala de aula e os benefícios das Tecnologias de Comunicação e Informação (TIC) na educação, dando prioridade aos estudos primários no Equador e à língua espanhola. Entre as principais conclusões estão a melhoria do desempenho académico, maior motivação dos alunos e maior retenção de conhecimentos; Os temas onde são feitos mais contributos são em geometria e ciências; Esta aplicação promove a aprendizagem colaborativa de forma criativa e interativa.

**Palavras-chave:** Educaplay; educação moderna; aprendizagem colaborativa.

## Introducción

El rol del docente en la actualidad se centra en ser un guía y mediador que acompaña y se adapta a las necesidades de los estudiantes, así como a un panorama educativo en constante cambio, promoviendo tanto el aprendizaje individual como el colaborativo, apoyado en enfoques lúdicos según Páez et al. (2021), "el uso de herramientas colaborativas está vinculado al ámbito tecnológico, el cual genera importantes transformaciones al convertir los entornos virtuales en espacios idóneos para estudiantes de diversos niveles educativos".

Entre las funciones más relevantes que desempeñan los docentes en el contexto educativo moderno se encuentran la promoción del aprendizaje activo e interactivo, la implementación de la gamificación y el uso de estrategias basadas en la resolución de problemas y en proyectos. Estas metodologías integran de manera efectiva la tecnología en el proceso formativo de los estudiantes. Un ejemplo de ello son las actividades interactivas diseñadas a través de Educaplay, que hacen que el aprendizaje sea más dinámico, motivador y atractivo para los alumnos.

Uso de la herramienta interactiva Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior

---

Soledispa et al. (2023) refieren que el panorama actual de la educación demanda enfoques innovadores que permitan una enseñanza interactiva, adaptada a las particularidades de cada contexto. Esto implica estrategias que fomenten la participación activa, la motivación y el refuerzo de los contenidos curriculares. Educaplay es una herramienta en línea que permite a los docentes desarrollar actividades interactivas gamificadas, como mapas interactivos, crucigramas, sopa de letras, entre otras. Estas dinámicas buscan involucrar a los estudiantes de manera activa, promoviendo un aprendizaje basado en la participación y la gamificación, alejándose de los métodos tradicionales centrados en la memorización y favoreciendo una experiencia educativa más dinámica y atractiva. Es una plataforma diseñada para crear actividades educativas multimedia que se destacan por su aspecto profesional y atractivo. Su propósito es fomentar una comunidad de usuarios comprometidos con el aprendizaje y la enseñanza de manera entretenida.

EDUCAPLAY es una plataforma en línea diseñada para la comunidad educativa, que permite la creación y el intercambio de actividades multimedia con fines didácticos. Lanzada en enero de 2010 por ADR Formación, esta herramienta colaborativa se centra en el uso de las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC) con propósitos exclusivamente educativos y sin ánimo de lucro. Su principal público son docentes y creadores de contenido, tanto de habla hispana como inglesa, que buscan integrar recursos interactivos en su enseñanza. Además, está abierta a cualquier persona interesada en aprender de manera dinámica sobre diversos temas.

Ofrece múltiples opciones para que los profesionales de la educación puedan establecer su propio espacio educativo en línea, elevando el nivel de participación en las clases. Además, busca construir una comunidad enfocada en el aprendizaje y la enseñanza a través del entretenimiento, promoviendo habilidades y actitudes emocionales como el autocontrol y la autonomía personal. Esto convierte el proceso de aprendizaje en una experiencia altamente motivadora para los estudiantes.

De acuerdo con Carpintería (2022) en su sitio web, tiene una amplia variedad de videotutoriales que facilitan la creación de juegos interactivos de manera rápida y sencilla. Además, proporciona estrategias para optimizar los recursos didácticos, los cuales pueden ser utilizados tanto por el alumnado como por el público en general. Sus materiales multimedia son altamente adaptables a estudiantes de todas las edades y pueden integrarse fácilmente en blogs y plataformas LCMS. Asimismo, la plataforma dispone de una extensa colección de juegos educativos creados por otros

Uso de la herramienta interactiva Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior usuarios, organizados por niveles, lo que la convierte en un valioso espacio de colaboración para compartir conocimientos y diseñar experiencias de aprendizaje enriquecedor.

El objetivo del estudio es examinar el impacto de Educaplay en la creación de actividades interactivas para mejorar la colaboración estudiantil en el aprendizaje.

