

**Formación docente en Educaplay para la generación de recursos didácticos significativos en el bachillerato técnico**

**Teacher training in Educaplay for the generation of meaningful teaching resources in technical high school**

**María Isabel Avilez-García<sup>1</sup>**  
Unidad Educativa Sagrada Familia De Nazareth  
miavilezg@ube.edu.ec

**Martha Cecilia Villegas-Villegas<sup>2</sup>**  
EEB. Pedro Méndez Gilbert  
mcvillegasv@ube.edu.ec

**Dayron Rumbaut-Rangel<sup>3</sup>**  
Universidad Bolivariana del Ecuador  
drumbautr@ube.edu.ec

**[doi.org/10.33386/593dp.2025.4.3401](https://doi.org/10.33386/593dp.2025.4.3401)**

V10-N4 (jul) 2025, pp 760-782 | Recibido: 14 de julio del 2025 - Aceptado: 29 de julio del 2025 (2 ronda rev.)

1 ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-4868-5824>. Docente Unidad Educativa Sagrada Familia de Nazareth Distrito 09D08. Emprendedora.

2 ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-1562-0231>. Docente de 2do grado Elemental EEB. Pedro Méndez Gilbert.

3 ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-9087-0979>. Docente e investigador en la Universidad Bolivariana del Ecuador, donde imparte clases en programas de pregrado y postgrado.

Descargar para Mendeley y Zotero

## RESUMEN

En Ecuador se tienen docentes que reflejan un escaso dominio práctico de herramientas digitales, acompañado de una baja predisposición hacia la innovación en su praxis. Por tanto, el objetivo de este estudio fue proponer la formación docente en Educaplay para la generación de recursos didácticos significativos en el Bachillerato Técnico ecuatoriano, para ello se empleó un enfoque de investigación mixto, con alcance descriptivo y propositivo. Los participantes fueron 18 docentes del Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Dr. Antonio Andrade Fajardo y 8 expertos en educación y tecnología, a quienes se aplicaron dos instrumentos; un cuestionario y una entrevista semiestructurada. Los resultados develan desconexión con las potencialidades y requisitos de la enseñanza mediada por tecnologías digitales, baja coherencia en los recursos e insuficiente formación, como aporte a la solución de este hallazgo, se diseñó una estrategia de aprendizaje para la formación docente en Educaplay en la generación de recursos didácticos significativos para el Bachillerato Técnico, que se estructura en un proceso formativo gradual mediante talleres teórico-prácticos, que abarca desde el conocimiento básico de la plataforma hasta la elaboración de recursos contextualizados y adaptados a las necesidades específicas de los centros educativos. Esta propuesta fue validada por expertos, quienes destacaron su efectividad y sostenibilidad en la formación docente. En conclusión, el desarrollo de políticas educativas que orienten la formación continua, acompañadas de investigaciones futuras centradas en la praxis docente y las condiciones institucionales, son esenciales para transformar estas potencialidades en resultados concretos y sostenibles en la calidad educativa.

Palabras clave: formación; docente; Educaplay; recursos; didáctica.

## ABSTRACT

In Ecuador, teachers display limited practical mastery of digital tools, accompanied by a low predisposition toward innovation in their practice. Therefore, the objective of this study was to propose teacher training in Educaplay for the generation of meaningful teaching resources in the Ecuadorian Technical Baccalaureate. To this end, a mixed research approach was employed, with a descriptive and propositional scope. The participants were 18 teachers from the Technical Baccalaureate at the Dr. Antonio Andrade Fajardo Educational Unit and eight experts in education and technology, who were administered two instruments: a questionnaire and a semi-structured interview. The results reveal a disconnect with the potential and requirements of teaching mediated by digital technologies, low coherence in resources and insufficient training. As a contribution to the solution of this finding, a learning strategy was designed for teacher training in Educaplay in the generation of significant teaching resources for Technical Baccalaureate. This strategy is structured in a gradual training process through theoretical and practical workshops, ranging from basic knowledge of the platform to the development of contextualized resources adapted to the specific needs of educational centers. This proposal was validated by experts, who highlighted its effectiveness and sustainability in teacher training. In conclusion, the development of educational policies that guide continuous training, accompanied by future research focused on teaching praxis and institutional conditions, are essential to transform these potentialities into concrete and sustainable results in educational quality.

Keywords: training; teacher; Educaplay; resources; didactics.

## Introducción

La formación docente en Educaplay se conceptualiza como proceso de perfeccionamiento profesional estratégico orientado a potenciar competencias pedagógicas y tecnológicas de educadores mediante la adquisición y dominio de pericias específicas para emplear esta plataforma digital. Este proceso envuelve la familiarización con sus diversas funcionalidades y herramientas ofrecidas por Educaplay para la creación y gestión de contenidos interactivos, y requiere la internalización de metodologías innovadoras que compongan estos recursos con prácticas pedagógicas contextualizadas y centradas en el aprendizaje. Así, la formación docente en Educaplay trasciende la mera formación técnica, constituyéndose en una fase de reflexión crítica y experimentación pedagógica que favorece una integración efectiva de tecnologías digitales en los procesos educativos (Constante y Villafuerte, 2023), con miras a suscitar ambientes de aprendizaje más inclusivos, motivadores y acomodados a los emergentes retos de la educación coetánea.

La formación docente es estudiada mediante cinco dimensiones que permiten medir el nivel de competitividad y motivación docente respecto a Educaplay, y orientar acciones de formación y acompañamiento que favorezcan un empleo efectivo, innovador y sostenido de esta plataforma. La primera dimensión, conocimiento técnico sobre Educaplay, se centra en cuánto dominio tienen los educadores de las funcionalidades que brinda la plataforma, tanto en aspectos básicos como avanzados (Quadro-Flores y Ramos, 2022). La segunda dimensión, competencias pedagógicas para la integración de Educaplay, evalúa si los docentes conocen la plataforma y saben cómo incorporarla efectivamente en sus prácticas didácticas (Nurholis y Mirizon, 2025). La tercera dimensión, actitud y motivación hacia el uso de Educaplay, aborda aspectos emocionales y actitudinales, como interés, disposición y percepción de utilidad (Ochoa, 2024). Un educador motivado y con una percepción positiva sobre la plataforma estará más abierto a innovar, experimentar y

aprovechar al máximo las potencialidades de Educaplay para suscitar la educación.

En la cuarta dimensión, capacidad de innovación pedagógica con Educaplay, la atención se centra en la creatividad y la disposición para experimentar con nuevas metodologías (Pramestiya, 2025). La quinta dimensión, formación y actualización continua en Educaplay, demuestra la jerarquía de conservar a los docentes en un proceso constante de aprendizaje continuo (Araújo y Carvalho, 2022). La participación en programas formativos, así como la regularidad en la actualización de sus conocimientos sobre las funciones de la plataforma, son indicadores clave para asegurar que adquieran habilidades y las perfeccionen con el tiempo.

Para abordar la formación docente, es preciso conceptualizar las estrategias de aprendizaje, las cuales son definidas como un conjunto de acciones, técnicas, procedimientos y metodologías que los aprendices emplean de manera consciente o incidental para facilitar, consolidar y optimizar sus procesos cognitivos (Bağırsoy, 2025). Estas estrategias cumplen un papel fundamental en el proceso de edificación de conocimientos, ya que orientan a los educandos en la utilización eficiente de sus recursos cognitivos, afectivos y sociales, permitiendo un aprendizaje significativo y autodirigido.

Desde una perspectiva pedagógica, las estrategias de aprendizaje se dividen en varias categorías, entre ellas las cognoscitivas, memorísticas, metacognitivas, de regulación del comportamiento y de apoyo emocional. Las cognoscitivas implican técnicas para organizar, resumir, elaborar, y relacionar información, facilitando una comprensión profunda y duradera, especialmente en el trabajo con conceptos abstractos o complejos. Las metacognitivas, en cambio, involucran el control y la autorregulación de los propios procesos cognitivos, permitiendo a los estudiantes planear, monitorear y evaluar su propio aprendizaje.

El uso de estrategias de aprendizaje eficaces enriquece los procesos cognitivos y

promueve una actitud activa y responsable hacia el conocimiento, contribuyendo a la autonomía y motivación del alumno. Además, en entornos mediados por tecnologías digitales, estas estrategias se potencian con el empleo de recursos interactivos y multisensoriales, lo que favorece el aprendizaje personalizado, contextualizado y motivador. La integración de estos recursos, como los que se emplean en plataformas como Educaplay, permite a los educandos participar activamente en su proceso de aprendizaje, fomentando la construcción activa de significados, la resolución de problemas y la reflexión crítica.

Por su parte, la generación de recursos didácticos significativos, se conceptualiza como proceso donde los actores educativos diseñan, despliegan y ponen en práctica materiales pedagógicos que proporcionan la adquisición de conocimientos y destrezas en los educandos, suscitando la edificación activa de significados e internalización de conceptos complejos (Alenezi, 2023). Estos recursos se caracterizan por su aforo para generar incidencia cognitiva, emocional y contextual, incitando la interacción del aprendiz con el contenido mediante propuestas didácticas altamente oportunas y adaptadas a las insuficiencias del contexto educativo.

Desde una perspectiva teórica, la generación de recursos didácticos significativos envuelve el empleo de principios constructivistas y didácticos avanzados, que amalgaman elementos multisensoriales, interactivos y personalizados, consiguiendo trascender el mero traspaso de información para incidir en una comprensión profunda y duradera (Todino y Campitiello, 2025). La calidad de estos recursos se refleja en su nivel de sofisticación pedagógica, la pertinencia de las estrategias empleadas, y la alineación con los objetivos de aprendizaje, garantizando que el proceso formativo sea efectivo, motivador y con un alto potencial de proporcionar un aprendizaje independiente y crítico.

