

Rev. Minerva Vol. 6 N.^o 11 Jun-dic/25

Manuscrito recibido: 25 de septiembre de 2025

Aceptado para publicación: 18 de noviembre de 2025

Fecha de publicación: 30 de diciembre de 2025.

Plataforma tecnológica LearningApps para fortalecer el rendimiento académico y el aprendizaje interactivo en lengua y literatura

Lcda. Ninfa Maritza Calle Wilches

<https://orcid.org/0009-0007-8706-2747>

nmcallew@ube.edu.ec

Universidad Bolivariana del Ecuador

Lcda. Lupita del Carmen Cárdenas Matute

<https://orcid.org/0009-0004-8228-7603>

ldcardenasm@ube.edu.ec

Universidad Bolivariana del Ecuador

Mg. Hendy Maier Pérez Barrera

<https://orcid.org/0000-0003-1989-2136> hmperezb@ube.edu.ec

Universidad Bolivariana del Ecuador

Ph.D. Teresa Santamaría López

<https://orcid.org/0000-0002-2172-2438>

tmsantamarial@ube.edu.ec

Universidad Bolivariana del Ecuador - Universidad de Guayaquil



RESUMEN

Este estudio tiene como propósito valorar la eficacia de la plataforma LearningApps como recurso didáctico orientado a mejorar el rendimiento escolar y promover un aprendizaje más dinámico en Lengua y Literatura. Se pretende analizar de qué manera las actividades interactivas y personalizadas que ofrece la plataforma contribuyen al desarrollo de competencias en la lectura y escritura, así como al incremento de la participación estudiantil. Asimismo, se analizará la percepción de docentes y estudiantes respecto a la utilidad, facilidad de uso e interactividad de la herramienta. Objetivo: Implementar una estrategia tecnológica para fortalecer el aprendizaje interactivo, mediante actividades dinámicas y personalizadas en estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Miguel Merchán Ochoa. Esta plataforma digital, facilita la creación de contenidos y su aplicación sirve para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje; por lo tanto, LearningApps promueve la personalización del aprendizaje al simplificar la creación y producción de recursos didácticos adaptados a las necesidades, estilos y niveles de los estudiantes logrando una mejor comprensión de los contenidos.

Metodología: Se empleó un enfoque mixto usando técnicas cualitativas y cuantitativas con un diseño descriptivo y aplicativo. El total de la población estuvo integrada por 150 estudiantes de Educación General Básica; se trabajó con una muestra de 100 participantes seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Los datos se recopilaron a través de encuestas aplicadas a estudiantes y docentes, observaciones directas y el análisis de pruebas diagnósticas y finales. En la primera evaluación (pre test) se evidenció que la mayoría de los alumnos estaban en niveles de desempeño medio o bajo. Posteriormente, al aplicar la propuesta pedagógica utilizando la plataforma LearningApps, se registró una mejora significativa en los resultados del examen final (post test). Los docentes encuestados manifestaron que el uso de esta herramienta contribuye al aprendizaje colaborativo y promueve la creatividad y la participación, especialmente en el área de Lengua y Literatura. En síntesis, LearningApps se consolidó como un recurso didáctico útil que favorece la interacción, el trabajo cooperativo, adaptándose al proceso de enseñanza y a las necesidades reales de los estudiantes.

Palabras clave: LearningApps, plataforma, rendimiento, aprendizaje, interactivo, lengua y literatura.



Technological platform of learning apps to strengthen academic performance and interactive learning in language and literature

ABSTRACT

This study aims to assess the effectiveness of the platform LearningApps as a didactic resource designed to improve academic performance and promote a more dynamic learning experience in the subjects of Language and Literature. It seeks to analyze how the interactive and personalized activities offered by the platform contribute to the development of reading and writing skills and to increase student participation. In addition, the study examines teachers' and students' perceptions regarding the tool's usefulness, user-friendly, and interactivity. Objective: To implement a technological strategy that strengthens interactive learning through dynamic and personalized activities among Basic General Education students at Unidad Educativa Miguel Merchán Ochoa. This digital platform facilitates the creation of educational content, and its application enhances teaching and learning processes. Therefore, LearningApps fosters personalized learning by simplifying the creation and production of didactic resources adapted to students' needs, learning styles, and proficiency levels, leading to a better understanding of the academic content. Methodology: A mixed-method approach was employed, combining qualitative and quantitative techniques within a descriptive and applied research design. The study population consisted of 150 Basic General Education students, with a sample of 100 participants selected through non-probabilistic convenience sampling. Data were collected through surveys administered to students and teachers, direct observations, and the analysis of diagnostic and final assessments. In the initial evaluation (pre-test), most students demonstrated medium or low performance levels. Subsequently, after implementing the pedagogical proposal using the LearningApps platform, a significant improvement was observed in the post-test results. Surveyed teachers reported that the use of this tool fosters collaborative learning, creativity, and active participation, particularly in the area of Language and Literature. In summary, LearningApps proved to be an effective didactic resource that enhances interaction and cooperative work, adapting to the teaching process and students' real learning needs.

Keywords: Learning Apps, platform, performance, learning, interactive, language and literature.



INTRODUCCIÓN

En los últimos años, el ámbito educativo ha experimentado transformaciones significativas impulsadas por el avance de la tecnología. Entre estos cambios destaca el crecimiento de las plataformas de educación virtual, que han propiciado un nuevo método de enseñanza y aprendizaje, posibilitando el acceso adaptable a recursos didácticos y la interacción en tiempo real entre docentes y estudiantes. La pandemia del COVID-19 impulsó la aplicación de estas herramientas digitales en todos los ámbitos de la educación. Según Álvarez & Jiménez (2022) “La innovación tecnológica fue fundamental en los contextos educativos en el desarrollo de nuevas herramientas que contribuyeron a la sociedad de manera más rápida acceder al conocimiento” (p. 2).