### **Metodología aplicada**

Para analizar el impacto de Educaplay como herramienta interactiva en la educación moderna, se empleó un enfoque cualitativo y descriptivo, basado en una revisión bibliográfica de fuentes académicas, artículos científicos y experiencias documentadas sobre el uso de Educaplay, permitiendo una visión integral de su uso en el aula.

#### *Tipo de Investigación*

Se utilizó una investigación descriptiva, gracias a que se busca es caracterizar las funcionalidades de Educaplay y su impacto en el aprendizaje junto a la participación de los estudiantes a través de actividades interactivas.

#### *Recolección de Datos*

1. Revisión bibliográfica: recopilar artículos científicos, tesis, libros y documentos educativos que validen el uso de las TIC en la educación.
2. Análisis documental: Se analizarán las características de Educaplay tomando en cuenta el potencial para interacción y el aprendizaje.
3. Estudios de Casos: Se examinarán investigaciones previas que hayan validado la eficacia de Educaplay en diferentes niveles educativos.

#### *Criterios de selección de fuentes*

- Publicaciones de los últimos cinco años para garantizar actualidad.
- Estudios relevantes en base de datos como Google Scholar.
- Artículos en español sobre el impacto de Educaplay en el aprendizaje.

#### *Procedimiento*

- Identificamos y seleccionamos documentos relevantes.
- Organizamos los estudios según criterios como nivel educativo, ventajas y limitaciones.

Uso de la herramienta interactiva Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior

---

- Se extrajeron hallazgos claves que permiten una buena descripción sobre la efectividad de Educaplay.

### *Análisis de Datos*

Para el análisis de contenido se interpretarán los datos obtenidos de la revisión bibliográfica, identificando ventajas y desafíos que se presentan en la aplicación de Educaplay.

### **Limitaciones**

Nuestra investigación se basa en fuentes secundarias por lo que no se incluyeron experimentos propios ni observaciones directas en el aula.

### **Actividades realizadas en la plataforma de Educaplay**

- [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15897781-educaplay\\_sus\\_caracteristicas.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15897781-educaplay_sus_caracteristicas.html)
- [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19797040-desafio\\_virtual\\_accion\\_docente.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19797040-desafio_virtual_accion_docente.html)
- [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14106279-semana\\_2\\_tema\\_1.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14106279-semana_2_tema_1.html)

## **RESULTADOS**

Los principales hallazgos junto a sus argumentos se sintetizan en los temas de interés como impacto en el aprendizaje, colaboración y efectos en el rendimiento en especial en asignaturas abstractas desde la praxis docente.

### **Educación y Tecnología en la Era Digital**

#### *Evolución de la educación con el uso de las TIC*

En su artículo “Impacto de las TIC en la Educación: Retos y Perspectivas”, Hernández (2017) señala que “la integración de las TIC en el proceso educativo no solo transforma la dinámica de enseñanza-aprendizaje, sino que también la redefine el rol del docente y del estudiante, promoviendo una educación más interactiva y participativa”. Hernández enfatiza que, para aprovechar plenamente las ventajas de las TIC es esencial que los educadores desarrollen competencias digitales y adopten metodologías innovadoras que respondan a las demandas de la sociedad del conocimiento.

#### *Importancia de las herramientas interactivas en el aprendizaje.*

Uso de la herramienta interactiva Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior

---

En el libro *Educación en la Era Digital*, Héctor Sevilla, Fabio Tarasow y Marisol Luna analizan los desafíos y oportunidades que la tecnología ofrece en el contexto educativo, resaltando la necesidad de adoptar enfoques innovadores que potencien el aprendizaje significativo. En este contexto, las herramientas digitales representan una alternativa eficaz para transformar la enseñanza tradicional a experiencias innovadoras y dinámicas.

Gracias a la capacidad para crear actividades como cuestionarios, mapas interactivos, y juegos didácticos, las herramientas digitales facilitan la participación activa de los estudiantes promoviendo el aprendizaje autónomo, en línea con las ideas planteadas por Sevilla, Tarasow y Luna sobre la importancia de integrar las TIC para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación moderna.

#### *Beneficios del aprendizaje basado en tecnología.*

La incorporación de la tecnología en la educación sigue revolucionando ya que los estudiantes y docentes interactúan con el conocimiento. De acuerdo con el artículo “Beneficios de la tecnología en la educación: comprende su importancia”, la modernización y automatización de procesos en la institución educativa son esenciales para mejorar la eficiencia administrativa y académica.