La investigación sobre la generación de recursos didácticos significativos requiere un análisis profundo y holístico que considere

distintas dimensiones que garantizan la pertinencia, innovación, complejidad, impacto y alineación pedagógica de los recursos elaborados. Cada dimensión aporta una perspectiva específica sobre cómo estos recursos cumplen una función instruccional, y favorecen procesos cognitivos, motivacionales y contextualizados, promoviendo lucubraciones recónditas. La primera dimensión, pertinencia y contextualización de los recursos, aborda la capacidad de los educadores para diseñar contenidos que reconozcan las características particulares del grupo de educandos, considerando sus insuficiencias, intereses, contextos sociales y culturales. La pertinencia envuelve la conciliación ajustada a las realidades del alumnado, facilitando que los recursos sean reconocidos y empleados como herramientas relevantes en su proceso de aprendizaje (Ngoasong, 2022).

Como segunda dimensión, creatividad e innovación en el diseño de recursos, es fundamental para captar y mantener el interés del estudiante en un entorno educativo cada vez más caracterizado por la sobreabundancia de estímulos (Bernardo y Duarte, 2021). Aquí, la habilidad para integrar elementos multisensoriales y multimedia enriquece los recursos, y apela a diferentes estilos de aprendizaje, auxiliando conexiones sensoriales y cognitivas variadas. La tercera dimensión, profundidad y nivel de complejidad conceptual, se centra en la capacidad de los recursos para facilitar la exploración conceptual en diferentes niveles de dificultad. La profundidad en la construcción del conocimiento asegura que el aprendizaje vaya más allá de la memorización superficial, promoviendo un entendimiento comprensivo y estructurado de conceptos, incluidos los más abstractos y complejos (Fielding y Makar, 2022). El impacto cognitivo y motivacional, es la cuarta dimensión, esta evalúa cuán efectivos son los recursos en estimular la motivación intrínseca y el interés genuino del alumnado, elementos esenciales para fomentar un aprendizaje autónomo y duradero (Tuero, 2025). Como quinta dimensión, la sofisticación pedagógica y alineación didáctica, insiste en la coherencia entre los recursos y los objetivos

específicos de aprendizaje, asegurando que estos sean congruentes con los fines educativos previstos (Toh, 2022).

Entre los antecedentes que fundamentan este trabajo, se tiene el estudio realizado por Cervantes-Vergara (2023), quien presenta una propuesta enmarcada en el ámbito pedagógico y orientada hacia la valorización y gestión de herramientas tecnológicas aplicadas en los procesos formativos. El diseño del programa, dirigido a capacitar a docentes para emplear recursos digitales, busca dotarlos de competencias que favorezcan la innovación pedagógica. Para ello, el autor propone la integración de diversos recursos y aplicaciones tecnológicas que posibiliten la creación de contenidos ajustados a las necesidades del entorno educativo, incrementando los niveles de calidad en la instrucción, donde la incorporación de tecnologías se erige como elemento primordial.

En este contexto, el estudio de Véliz y Briones (2024), tuvo como finalidad desarrollar una propuesta de formación fundamentada en el uso de Educaplay, dirigida a mejorar la práctica pedagógica, específicamente en el subnivel de Educación General Básica Media, en Ecuador. La metodología adoptada fue descriptiva, de enfoque cuantitativo, se recopilaban datos con encuestas aplicadas a nueve educadores y 121 educandos. Los resultados reflejaron que se reconocen los beneficios que aporta la incorporación de tecnologías en el proceso formativo; no obstante, la mayoría de docentes manifestaron desconocimiento sobre el uso de Educaplay. Para mitigar esta problemática, los autores diseñaron una propuesta de formación destinada a fortalecer las competencias docentes para el empleo de dicha plataforma, contribuyendo así a enriquecer el proceso pedagógico.

La pertinencia de la presente investigación radica en su capacidad de abordar una problemática central en la educación contemporánea, particularmente en el bachillerato técnico, donde la integración efectiva de recursos digitales se configura como catalizador indispensable para potenciar la calidad del proceso pedagógico. En un

escenario marcado por la evidente digitalización de los entornos educativos, la formación docente para usar competente y creativamente plataformas como Educaplay se convierte en un elemento estratégico para transformar prácticas tradicionales en experiencias de aprendizaje más significativas y contextualizadas. Este estudio contribuye a la problemática de la exigua formación en recursos digitales dentro del ámbito técnico, que tradicionalmente ha tenido desafíos respecto a la innovación pedagógica y adaptabilidad a las tecnologías.

Como problemática a ser solucionada con este estudio, se tiene que, en el contexto nacional de Ecuador, la aplicación de tecnologías digitales en el sistema educativo se enfrenta a múltiples desafíos estructurales, donde destacan la infraestructura inadecuada, ausencia de programas educativos actualizados y restringida formación específica de los educadores para integrar efectivamente tecnologías en su praxis pedagógica (Gomez y Vera, 2025). Estos problemas se reflejan en un escaso dominio práctico de herramientas digitales por el cuerpo docente, acompañado de una baja predisposición y compromiso hacia la innovación digital en la instrucción. Sumado a esto, la falta de acceso a recursos didácticos y materiales de formación pertinentes, junto con obstáculos pedagógicos y logísticos, dificultan la incorporación efectiva de la tecnología en las aulas.

A pesar del incremento en la incorporación de tecnologías digitales en los procesos educativos, en el ámbito particular del Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Dr. Antonio Andrade Fajardo, en Vinces, Ecuador, estas problemáticas se evidencian en la limitada utilización de plataformas interactivas como Educaplay por parte del profesorado, quienes muestran un escaso conocimiento y habilidad para crear y emplear recursos didácticos digitales que respondan a las necesidades específicas del nivel técnico. Esta realidad limita su potencial para diseñar estrategias y recursos de instrucción innovadores, incentivar al estudiantado y suscitar un aprendizaje significativo, necesariamente vinculados a la actualización y formación en



el uso pedagógico de dichas herramientas tecnológicas.

Con base en la problemática presentada se formula la siguiente interrogante ¿La formación docente en Educaplay puede contribuir a la generación de recursos didácticos significativos en el Bachillerato Técnico? Surgiendo así el objetivo general del estudio, que consiste en Proponer la formación docente en Educaplay para la generación de recursos didácticos significativos en el Bachillerato Técnico ecuatoriano. Los objetivos específicos son: Determinar las necesidades para la generación de recursos didácticos significativos del personal docente del Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Dr. Antonio Andrade Fajardo.

Diseñar una estrategia de aprendizaje para la formación docente en Educaplay en la generación de recursos didácticos significativos para el Bachillerato Técnico. (3) Validar la propuesta diseñada para la formación docente en Educaplay para la generación de recursos didácticos significativos en el Bachillerato Técnico ecuatoriano, mediante el criterio de expertos.

## Método

Se empleó un enfoque de investigación mixto, se trata de un estudio que integra la recopilación y evaluación de datos de carácter cuantitativo sobre las necesidades para la generación de recursos didácticos significativos del personal docente del Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Dr. Antonio Andrade Fajardo, con datos cualitativos para validar la propuesta diseñada, mediante el criterio de expertos. Su alcance fue descriptivo y propositivo. En este sentido, se describieron las necesidades de los educadores acerca del empleo de Educaplay.

Basándose en los resultados, se diseñó una estrategia de aprendizaje para la formación docente en Educaplay en la generación de recursos didácticos significativos para el Bachillerato Técnico. Su naturaleza fue documental y de campo; en cuanto a su

temporalidad, fue transversal, fue necesario revisar diferentes documentos científicos para analizar su contenido y sustentar teóricamente el estudio. En la dimensión de campo, se realizó en el Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Dr. Antonio Andrade Fajardo. La recolección de datos se realizó en un solo momento, durante el primer trimestre del año 2025.

## Población y muestra

La población fue de 18 docentes del Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Dr. Antonio Andrade Fajardo y 8 expertos en educación y tecnología. Como se trata de una población finita y de pocos sujetos, se consideró la muestra igual a la población. La muestra de docentes tiene las siguientes características; el 62% son mujeres y el 38% son hombre; las edades oscilan entre 28 años y 65 años de edad; con experiencia docente que oscila entre 4 años y 39 años; y un 65% posee título de licenciados.

## Instrumentos utilizados

Se emplearon dos instrumentos; un cuestionario y una entrevista semiestructurada. El primero, compuesto por 20 preguntas con escala ordinal, tipo Likert de 5 alternativas, fue aplicado a los docentes de la muestra; su propósito fue determinar sus necesidades para la generación de recursos didácticos significativos. Para garantizar su validez de contenido del cuestionario, se contó con la revisión y evaluación de 5 expertos en la temática de recursos didácticos digitales y pedagogía, quienes analizaron la pertinencia, claridad y relevancia de cada ítem en relación con los objetivos del estudio. Además, se llevó a cabo un análisis piloto con un grupo reducido de docentes para identificar posibles dificultades en la interpretación de las preguntas y ajustar el instrumento en consecuencia. Esto permitió asegurar que el cuestionario midiera de forma adecuada las necesidades y percepciones de los docentes respecto a la generación de recursos didácticos significativos.

La entrevista semiestructurada, conformada por 10 preguntas fue aplicada a los expertos de la muestra para validar la propuesta

diseñada. La validación se realizó mediante el proceso de juicio de 5 expertos, quienes analizaron la pertinencia, coherencia y claridad de las preguntas y de la propuesta en sí. Sus observaciones permitieron realizar ajustes en la formulación de las preguntas y en la estructura de la propuesta, asegurando que esta fuera adecuada, coherente y alineada con las mejores prácticas del campo. Además, se verificó la suficiencia de la información que el instrumento buscaba obtener para fundamentar la estructura y las acciones previstas en la estrategia formativa.

### Procedimientos metodológicos

El procedimiento aplicado se estructuró en tres fases que se describen a continuación:

#### Aplicación del cuestionario diagnóstico

Se seleccionaron y aplicaron 18 docentes del Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Dr. Antonio Andrade Fajardo como muestra intencional. El cuestionario, conformado por 20 preguntas con escala Likert de 5 puntos, fue entregado en formato digital o impreso, según disponibilidad de los docentes. Los datos obtenidos fueron recopilados y analizados mediante estadísticas descriptivas en Excel, generando frecuencias, porcentajes y medias, con el fin de identificar las principales necesidades y percepciones del personal docente respecto al uso de Recursos Digitales en Educaplay. Los resultados permitieron detectar áreas prioritarias en formación y elaborar un perfil de necesidades para el diseño de la estrategia.

#### Diseño de la propuesta

Se elaboró la propuesta: “Estrategia de aprendizaje para la formación docente en Educaplay en la generación de recursos didácticos significativos para el Bachillerato Técnico”, paso a paso, que describe las funciones principales de Educaplay, incluyendo instrucciones para crear, gestionar y publicar recursos interactivos. La elaboración de esta propuesta se basó en un análisis exhaustivo de marcos teóricos acerca de la enseñanza digital, buenas prácticas pedagógicas y las tendencias

actuales en recursos digitales para la educación técnica.

#### Validación de la propuesta por parte de expertos

Se seleccionaron 8 expertos en educación, tecnología educativa y formación docente, con experiencia en el uso de recursos digitales. Se realizó una entrevista semiestructurada con 10 preguntas, dirigidas a evaluar la pertinencia, claridad, utilidad pedagógica y tecnológica de la propuesta. La información recopilada fue sometida a un análisis de contenido cualitativo, mediante codificación y categorización, para identificar aspectos positivos y áreas de mejora. Los aportes y sugerencias de los expertos permitieron ajustarla y perfeccionarla para garantizar su validez pedagógica y tecnológica.

#### Estándares éticos de investigación

En este estudio se garantizaron los principios éticos fundamentales. Antes de la aplicación de los instrumentos, se obtuvo el consentimiento informado de los participantes, en el cual se explicó claramente el propósito del estudio, sus procedimientos y la voluntariedad de su participación. La participación en la investigación fue completamente voluntaria, sin ninguna coacción, y los docentes y expertos tuvieron la libertad de retirarse en cualquier momento sin consecuencias.

Además, se aseguró la confidencialidad de la información recopilada. Los datos personales de los participantes fueron resguardados en forma anónima, y la información obtenida fue utilizada únicamente para los fines de este estudio. No se expuso a los participantes a ningún riesgo físico, psicológico ni emocional; se adoptaron todas las medidas necesarias para proteger su integridad y bienestar durante todo el proceso de investigación, manteniendo un contacto respetuoso y confidencial en todo momento.

#### Resultados

Se presentan los resultados en tres apartados, primero, la diagnosis de necesidades para la generación de recursos didácticos

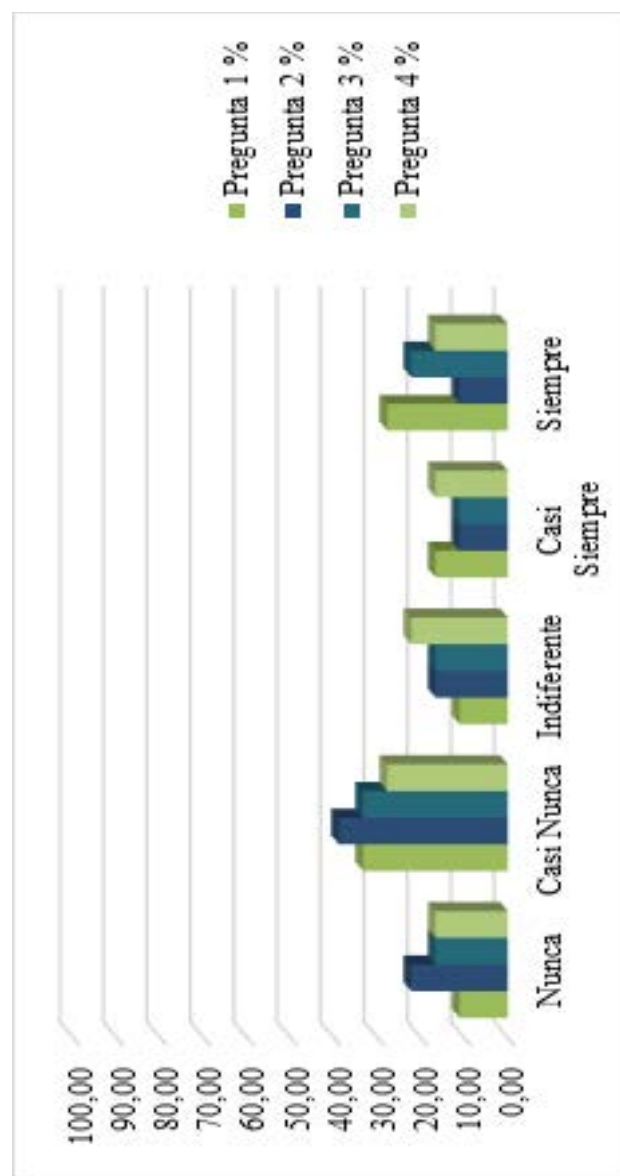
significativos del personal docente del Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Dr. Antonio Andrade Fajardo, se inicia con los resultados del cuestionario aplicado a los educadores. Posteriormente se presenta el diseño de una estrategia de aprendizaje para la formación docente. Y como tercer apartado la validación de la propuesta diseñada.

### Resultados de la diagnosis realizada a los educadores

Se determina a continuación, las necesidades para la generación de recursos didácticos significativos del personal docente del Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Dr. Antonio Andrade Fajardo. En la figura 1 se develan las respuestas de los docentes.

**Figura 1.**

*Pertinencia y contextualización de los recursos empleados*



**Nota.** Porcentaje de respuestas de docentes al cuestionario aplicado. Fuente: Autoría propia.

El análisis de los hallazgos presentados en la figura 1 permite indicar que, aunque una proporción que oscila en torno al 44,45% de los docentes manifiesta una percepción positiva respecto a la adecuación de los recursos (respuestas en los niveles de “Siempre” y “Casi Siempre”), un porcentaje equivalente evidencia una percepción negativa, expresada a través de respuestas en las categorías de “Nunca” y “Casi Nunca”. Esta disparidad refleja una heterogeneidad en la calidad de los recursos diseñados e implementados, y falencias en



la formación del profesorado en relación con estrategias de pertinencia y contextualización que puedan responder a las singularidades del estudiantado. Por otro lado, el análisis de la segunda pregunta, que evalúa la relación de los recursos con los contenidos curriculares y las situaciones cotidianas del entorno de los estudiantes, presenta un panorama aún más fragmentado. La suma de respuestas en las categorías de “Nunca” y “Casi Nunca” alcanza un 66,66%, lo que evidencia una percepción mayoritaria de insuficiencia en la integración efectiva de contenidos relevantes y contextualizados, así como en el uso de ejemplos que reflejen el entorno inmediato de los alumnos.

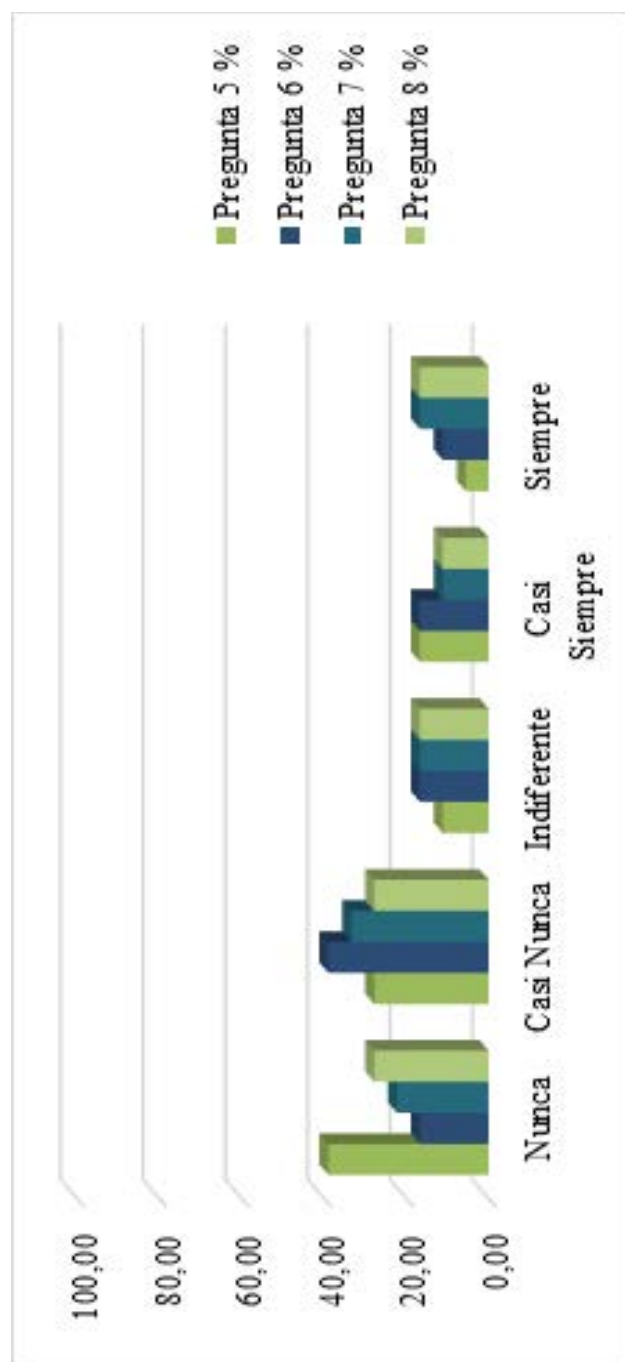
La pregunta 3, que indaga sobre la existencia de una elevada relación de los recursos con los contenidos curriculares y los contextos concretos del estudiantado, muestra que una significativa proporción de docentes, en torno al 66,66%, percibe que los recursos utilizados no cumplen satisfactoriamente con esta expectativa, distribuidos en respuestas de “Nunca” y “Casi Nunca”. Esta percepción consolidada revela que, en la práctica, la mayoría de los recursos no logran articularse con las experiencias cotidianas, culturales o socioeconómicas de los alumnos, limitando así su pertinencia y capacidad de estimular un aprendizaje contextualizado y motivador. La consecuencia de esta desconexión puede traducirse en la desmotivación estudiantil, en la percepción de inutilidad de los contenidos y en una falsa obtención de conocimientos que carecen de aplicabilidad real en la vida de los estudiantes. La distancia entre la práctica pedagógica y las necesidades sociales reflejadas en los contextos cotidianos evidencian que, a pesar de la disponibilidad de recursos, estos no cumplen con su potencial de relevancia social y contextual.