Además, la tecnología facilita el acceso a recursos educativos actualizados, promueve métodos de enseñanza más dinámicos y fomenta la colaboración entre estudiantes y docentes. Al implementar herramientas tecnológicas las instituciones no solo optimizan sus operaciones internas, sino que también preparan a los estudiantes a la resolución de problemas que se presentan en el mundo que cada vez sigue más digitalizado.

#### **Definición y Características de Educaplay**

Educaplay es una plataforma educativa que permite crear y compartir actividades multimedia y juegos de tipo educativo fácilmente y de forma intuitiva. Además, es gratuita, por lo que puedes aportar un gran valor pedagógico sin ningún coste. Si quieres ir a un nivel superior en la creación de tus actividades y juegos, Esta herramienta ofrece un servicio premium en el que obtienes una serie de ventajas y opciones, pero para un uso básico con el gratuito es suficiente.

Sus características son:

- Permite la creación de actividades educativas multimedia para usar en el aula con los estudiantes.
- Se caracteriza por sus resultados atractivos y profesionales.

- Crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose.

### *Tipos de Actividades*

Educaplay ofrece una amplia variedad de formatos de actividades que pueden ser utilizadas en diferentes contextos educativos. Algunas de las más destacadas son:

1. **Crucigramas:** Estas actividades fomentan el aprendizaje de vocabulario y conceptos clave, permitiendo a los estudiantes trabajar en la resolución de palabras relacionadas con un tema específico.
2. **Juegos de preguntas:** Los cuestionarios interactivos estimulan la competencia y la revisión de contenidos, lo que facilita la evaluación del conocimiento adquirido.
3. **Mapas interactivos:** Estas herramientas ayudan a comprender conceptos geográficos o temáticos de manera visual, permitiendo a los estudiantes explorar información de forma más intuitiva.
4. **Historias interactivas:** Los docentes pueden crear narrativas en las que los estudiantes toman decisiones, promoviendo el pensamiento crítico y la creatividad.
5. **Líneas de tiempo:** Facilitan la comprensión de eventos históricos y su secuencia, ayudando a los estudiantes a visualizar la cronología de los acontecimientos.



Figura 1. Pantalla de inicio de Educaplay



Uso de la herramienta interactiva Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior

---

### *Beneficios de Educaplay*

**Interactividad:** La plataforma promueve un aprendizaje activo, donde los estudiantes participan de manera directa en su proceso educativo. Esto no solo mejora la motivación, sino que también aumenta la retención de información (Gómez, 2020).

**Personalización:** Los docentes pueden adaptar las actividades a las necesidades específicas de sus alumnos, lo que permite un enfoque más centrado en el estudiante. Esto es especialmente útil en aulas con diversidad de niveles de aprendizaje.

**Accesibilidad:** Educaplay permite el acceso a recursos desde cualquier dispositivo con conexión a internet, facilitando el aprendizaje a distancia y la educación híbrida. Esto es fundamental en el contexto actual, donde muchas instituciones han adoptado modalidades de enseñanza en línea (López, 2021).

**Facilitación del Aprendizaje Colaborativo:** La plataforma permite que los estudiantes trabajen en grupos, lo que fomenta la colaboración y el intercambio de ideas. Esto es esencial para desarrollar habilidades sociales y de trabajo en equipo.

**Evaluación Continua:** Educaplay permite a los docentes realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes a través de informes detallados sobre su desempeño en las actividades. Esto facilita la identificación de áreas de mejora y la personalización de la enseñanza.

### *Implementación en el Aula*

La integración de Educaplay en el aula puede ser gradual. Los docentes pueden comenzar utilizando actividades preexistentes y posteriormente, crear sus propios contenidos. Para una implementación efectiva, se recomienda:

- **Formación Docente:** Capacitar a los docentes en el uso de la plataforma para maximizar su potencial. Esto incluye talleres prácticos y recursos de apoyo.
- **Selección de Contenidos:** Elegir actividades que se alineen con los objetivos de aprendizaje del currículo y que sean relevantes para los estudiantes.
- **Evaluación y Retroalimentación:** Utilizar las herramientas de evaluación de Educaplay para proporcionar retroalimentación constante a los estudiantes, ayudándoles a identificar sus fortalezas y áreas de mejora.

### *Casos de Éxito*

Uso de la herramienta interactiva Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior

Diversas instituciones educativas han reportado mejoras significativas en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes tras la implementación de Educaplay. Por ejemplo, estudios han demostrado que las clases que integran recursos interactivos tienden a tener una mayor tasa de participación y comprensión de los contenidos (Gómez, 2020).