Respecto a la pregunta 4, que indaga cómo la incorporación de ejemplos o situaciones del entorno local o cotidiano puede potenciar la pertinencia de los recursos, los datos indican que una mayoría significativa de docentes no incorporan dichos elementos en su diseño didáctico. La presencia predominante de respuestas en los niveles de “Nunca” y “Casi

Nunca” sugiere que la mayoría de los docentes no están articulando adecuadamente los contenidos con ejemplos concretos de la realidad social y cultural de los estudiantes. Esta carencia se traduce en una oportunidad desaprovechada para fortalecer conexiones significativas y contextualizadas, las cuales son esenciales para promover un aprendizaje más profundo, activo y motivador.

Estos resultados evidencian que, pese a ciertos esfuerzos, persisten barreras que limitan la pertinencia y la contextualización adecuada de los recursos didácticos en esta modalidad educativa. La problemática no puede circunscribirse meramente a deficiencias técnicas, sino que involucra aspectos epistemológicos, metodológicos y de cultura pedagógica. Para avanzar en la superación de estos obstáculos, resulta imperativo adoptar una estrategia de fortalecimiento en la formación continua del personal docente, orientada a mejorar sus competencias técnicas en el uso de herramientas digitales y recursos innovadores, y a promover una cultura institucional que valore la innovación contextualizada. Seguidamente, se muestra la Figura 2, que aborda la creatividad e innovación en el diseño de recursos.

**Figura 2.**  
*Creatividad e innovación en el diseño de recursos*



**Nota.** Porcentaje de respuestas de docentes al cuestionario aplicado. Fuente: Autoría propia.

La Figura 2 revela una percepción heterogénea y marcada por ciertos desafíos en la integración efectiva de elementos multisensoriales, innovación en la propuesta didáctica y promoción del pensamiento crítico en el contexto pedagógico. Respecto a la pregunta 5, que aborda la competencia del docente

para incorporar elementos multisensoriales y multimedia en los recursos, se observa que una proporción significativa (66,67%) de los docentes perciben que su capacidad en este ámbito es limitada o modesta, distribuyéndose en respuestas “Nunca” (38,89%) y “Casi Nunca” (27,78%). La presencia de respuestas en “Indiferente” (11,11%) y “Casi Siempre” (16,67%) denota una cierta sensibilidad hacia la importancia de estos elementos, pero sin un compromiso consistente en su aplicación. La escasa presencia de respuestas en “Siempre” (5,56%) evidencia que la incorporación sistemática y efectiva de recursos multisensoriales todavía no forma parte del quehacer pedagógico cotidiano, quizás debido a carencias en formación especializada o en el acceso a recursos tecnológicos adecuados.

Respecto a la pregunta 6, que indaga por la búsqueda de incorporar elementos innovadores o novedosos para captar el interés estudiantil, la dispersión porcentual revela que un considerable segmento de docentes (66,67%) manifiesta una percepción de baja o nula innovación en su práctica, con respuestas en “Nunca” (27,78%) y “Casi Nunca” (38,89%). La baja incidencia en “Siempre” (11,11%) evidencia que, en muchas ocasiones, las propuestas didácticas permanecen en niveles tradicionalistas y poco arriesgados desde el punto de vista creativo. Esta situación podría derivar, entre otros aspectos, de limitaciones en la formación en metodologías innovadoras, resistencia al cambio, o falta de recursos que faciliten la implementación de propuestas innovadoras y atractivas.

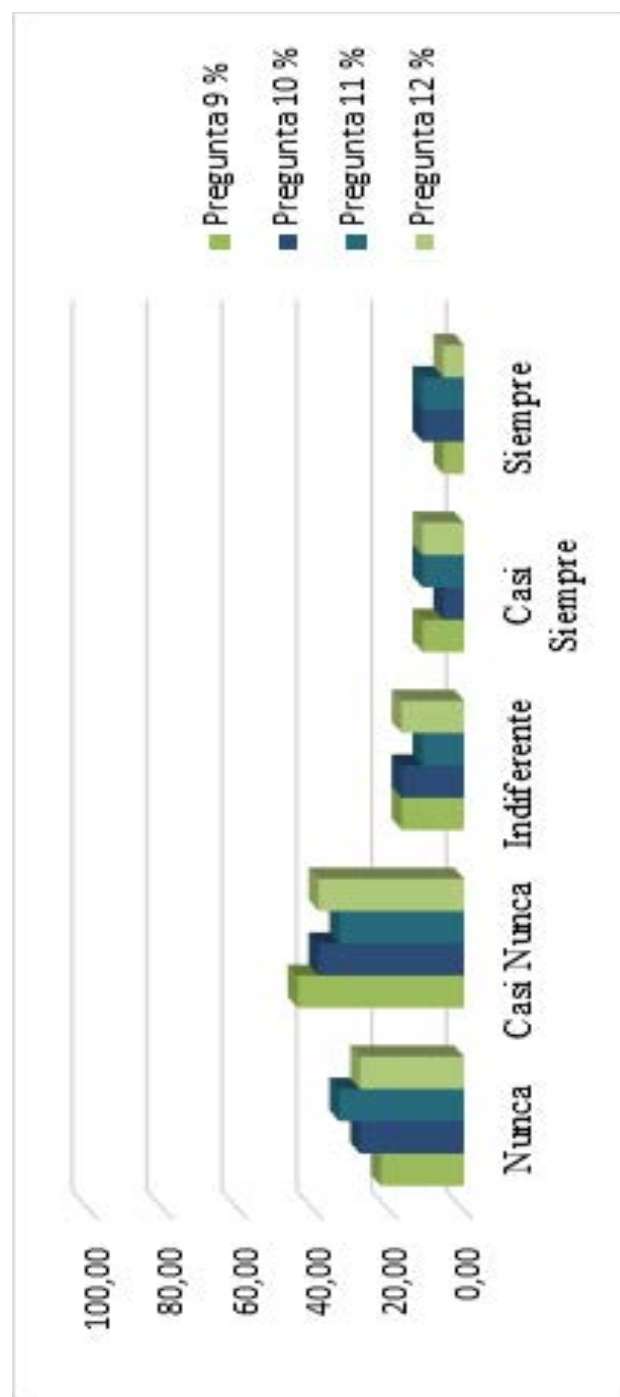
En relación con la pregunta 7, que evalúa el uso de recursos innovadores que fomenten la intervención activa y la criticidad del alumnado, los datos reflejan una situación todavía precaria, con una predominancia en respuestas que indican baja implementación (“Nunca” y “Casi Nunca”). La escasa presencia de docentes que emplean recursos que promuevan la participación activa y la reflexión crítica señala una brecha importante entre las potencialidades conceptuales y tecnológicas existentes y la utilización efectiva en la práctica docente. La falta de recursos adecuados, la escasa formación en metodologías activas y la

cultura institucional que quizás no incentive la innovación, constituyen obstáculos recurrentes. La pregunta 8, que se centra en la inclusión de actividades que fomenten el pensamiento crítico y la resolución de problemas, los resultados indican que una proporción significativa de docentes (50%) desarrolla estas actividades en niveles bajos (respuestas en “Nunca” y “Casi Nunca”). Aunque existe un porcentaje menor (33,33%) en niveles más altos (“Casi Siempre” y “Siempre”), la presencia predominante de respuestas en extremos inferiores revela que la integración de estas estrategias, fundamentales para el desarrollo cognitivo superior, todavía no se ha consolidado en la mayoría de las prácticas pedagógicas.

Estos datos evidencian que, dentro del contexto investigado, persisten desafíos estructurales y culturales que limitan la capacidad de los docentes para integrar elementos multisensoriales, innovadores y actividades que promuevan el pensamiento crítico en sus recursos didácticos. La escasa presencia de respuestas en los niveles más elevados (“Siempre” y “Casi Siempre”) indica que, si bien algunos docentes muestran ciertas iniciativas, en general la adopción de prácticas creativas, innovadoras y cognitivamente estimulantes aún requiere de fortalecimiento institucional, formación continua y un compromiso explícito con la renovación pedagógica. La superación de estas limitaciones exige una estrategia integral que combine capacitación en metodologías activas, gestión de recursos tecnológicos y promoción de una cultura institucional abierta a la innovación, con miras a potenciar recursos didácticos que sean verdaderamente significativos, activos y capaces de promover la reflexión y el análisis crítico en el estudiantado.

**Figura 3.**

*Profundidad y nivel de complejidad conceptual*



**Nota.** Porcentaje de respuestas de docentes al cuestionario aplicado. Fuente: Autoría propia.

En la Figura 3, se devela un escenario donde, persiste una notable percepción de insuficiencia en la capacidad de los recursos para promover una exploración profunda y adecuada de conceptos abstractos y complejos. Para la pregunta 9, referida a la posibilidad de los recursos para explorar conceptos con diferentes

niveles de dificultad, se observa que un 66,66% percibe en sus respuestas una tendencia hacia la insuficiencia, ya que predominan las categorías “Nunca” (22,22%) y “Casi Nunca” (44,44%). Este patrón indica una percepción generalizada de que, en la práctica, los recursos no posibilitan la diferenciación ni la progresión en los niveles de complejidad cognitiva, limitando así la oportunidad de atender diversas capacidades y estilos de aprendizaje. La escasa presencia de respuestas en los niveles de “Siempre” (5,56%) y “Casi Siempre” (11,11%) subraya que la mayoría de los recursos no están diseñados para abordar temáticas con un grado de dificultad variable, comprometiendo su potencial formativo. En cuanto a la pregunta 10, que indaga si los docentes incluyen actividades que desafían a los estudiantes a profundizar en los conceptos, los datos reflejan un panorama similar. La tendencia prevalente hacia respuestas en “Nunca” y “Casi Nunca” indica que las actividades diseñadas en los recursos no suelen promover la exploración de conceptos en mayor profundidad.

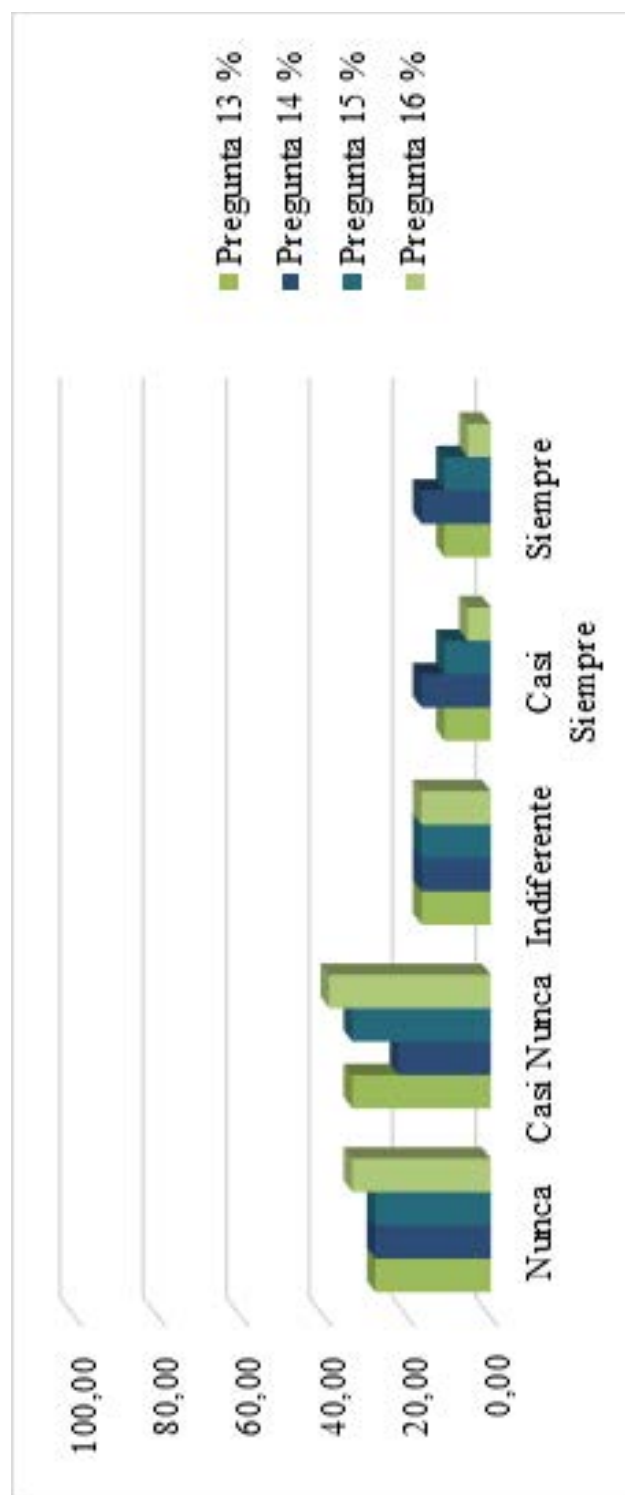
Respecto a la pregunta 11, que se centra en si los recursos facilitan la comprensión de conceptos abstractos y complejos, sobre todo en ámbitos teóricos o conceptuales, la situación no muestra avances sustantivos. La mayoría de las respuestas indica experiencias en los extremos de “Nunca” y “Casi Nunca”, situación que revela que los recursos didácticos existentes carecen de capacidades para simplificar o hacer tangibles conceptos abstractos, limitando la posibilidad de que los estudiantes desarrollen una comprensión profunda de temas complejos. Por último, en la pregunta 12, que evalúa si los recursos incluyen actividades de comparación, análisis o síntesis para profundizar en la comprensión de temas de alta abstracción, también predominan las respuestas negativas (“Nunca” y “Casi Nunca”) en un porcentaje significativo, sumando prácticamente el 83% de las respuestas en estos niveles. Esto sugiere que, en la mayoría de los casos, los recursos no implementan estrategias cognitivas avanzadas que permitan a los estudiantes confrontar, analizar y sintetizar información de manera que profundicen su

entendimiento y desarrollo de habilidades superiores.

La tendencia dominante hacia respuestas en los niveles más bajos evidencia que, aunque puedan existir intentos por abordar contenidos complejos, la productividad de estos esfuerzos es limitada, posiblemente debido a carencias en la formación del profesorado, en el diseño de recursos que desafíen cognitivamente o en la disponibilidad de materiales adecuados para la exploración profunda; por consiguiente, resulta imperioso proponer una formación que puedan dotar a los docentes de estrategias y recursos adecuados para crear materiales que involucren actividades de análisis, comparación y síntesis, promoviendo así una comprensión más profunda y significativa de los contenidos, especialmente en ámbitos teóricos o abstractos.



**Figura 4.**  
*Impacto cognitivo y motivacional*



**Nota.** Porcentaje de respuestas de docentes al cuestionario aplicado. Fuente: Autoría propia.

En la Figura 4, se refleja una percepción escéptica o moderadamente positiva por parte de los docentes respecto a la efectividad de sus recursos en estimular procesos cognitivos superiores y generar un impacto motivacional.

Para la Pregunta 13, que indaga sobre el incremento del interés de los estudiantes mediante los recursos, las respuestas en los extremos más negativos superan en porcentaje las de mayor validez. La suma de respuestas “Nunca” (27,78%) y “Casi Nunca” (33,33%) representa aproximadamente el 61%, lo cual indica que la mayoría de docentes percibe que sus recursos no logran estimular eficazmente la motivación o interés del estudiantado. La presencia de respuestas en “Indiferente” (16,67%) también sugiere que algunos docentes no perciben cambios significativos en este aspecto, aunque existan leves percepciones de impacto en niveles superiores (“Siempre” y “Casi Siempre”). Esto podría reflejar una cierta inercia o limitaciones en el diseño de recursos orientados a incrementar la motivación. En la Pregunta 14, que evalúa si los docentes reciben retroalimentación positiva sobre la utilidad y atractivo de los recursos, los datos muestran una tendencia similar a la anterior, con un porcentaje notable en “Nunca” (27,78%) y “Casi Nunca” (22,22%), dejando en evidencia que, en muchas ocasiones, los estudiantes no perciben los recursos como particularmente útiles o motivadores. La escasa presencia en los niveles “Siempre” (5,56%) y “Casi Siempre” (16,67%) refuerza la idea de que aún hay un amplio campo de mejora en la percepción de los recursos como herramientas efectivas para captar y mantener el interés.

En relación con la Pregunta 15, que analiza si los recursos contribuyen al desarrollo de habilidades superiores como análisis, síntesis y evaluación, los datos también reflejan una percepción marcada por respuestas dispersas, con la mayoría en “Nunca” (27,78%) y “Casi Nunca” (33,33%). La baja presencia de respuestas en niveles de positividad moderada o alta indica que, en la práctica, los recursos suelen estar diseñados o utilizados de modo que no logran promover de manera efectiva estas habilidades cognitivas de orden superior. La Pregunta 16, que investiga si, tras el uso de los recursos, las habilidades de pensamiento superior se perciben en mayor medida, la situación es aún más crítica: una mayoría considerable (61,11%) responde en “Nunca” (33,33%) y “Casi Nunca” (38,89%),