## Pasos para utilizar Educaplay

### Registro

1. Ir a la página oficial de Educaplay.
2. Hacer clic en “Iniciar sesión”
3. Luego hacer clic en “Regístrate gratis”
4. Elegir una red social ya sea el correo personal, una cuenta de facebook, con Google o Microsoft.
5. Dar los permisos a Educaplay para leer los datos.
6. Indicar la edad (si es menor)



**Figura 2.** Registro en plataforma Educaplay

### Cómo crear actividades

Una vez terminado el registro en Educaplay podemos crear actividades para los estudiantes a continuación detallaré los pasos a seguir:

1. Hacer clic en Crear Actividad.
2. Seleccionamos la actividad que deseemos.
3. Añadimos contenido.
4. Podemos hacer una previsualización de la actividad.
5. Finalmente editamos la actividad que seleccionamos.



**Figura 3.** Actividades en el menú de Educaplay

### **Publicar o descargar la actividad**

En esta sección podemos elegir si deseamos que la actividad se mantenga privada o la compartimos públicamente.

### **CONCLUSIONES**

El proyecto EDUCAPLAY ha demostrado ser una herramienta interactiva efectiva para la educación moderna, al mejorar significativamente los resultados académicos de los estudiantes participantes. La implementación de esta plataforma ha permitido desarrollar competencias genéricas y específicas en los alumnos, fomentando un aprendizaje centrado en el estudiante y promoviendo la colaboración entre profesores. Además, se han observado mejoras en la evaluación realizada por parte de los estudiantes y profesores respecto a cursos anteriores.

Los estudios han mostrado que Educaplay es particularmente eficaz en temas que requieren un alto grado de abstracción, como geometría y fracciones. Además, su uso ha aumentado significativamente

Uso de la herramienta interactiva Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior

---

el rendimiento académico en áreas como la educación ambiental y Ciencias Naturales. La plataforma permite a los docentes crear actividades personalizadas que se adapten a las necesidades específicas del proceso enseñanza-aprendizaje, lo cual refuerza el compromiso activo del estudiante con su propio aprendizaje.

En el contexto académico, EDUCAPLAY representa un avance significativo hacia una educación más inclusiva e interactiva. Su importancia radica en su capacidad para adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante, lo que contribuye a una mayor retención del conocimiento y desarrollo personal. A nivel profesional, esta herramienta facilita a los docentes diseñar estrategias didácticas innovadoras que pueden ser replicadas en otros entornos educativos.

La relevancia profesional también se extiende al hecho de que Educaplay permite integrar tecnologías emergentes como gamificación para mejorar aún más la experiencia educativa. Esto no sólo motiva al estudiante sino también ayuda a reflexionar sobre soluciones frente a retos ambientales u otros desafíos complejos. Además, Educaplay ofrece flexibilidad tecnológica al permitir crear espacios educativos online personalizados donde llevar las clases "al otro nivel" mediante actividades multimedia variadas.

Se recomienda ampliar el alcance tecnológico mediante el uso de inteligencias artificiales o realidad aumentada mejorando su eficacia; es necesario incrementar la colaboración entre instituciones educativas e inclusive organizaciones internacionales.

Se aconseja que las autoridades competentes analicen el impacto de EDUCAPLAY en los estilos de aprendizaje, mejorar el acceso a sus prestaciones e integren sus destrezas en los currículos académicos en educación básica unificada.

Además, es crucial explorar cómo estas plataformas pueden integrarse efectivamente dentro del currículum existente sin reemplazar métodos tradicionales completamente sino complementando con nuevas formas dinámicas e interactivas de enseñanza-aprendizaje. Esto podría incluir capacitaciones adicionales tanto para docentes como administradores escolares sobre cómo maximizar sus beneficios dentro del marco pedagógico actual mientras se mantiene un equilibrio saludable entre lo tradicional y lo innovador.