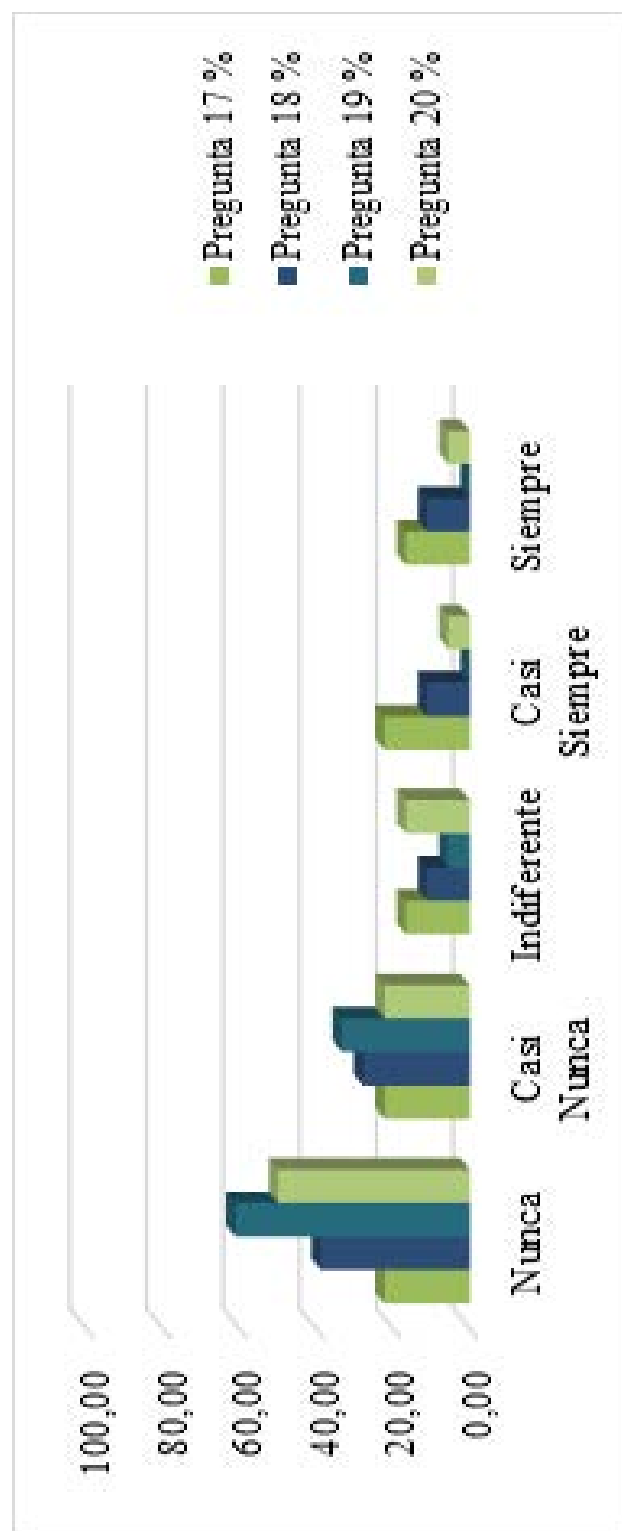


evidenciando que la mayoría de los docentes no perciben cambios positivos en estas habilidades en sus estudiantes después de implementar los recursos. La escasa presencia en niveles más elevados (“Siempre” y “Casi Siempre”) subraya la necesidad de fortalecer las prácticas docentes y el diseño de recursos que realmente promuevan estos procesos cognitivos complejos.

Los datos reflejan un panorama donde los recursos didácticos, en la percepción de los docentes, muestran limitada eficacia en generar impacto motivacional y en promover habilidades de pensamiento superior. La tendencia hacia respuestas en los niveles bajos en las cuatro preguntas sugiere que, si bien puede haber experiencias aisladas de impacto positivo, en términos generales, es necesario revisar y potenciar las estrategias y los diseños en los recursos para fomentar un aprendizaje más motivador, profundo y orientado a desarrollar capacidades superiores. Esto exige acciones formativas específicas en metodologías que integren actividades de análisis, síntesis y evaluación, así como en el diseño de recursos que sean capaces de captar el interés de los estudiantes y estimular su pensamiento de orden superior. Seguidamente, se muestra la Figura 5, que aborda la sofisticación pedagógica y alineación didáctica.

**Figura 5.**

*Sofisticación pedagógica y alineación didáctica*



**Nota.** Porcentaje de respuestas de docentes al cuestionario aplicado. Fuente: Autoría propia.

En la Figura 5, se evidencian percepciones críticas por parte de los docentes respecto a su práctica en la creación y utilización de recursos que aseguren coherencia, retroalimentación y

autorregulación. Para la Pregunta 17, que indaga sobre el grado de coherencia entre los recursos y los objetivos de aprendizaje, se observa que una proporción significativa de docentes (61,11%) responde en los niveles de “Nunca” (22,22%) y “Casi Nunca” (38,89%), lo cual indica que la mayoría percibe que sus materiales no mantienen una alineación efectiva con los objetivos pedagógicos. La presencia de respuestas en “Indiferente” (16,67%) y en niveles moderados (“Casi Siempre” y “Siempre”, con un 16,67% y 16,67% respectivamente) sugiere cierta percepción de alineación en algunos casos, pero en general, la tendencia indica una desconexión en muchos recursos. Respecto a la Pregunta 18, que examina la inclusión de mecanismos de retroalimentación o autoevaluación, los datos muestran que en sus respuestas se mantiene una tendencia similar, con predominancia en “Nunca” (38,89%) y “Casi Nunca” (27,78%). La escasa presencia de docentes que implementan estas estrategias (respuestas en “Casi Siempre” y “Siempre”, con un 11,11% y 11,11%) confirma que la integración de mecanismos que refuercen la autoevaluación y la retroalimentación activa es todavía una práctica poco extendida.

En relación con la Pregunta 19, sobre la formación docente para desarrollar recursos significativos en plataformas como Educaplay, los datos revelan una baja participación en formación especializada, dado que la mayor parte de respuestas está en “Nunca” (61,11%) y “Casi Nunca” (33,33%). La escasa experiencia en este aspecto refleja posibles deficiencias en programas de formación continua y en las políticas institucionales que promuevan habilidades específicas en diseño de recursos digitales y estrategias pedagógicas innovadoras. En la Pregunta 20, que evalúa si los recursos incluyen mecanismos para favorecer la autorregulación del estudiante, la tendencia es alarmante: la mayoría (61,11%) responde en “Nunca” y “Casi Nunca”, evidenciando que la mayoría de los recursos no están diseñados para promover la autonomía del aprendizaje ni para favorecer procesos de autorregulación. La escasa presencia en niveles de mayor implicación (respuestas en “Casi Siempre” y “Siempre”, con solo un

5,56%) indica que estas estrategias todavía no han sido incorporadas de manera efectiva en la práctica habitual. Estos resultados reflejan un panorama en que, si bien existen algunos esfuerzos aislados, la práctica pedagógica en la creación de recursos alineados, reflexivos, y orientados a promover la autorregulación aún muestra avances insuficientes. La prevalencia de respuestas en los niveles más bajos en todas las preguntas evidencia la necesidad imperante de fortalecer la formación docente, promover políticas institucionales que fomenten la creación de recursos pedagógicamente coherentes.

Propuesta para la formación docente en Educaplay en la generación de recursos didácticos significativos para el Bachillerato Técnico

**Título de la propuesta:** “Estrategia de aprendizaje para la formación docente en Educaplay en la generación de recursos didácticos significativos para el Bachillerato Técnico”.

## Presentación

Este documento presenta una estrategia de aprendizaje para la formación dirigida a docentes de bachillerato técnico, diseñada para fortalecer sus competencias en el uso de Educaplay, una plataforma digital que facilita la creación de recursos didácticos interactivos y significativos. La propuesta busca promover la innovación en las prácticas pedagógicas, incentivando el diseño de materiales multimedia y actividades que fomenten el aprendizaje activo, la intervención estudiantil y la evaluación continua. Para alcanzar sus objetivos, la estrategia se estructura en un proceso formativo gradual que abarca desde el conocimiento básico de la plataforma hasta la elaboración de recursos contextualizados y adaptados a las necesidades específicas de los centros educativos. A través de talleres teórico-prácticos, actividades de análisis y evaluación, y el acompañamiento en la implementación en el aula, se pretende que los docentes adquieran habilidades para integrar Educaplay de manera efectiva en su labor pedagógica. La correcta utilización de estas herramientas

permitirá a los docentes diseñar ambientes de enseñanza más motivadores, participativos y orientados a la construcción activa del conocimiento, beneficiando directamente a los estudiantes, quienes accederán a recursos digitales innovadores que enriquecen su proceso de aprendizaje y favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas superiores.

#### Objetivos de la propuesta

Objetivo general: Formar a docentes del Bachillerato Técnico en el uso efectivo y creativo de la plataforma Educaplay, para la generación de recursos didácticos significativos.

#### Objetivos específicos:

Explicar a los docentes el manejo de Educaplay para la generación de recursos didácticos significativos.

Fomentar en los docentes la integración de didácticos significativos multimedia y actividades interactivas que favorezcan el aprendizaje activo e intervención estudiantil.

Promover la evaluación continua y el ajuste de los recursos pedagógicos mediante el análisis de resultados y realimentación, optimizando su impacto en el proceso formativo.

#### Componentes clave de la estrategia

##### Diagnóstico Inicial

Su propósito es detectar el nivel de conocimiento previo de los docentes respecto al uso de plataformas digitales y recursos interactivos. Se espera que con la identificación de necesidades formativas específicas logre ajustarse a los niveles del grupo.

##### Formación teórico-práctica gradual

La formación está estructurada y cinco módulos que se especifica a continuación:

#### ***Módulo 1: Introducción y conocimiento de Educaplay***

Contenidos: Beneficios, potencial pedagógico, visión general de la plataforma.

Actividad: Presentaciones, tours guiados y discusión de experiencias previas.

#### ***Módulo 2: Creación y gestión de recursos básicos***

Contenidos: Registro, configuración, tipos de recursos, creación paso a paso.

Actividad: Taller de creación de actividades interactivas (dictados, crucigramas, test).

#### ***Módulo 3: Personalización y enriquecimiento***

Contenidos: Uso de multimedia, ajuste de configuraciones, diseño atractivo.

Actividad: Ejercicios prácticos de enriquecimiento de recursos.

#### ***Módulo 4: Publicación y distribución***

Contenidos: Compartir recursos, generación de enlaces y códigos QR.

Actividad: Simulación de publicación y distribución en plataformas virtuales.

#### ***Módulo 5: Evaluación y análisis de resultados***

Contenidos: Uso de estadísticas, retroalimentación y mejora continua.

Actividad: Análisis de resultados y ajuste de recursos según feedback.

#### Desarrollo de competencias pedagógicas

El propósito es que los docentes puedan adaptar los recursos a sus realidades y necesidades específicas. Las acciones propuestas son talleres de diseño de recursos contextualizados a diferentes niveles y ámbitos temáticos.

#### Implementación y uso en el aula

Actividad: Planificación y ejecución de actividades integradas con Educaplay en contextos reales. Se espera un uso efectivo en entornos virtuales y presenciales, promoviendo la participación activa.

Secuencia temporal y cronograma de actividades

Se propone un plan de 10 semanas, donde cada semana se centra en uno o varios componentes específicos, siguiendo la planificación, pero con mayor énfasis en el aprendizaje activo, la reflexión y aplicación práctica.

### Planificación

En la tabla 1, se muestra la planificación de actividades para la propuesta de formación docente, su estructura detalla 10 semanas para su aplicación, temas de estudio, actividades principales, herramientas tecnológicas a utilizar y objetivos específicos a alcanzar durante cada semana o sesión de trabajo con los educadores.

**Tabla 1**  
*Planificación de actividades*

| Semana | Enfoque Principal              | Actividades Claves                  | Herramientas                     | Acciones Abordadas                              |
|--------|--------------------------------|-------------------------------------|----------------------------------|-------------------------------------------------|
| 1      | Introducción a Educaplay       | Presentación, recorrido y discusión | PowerPoint, Educaplay            | Conocer funcionalidades y beneficios            |
| 2      | Registro y configuración       | Taller práctico                     | Educaplay                        | Realizar y configurar cuentas correctamente     |
| 3      | Tipos de recursos              | Exploración y análisis              | Recursos ejemplo                 | Identificar tipos y funcionalidades             |
| 4      | Creación de recursos básicos   | Taller práctico                     | Educaplay                        | Desarrollar habilidades de diseño               |
| 5      | Enriquecimiento multimedia     | Ejercicios de personalización       | Educaplay                        | Incorporar multimedia y ajustar configuraciones |
| 6      | Publicación y distribución     | Simulaciones de uso                 | Educaplay, plataformas virtuales | Difundir recursos en diferentes entornos        |
| 7      | Diseño contextualizado         | Creación de recursos adaptados      | Plantillas, Educaplay            | Adecuar recursos a escenarios específicos       |
| 8      | Análisis y evaluación          | Uso de estadísticas                 | Panel de estadísticas            | Mejorar recursos a partir de resultados         |
| 9      | Integración en el aula virtual | Planificación de actividades        | Educaplay, plataformas virtuales | Promover la incorporación en clases             |
| 10     | Reflexión y plan de mejora     | Evaluación final y propuestas       | Encuestas, foros                 | Optimizar prácticas y planificar mejoras        |

**Fuente:** Autoría propia.

### Beneficiarios de la propuesta

-Docentes de Bachillerato Técnico.  
Principal grupo beneficiario, quienes adquirirán habilidades para crear e integrar recursos digitales en sus clases.

-Estudiantes. Directamente beneficiados, ya que podrán acceder a recursos interactivos que favorecen el aprendizaje activo.

### Recursos necesarios

#### Tecnológicos:

- Computadoras o laptops, para cada docente participante, con acceso a internet estable.

- Conexión a internet, fundamental para acceder a Educaplay.

- Proyector y pantalla.

- Acceso a plataformas virtuales (Google Classroom, Moodle).

- Dispositivos móviles (opcional).

#### Recursos humanos:

- Facilitadores o instructores cualificados.

- Coordinadores institucionales, para gestionar logística y difusión del programa.

#### Materiales:

- Manuales y guías impresas o digitales, para apoyar el aprendizaje autónomo y la referencia rápida.

- Ejemplos de recursos creados, para ilustrar distintas posibilidades y buenas prácticas.

- Material multimedia (imágenes, audios, vídeos).

### Resultados Esperados

-Competencias docentes en la utilización avanzada de Educaplay.

-Incremento en la calidad e innovación de los recursos pedagógicos creados.

-Mayor participación y motivación de los estudiantes.

-Desarrollo de un hábito de evaluación y mejora continua en el diseño de recursos digitales.

### Sostenibilidad de la propuesta

Requiere de una planificación estratégica que asegure su continuidad en el tiempo y que maximice los efectos positivos en la comunidad educativa. La aplicación de un proceso formativo estructurado, enmarcado en las fases y actividades planteadas en la planificación de 10 semanas, debe facilitar la consolidación de capacidades docentes alineadas con las demandas del contexto digital y garantizar que las prácticas innovadoras se vuelvan parte integral de la cultura pedagógica institucional.

### Validación de la propuesta

Una revisión exhaustiva de las respuestas de los ocho expertos revela varios temas y patrones recurrentes en relación con la evaluación de la propuesta de formación en Educaplay, específicamente en aspectos relacionados con el conocimiento técnico, competencias pedagógicas, motivación, innovación y formación incesante. Los principales temas emergentes incluyen: la cobertura del conocimiento técnico de Educaplay, el fortalecimiento de competencias pedagógicas, motivación y actitud positiva hacia el uso de la plataforma, promoción de la innovación educativa y oportunidad de formación continua.

### Categorías emergentes:

#### Cobertura técnica y formativa

Los expertos coinciden en que la propuesta aborda de manera adecuada los conocimientos técnicos de Educaplay, lo cual consideran esencial para que los docentes puedan dominar todas las funcionalidades de la plataforma. Este enfoque técnico, además,



se combina con una formación que favorece la competencia y autonomía en su uso.

#### Desarrollo de competencias pedagógicas

Se observa que la propuesta no solo se centra en el dominio técnico sino en fortalecer las habilidades pedagógicas que permitan integrar Educaplay con propósitos didácticos claros y efectivos. Este aspecto es fundamental para que los recursos digitales sean utilizados de forma contextualizada y con impacto en el aprendizaje, reforzando la idea de que la competencia pedagógica es clave para una integración genuina y significativa.

#### Motivación y actitud positiva

Otra categoría significativa es la capacidad de la propuesta para motivar a los docentes y fomentar su actitud positiva frente al uso de Educaplay. La motivación surge como un catalizador que impulsa la experimentación, la innovación y la percepción de utilidad en la creación de recursos digitales, elementos que son esenciales para una adopción sostenida.

#### Promoción de la innovación pedagógica

Los expertos resaltan que la propuesta fortalece la creatividad y la capacidad de innovar en las prácticas docentes mediante el diseño de recursos pedagógicos digitales que responden a las necesidades actuales de los estudiantes y a las demandas del contexto educativo. La innovación se ve como un proceso que enriquece la enseñanza y favorece ambientes de aprendizaje más activos y motivadores.

#### Oportunidad de actualización continua

Se destaca que la propuesta ofrece un marco para la formación y actualización permanentes, permitiendo que los docentes mantengan y mejoren sus habilidades en Educaplay en respuesta a las evoluciones tecnológicas y pedagógicas. La formación continua se presenta como un elemento esencial para garantizar sostenibilidad y pertinencia.

#### Narrativa de los patrones emergentes

Los patrones revelan que una propuesta efectiva de formación en Educaplay debe integrar aspectos técnicos sólidos, un fuerte énfasis en competencias pedagógicas y actitudes motivadoras, y promover la innovación y actualización constante. La evidencia indica que conjuntos en estos aspectos generan docentes más seguros y comprometidos con el uso de recursos digitales, logrando así que Educaplay se convierta en una herramienta efectiva para enriquecer la enseñanza y promover aprendizajes significativos. La interacción entre conocimientos técnicos, habilidades pedagógicas y motivación emerge como la piedra angular que sustenta una formación docente integral, capaz de responder a los nuevos retos de la educación digitalizada.

### Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación permiten profundizar en la relación entre la formación docente en Educaplay y la generación de recursos didácticos significativos en el contexto del Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Dr. Antonio Andrade Fajardo. Al analizar los datos cuantitativos del cuestionario, se evidenció que los docentes presentan diferentes niveles de competencia, motivación y familiaridad con la plataforma, lo cual refleja las realidades descritas en estudios previos, donde la incorporación de tecnologías digitales en instituciones educativas ecuatorianas enfrenta obstáculos similares.

El análisis estadístico reveló que, si bien algunos docentes tienen conocimientos básicos sobre Educaplay, existe una significativa brecha en competencias pedagógicas y en la actitud positiva hacia su uso, alineándose con investigaciones como las de Véliz y Briones (2024), que señalan el desconocimiento generalizado sobre plataformas digitales en contextos similares. Esto sugiere que la formación específica y sistemática en el empleo de la plataforma es, en efecto, un factor crítico para potenciar su utilización efectiva y creativa en el aula. Por otra parte, la elaboración de la propuesta y su validación por parte de expertos refleja una tendencia positiva hacia la apropiación

de recursos digitales, al ofrecer una guía clara, contextualizada y pedagógicamente coherente. La retroalimentación de los expertos permitió identificar aspectos relevantes para mejorar su aplicabilidad, fortaleciendo su pertinencia y utilidad práctica, lo cual es fundamental en la formación de docentes en contextos técnicos donde los recursos y el tiempo son limitados.

Además, el diseño de la estrategia de formación basada en un enfoque reflexivo y práctico responde a los postulados teóricos de Constante y Villafuerte (2023), quienes destacan que la formación docente en tecnologías digitales requiere más que la adquisición técnica; implica un proceso de reflexión crítica, innovación pedagógica y experimentación que transforma las prácticas educativas tradicionales. La propuesta diseñada busca fomentar precisamente este cambio, promoviendo ambientes de aprendizaje inclusivos, motivadores y contextualizados. No obstante, los resultados evidencian que existe un desafío importante en la modificación de actitudes y en la consolidación de competencias pedagógicas avanzadas, aspectos que requieren de acciones continuas, seguimiento y acompañamiento por parte de las instituciones educativas. La baja participación en programas de actualización y la percepción de insuficiente formación, coincidiendo con estudios como los de Gómez y Vera (2025), indican que la falta de infraestructura y recursos, junto con la escasa preparación formal, limitan la incorporación plena y efectiva de Educaplay en la práctica cotidiana de los docentes.

La investigación reafirma que la formación en Educaplay es un elemento estratégico para potenciar la generación de recursos didácticos significativos, siempre que sea abordada desde un enfoque integral que contemple el fortalecimiento de conocimientos técnicos, competencias pedagógicas, actitudes motivacionales y capacidades innovadoras. La propuesta diseñada, validada por expertos, constituye una herramienta valiosa que, implementada de manera sistemática y acompañada de políticas institucionales que favorezcan el acceso y la infraestructura, puede contribuir significativamente a la transformación

pedagógica en los contextos técnicos ecuatorianos.