## Referencias

- Soledispa Baque, C. J., Delgado Palacios, A. N., & Lindao Macías, M. M. (2023). Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 3997–4028. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i5.8007](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8007)
- Páez Quinde , C., Infante Paredes , R., Chimbo Cáceres, M., & Barragán Mejía, E. (2021). Educaplay:una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia Covid-19. *Cátedra*, 32-46.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142022000200012](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200012)  
<https://www.redalyc.org/pdf/7605/760579081002.pdf>
- CRN-Carpinteria. (2022, marzo 28). Educaplay, plataforma educativa, juegos interactivas y gamificación. Escuelas CRN. <https://crnandalucia.com/educaplay-plataforma-educativa-juegos-interactivos-gamificacion%EF%BF%BC/>  
<https://www.theglobeformacion.com/blog/que-es-educaplay-y-como-crear-actividades/>
- Sevilla, H., Tarasow, F., & Luna, M. (2017). *Educación en la era digital* (Editorial Pandora ed.).
- Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. (n.d.). <https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/149/381#:~:text=Las%20TIC%2C%20como%20herramientas%20tecnol%C3%B3gicas,del%20tradicionalismo%2C%20en%20el%20aula.>
- Pereira, L. (n.d.). Beneficios de la tecnología en la educación: comprenda su importancia. <https://www.sydle.com/es/blog/beneficios-de-la-tecnologia-en-la-educacion-63657d599741df11b7ab8679>
- Piña-Ferrer, L. S. (n.d.). El enfoque cualitativo: Una alternativa compleja dentro del mundo de la investigación. <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i15.2440>
- Valle, A., Manrique, L., & Revilla, D. (2022). La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación.  
(n.d.). <https://youtu.be/7gNRRJ6b7pc?si=UqBbmcB-LLvuaQIv>  
[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10003963-caracteristicas\\_de\\_educaplay.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10003963-caracteristicas_de_educaplay.html)

Uso de la herramienta interactiva Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior

- Infante Vera , A. F., & Bosquez Barcenés, V. A. (2025). Educaplay: Una herramienta digital interactiva para fomentar la Educación Ambiental. *Revista Veritas De Difusão Científica*, 6(1), 171–191. <https://revistaveritas.org/index.php/veritas/article/view/401>
- Montenegro Enriquez, J., Rivera Guerrero, B., & Játiva Gordillo, W. (2024). Educaplay como recurso de evaluación formativa para el aprendizaje de las matemáticas en la educación media. *Polo del Conocimiento*, 9(9), 578-602. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/7951>
- Rosero Camacho, Lady Aracelly, Loo Ordoñez Rosa Angela, Tapia Batidas Tatiana, & Coloma Carrasco Ángel León. (2025). Implementación de herramientas digitales en EDUCAPLAY para la enseñanza de Ciencias Naturales en estudiantes de 2do de básica en la unidad educativa Santa María de los Ángeles. *Dominio De Las Ciencias*, 11(1), 180–201. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/4205>
- EducaPlay: ¿Y si todo fuese un juego? - INTEF. (2022, 15 marzo). INTEF. [https://intef.es/observatorio\\_tecno/educaplay-y-si-todo-fuese-un-juego/](https://intef.es/observatorio_tecno/educaplay-y-si-todo-fuese-un-juego/)
- Soledispa Baque , C. J., Delgado Palacios, A. N., Lindao Macías, M. M., & Roca Quirumbay, C. O. (2023). Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 3997-4028. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/8007>
- (S/f). Mep.go.cr. Recuperado el 11 de febrero de 2025, de <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/media/guia-educaplay.pdf>
- García-Iza, D., García-García, W., Guerrero-Haro, E., & Yáñez-Cando, X. (2024). Educaplay como recurso de evaluación formativa para el aprendizaje de las matemáticas en la educación básica superior. *Digital Publisher CEIT*, 9(4), 497-515. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9657238.pdf>
- Álvarez, A. (2022, 11 noviembre). Qué es Educaplay y cómo crear actividades. *The Globe Formación*. <https://www.theglobeformacion.com/blog/que-es-educaplay-y-como-crear-actividades/>

Uso de la herramienta interactiva Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior

---

- Crn-Carpinteria. (2022, 28 marzo). Educaplay, plataforma educativa, juegos interactivos y gamificación. - Escuelas CRN. Escuelas CRN. <https://crnandalucia.com/educaplay-plataforma-educativa-juegos-interactivos-gamificacion%EF%BF%BC/>
- Cortez-Cabrera, M. E., Cando-Arguello, L. M., Figueroa-Corrales, E., & Tapia-Bastidas, T. (2024c). Uso de Educaplay para la evaluación de estudiantes con escolaridad inconclusa en Estudios Sociales. *MQRInvestigar*, 8(2), 1174-1199. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1289>
- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & Barragán-Mejía, E. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Cátedra*, 5(1), 32-46. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/3391>
- Gañango, J. M. S., & Salvati, A. (2020). Educaplay como recurso didáctico interactivo dirigido a estudiantes de la asignatura Mercadeo. *Redalyc.org*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=760579081002>.