Las limitaciones inherentes a este estudio, pueden clasificarse en varias categorías. En primer lugar, la naturaleza cuantitativa del cuestionario empleado, limita el abordaje de dimensiones cualitativas críticas, como las percepciones profundas, motivaciones y barreras contextuales que enfrentan los docentes en la integración de Educaplay. En segundo lugar, la muestra de docentes, aunque significativa, puede estar sesgada por su carácter voluntario o por la disponibilidad de participación. Otra restricción es el posible sesgo de auto confianza o deseabilidad social en las respuestas, puesto que los docentes, conscientes de la evaluación que implica el estudio, podrían presentar respuestas que reflejen lo ideal o lo esperado académicamente, en lugar de sus reales prácticas y percepciones.

El estudio no contempla un análisis longitudinal, por lo que no permite observar cambios o evoluciones en las percepciones y prácticas docentes respecto a la incorporación de Educaplay, limitando la comprensión de procesos de desarrollo profesional y de las posibles mejoras logradas a lo largo del tiempo. La falta de un análisis contextual, por ejemplo, de las condiciones institucionales, recursos disponibles o apoyo directivo, también restringe la interpretación integral de los resultados, ya que estos factores influyen de manera decisiva en la integración efectiva de tecnologías educativas.

A partir de los hallazgos y las limitaciones señaladas en esta investigación, la senda para futuras indagaciones se vislumbra en varias direcciones que buscan profundizar, ampliar y consolidar el conocimiento sobre la incorporación efectiva de plataformas digitales como Educaplay en contextos educativos. En primer lugar, resulta imperativo diseñar estudios de carácter cualitativo y metodologías mixtas que permitan explorar con mayor profundidad las percepciones, motivaciones, resistencias y barreras que enfrentan los docentes en su proceso de integración tecnológica. En segundo lugar, se recomienda realizar investigaciones

longitudinales que puedan captar la evolución en las prácticas docentes y en las percepciones respecto a Educaplay tras procesos de formación continua, programas de acompañamiento, o intervenciones institucionales articuladas con políticas de desarrollo profesional.

Una línea de investigación innovadora apunta a favorecer la creación de comunidades de práctica entre docentes, donde puedan compartir experiencias, recursos, estrategias didácticas y reflexiones críticas sobre el uso de Educaplay. Este tipo de estudios colaborativos, acompañados de metodologías etnográficas o de investigación acción participativa, pueden potenciar procesos de auto evaluación y desarrollo profesional reflexivo, consolidando una cultura institucional orientada a la innovación pedagógica sostenida y contextualizada. Así, la investigación futura debe orientarse hacia modelos integrados que combinen enfoques cualitativos, longitudinales y contextualizados, para comprender en profundidad las complejidades, desafíos y potencialidades en la utilización de plataformas digitales de aprendizaje, con miras a potenciar su impacto transformador en la práctica educativa.

## Conclusiones

Las conclusiones que pueden extraerse de esta investigación reflejan una serie de aspectos sustantivos respecto a la percepción, uso y potencial de la plataforma Educaplay en los contextos educativos del nivel de Bachillerato Técnico, en particular en relación con las prácticas docentes y el desarrollo profesional de los educadores. En primer lugar, la percepción predominante de los docentes indica una escasa coherencia entre los recursos didácticos empleados y los objetivos de aprendizaje, así como una insuficiente formación específica en el manejo avanzada de Educaplay.

En segundo lugar, los resultados evidencian que, en la actualidad, existe una limitada integración de recursos digitalizados que estimulen de forma eficaz el interés y el pensamiento crítico de los estudiantes. La percepción de escaso impacto cognitivo y motivacional puede atribuirse a carencias en

la formación docente, a la falta de recursos adecuados y a una cultura institucional todavía en proceso de adaptación a las demandas de la educación contemporánea.

En tercer lugar, los datos revelan una baja percepción de la sofisticación pedagógica y alineación de los recursos con los objetivos de aprendizaje, situación que puede explicarse por la insuficiencia de formación docente en metodologías innovadoras y en la utilización adecuada de las funcionalidades de Educaplay, las principales implicaciones de estos hallazgos indican que la incorporación efectiva de plataformas como Educaplay requiere de una estrategia formativa integral que desarrolle habilidades técnicas, y fomente una reflexión crítica sobre las metodologías pedagógicas innovadoras y su apropiación contextualizada. Además, es fundamental fortalecer las condiciones institucionales, promoviendo una cultura de innovación y colaboración docente que facilite la experimentación y la creación de recursos didácticos de alta calidad y pertinencia.

En conclusión, mientras que la potencialidad de Educaplay como herramienta para enriquecer la práctica pedagógica y promover aprendizajes profundos es ampliamente reconocida, su impacto efectivo en el contexto estudiado aún se ve limitado por el déficit en formación, cultura institucional y alineación pedagógica. Por ello, el desarrollo de políticas educativas que orienten la formación continua, acompañadas de investigaciones futuras centradas en la praxis docente y las condiciones institucionales, son esenciales para transformar estas potencialidades en resultados concretos y sostenibles en la calidad educativa.

## Referencias bibliográficas

- Alenezi, M. (2023). Aprendizaje digital e instituciones digitales en la educación superior. *Ciencias de la Educación*, 13(1). <https://www.mdpi.com/2227-7102/13/1/88>
- Araújo, I., & Carvalho, A. (2022). Facilitadores y dificultades en la implementación de la gamificación: Un estudio de caso con

- docentes. *Ciencias de la Educación*, 12(3). <https://www.mdpi.com/2227-7102/12/3/191>
- Bağırsoy, J. (2025). Estrategias de aprendizaje y su influencia en las competencias lingüísticas extranjeras. *Revista de Estudios Lingüísticos y Educativos de Azerbaiyán*, 2 (3), 69-80. <https://portasapientia.com/index.php/JALES/article/view/25>
- Bernardo, N., & Duarte, E. (2021). Realidad virtual inmersiva en el contexto de la formación en diseño industrial: cómo se ve el futuro según sus educadores. *Diseño Asistido por Computadora y Aplicaciones*, 19(2), 238-255. [https://www.cad-journal.net/files/vol\\_19/CAD\\_19\(2\)\\_2022\\_238-255.pdf](https://www.cad-journal.net/files/vol_19/CAD_19(2)_2022_238-255.pdf)
- Cervantes-Vergara, M. M. (2023). Implementación de un plan de capacitación para el uso de las TIC dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje para docentes de la U.E. Lautaro Aspiazu Sedeño. *YUYAY: Estrategias, Metodologías & Didácticas Educativas*, 1(2), 73-87. <https://jlacolectivo.com/revistas/index.php/YUYAY/article/view/16/29>
- Constante, C. M., & Villafuerte, J. (2023). Desarrollo profesional del profesorado de inglés en Ecuador: Competencias digitales docentes para la educación híbrida. *Education Quarterly Reviews*, 6(1). [https://openurl.ebsco.com/EPD-B%3Aagd%3A10%3A20832714/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3A-scholar&id=ebsco%3Aagd%3A161920766&crl=c&link\\_origin=scholar.google.com](https://openurl.ebsco.com/EPD-B%3Aagd%3A10%3A20832714/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3A-scholar&id=ebsco%3Aagd%3A161920766&crl=c&link_origin=scholar.google.com)
- Fielding, J., & Makar, K. (2022). Desafiando la comprensión conceptual en un sistema complejo: Apoyo a estudiantes jóvenes para abordar problemas de indagación matemática extensa. *Ciencias de la Instrucción*, 50(1), 35-61. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11251-021-09564-3>
- Gomez, D. Y., & Vera, F. (2025). La alfabetización digital y su incidencia del aprendizaje autónomo en el nivel de bachillerato. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2), 185-203. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/16813>
- Ngoasong, M. (2022). Adaptación curricular para el aprendizaje combinado en contextos de escasez de recursos. *Journal of Management Education*, 46(4), 622-655. <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/10525629211047168>
- Nurholis, D., & Mirizon, S. (2025). ¿Están los docentes preparados para la digitalización? Actitudes y esfuerzos de los docentes de inglés para mejorar su competencia digital. *Revista de Investigación y Evaluación Educativa*, 9(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JERE/article/view/87227>
- Ochoa, Y. E. (2024). Toma de apuntes y Educaplay: Su influencia en la adquisición de vocabulario en estudiantes de inglés como lengua extranjera. *Kronos—The Language Teaching Journal*, 5(1), 22-36. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/KronosJournal/article/view/5954>
- Pramestiya, R. (2025). Implementación del juego Educaplay basado en TIC (tecnologías de la información y la comunicación) para mejorar la comprensión del aprendizaje de los estudiantes IPAS de quinto grado de SD Muhammadiyah Plus Malangjiwan. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(1), 1-17. <https://ojs.unida.ac.id/jtdik/article/view/18166>
- Quadro-Flores, P., & Ramos, A. (2022). La integración de la plataforma digital Educaplay en itinerarios interdisciplinarios en el 1.º y 2.º ciclo de Educación Básica. *Revista de Educación de Atenas*, 9(3), 377-391. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1357664>
- Todino, M. D., & Campitiello, L. (2025). Educación en museos. *Enciclopedia*, 5(1). <https://www.mdpi.com/2673-8392/5/1/3>

- Toh, T. L. (2022). Metas pedagógicas del profesorado y su adecuación al currículo de matemáticas: un estudio de caso del material didáctico de cálculo de una institución preuniversitaria de Singapur. *Revista de Investigación en Educación Matemática*, 34(3), 631-659. <https://link.springer.com/article/10.1007/s13394-022-00419-9>
- Tuero, A. (2025). *Desarrollar la motivación intrínseca mediante el aprendizaje basado en la elección (Tesis doctoral)*. Northeastern University. <https://www.proquest.com/openview/9c1f9ffaf4096ce83d-faa6ef3f62db5e/1?cbl=18750&dis-s=y&pq-origsite=gscholar>.
- Véliz, K. J., & Briones, Y. M. (2024). Propuesta de capacitación basada en la plataforma de Educaplay para mejorar el proceso de enseñanza en los docentes. *Polo del Conocimiento*, 9(9), 24-52. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/7923>