“Herramientas como plataformas en línea, aplicaciones y estrategias de aula pueden integrar la gamificación de manera efectiva” (Acosta et al., 2024, p. 5). La gamificación, cuando se aplica con criterio pedagógico y tomando en cuenta el contexto del estudiante, puede transformarse en una herramienta significativa dentro del proceso educativo. Las plataformas digitales y las aplicaciones no son un fin, sino medios que, bien utilizados, favorecen el aprendizaje activo. Plataformas como LearningApps, Moodle, Educaplay o Kahoot ofrecen espacios virtuales que nos permiten organizar contenidos, promover la participación del alumnado y facilitar procesos de evaluación y retroalimentación.

Beneficios y desafíos de la tecnología en la enseñanza aprendizaje

La educación virtual ha modificado profundamente la planificación docente y la dinámica de las clases. Entre sus principales beneficios se destaca la flexibilidad, tanto para estructurar contenidos como para gestionar el tiempo y las actividades. “Las plataformas tecnológicas educativas han transformado el campo de la educación al proporcionar a estudiantes y profesores



herramientas que facilitan la enseñanza y el aprendizaje de forma innovadora y accesible” (Illescas et al., 2024, p. 18). No obstante, este panorama trae consigo ciertos desafíos. Los maestros requieren desarrollar nuevas habilidades pedagógicas y tecnológicas para manejar instrumentos digitales, generar contenido interactivo y sostener una comunicación continua, por lo que es necesario una recurrente capacitación y el respaldo de las instituciones gubernamentales. Para los estudiantes, el desafío consiste en fomentar un aprendizaje independiente y responsable.

LearningApps como recurso educativo en el aprendizaje interactivo de Lengua y Literatura

Como afirma De la Cruz et al., (2025) para el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura, existen herramientas tecnológicas que en la actualidad han tenido un gran impacto, el uso de las mismas han facilitado el desarrollo de las habilidades lingüísticas haciendo referencia a instrumentos como los audiolibros y las aplicaciones interactivas; esto implica también retos significativos, desde el punto de vista de los docentes, el uso de técnicas convencionales y la ausencia de planes de capacitación en el manejo de la tecnología pueden restringir la puesta en marcha de estrategias eficaces. Además, se reconoce que la ausencia de costumbres de lectura en los estudiantes representa un obstáculo adicional para los docentes.

La LearningApps es una plataforma digital online y gratuita, similar a Educaplay, pero con una interfaz visualmente más atractiva para los estudiantes, además, se destaca por su versatilidad para crear diversos tipos de actividades y juegos educativos, incorporando texto, imagen, audio y video. Además, permite acceder a materiales elaborados por otros usuarios, organizados por áreas y niveles educativos. De esta forma, los docentes pueden elaborar ejercicios de repaso, reconocimiento auditivo o visual, y evaluaciones de manera lúdica, con opción de compartir las actividades mediante enlaces o integrarlas en plataformas como Moodle.



La labor del docente se redefine de acuerdo con los entornos digitales actuales: deja de ser únicamente transmisor de contenidos para convertirse en un facilitador del aprendizaje autónomo y significativo. A su vez, el estudiante asume un papel más participativo, gestionando su propio proceso de aprendizaje y fortaleciendo sus competencias comunicativas y críticas. En este proceso, los profesores buscan incorporar diversas estrategias diseñadas para optimizar la enseñanza y especialmente, el aprendizaje del alumno. Dichas estrategias incluyen métodos pedagógicos variados, recursos didácticos e incluso metodologías específicas. (Guallan, 2024).

Diversos autores, como Merino et al. (2023), advierten que el sistema educativo tradicional ha perdido atractivo y que muchos alumnos priorizan las calificaciones sobre el aprendizaje significativo. En este contexto, LearningApps ofrece alternativas que estimulan la creatividad y el pensamiento crítico mediante actividades interactivas y accesibles. Su facilidad de uso, junto con la capacidad de supervisar el progreso de los estudiantes, hacen de esta herramienta un recurso valioso para docentes de Lengua y Literatura.

La enseñanza del siglo XXI demanda estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan un aprendizaje activo e integral. En este sentido, LearningApps se establece como una herramienta capaz de dinamizar la enseñanza de Lengua y Literatura, favoreciendo la participación, la motivación y el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes.

El análisis del impacto de los recursos de gamificación que ofrece la plataforma LearningApps evidencia que su uso incrementa la motivación, la participación y la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes. Para aplicar con éxito esta herramienta en la enseñanza de Lengua y Literatura, es fundamental que el docente conozca sus funciones y las adapte al nivel y ritmo de aprendizaje de sus estudiantes. En línea con esta perspectiva, la hipótesis principal



sostiene que el aprendizaje de Lengua y Literatura se ve favorecido por tecnologías digitales como por ejemplo la plataforma LearningApps. De acuerdo con Reinoso et al., (2024) los estudios sobre actividades recreativas y creativas en el área de Lengua y Literatura evidencian ciertas limitaciones en su eficacia, lo que refuerza la necesidad de incorporar estrategias basadas en la gamificación que estimulen el interés y promuevan un aprendizaje más significativo.

MATERIALES Y METODOS

Se empleó un enfoque mixto, combinando técnicas cuantitativas y cualitativas, para analizar el impacto del uso de LearningApps en el aprendizaje de Lengua y Literatura. Un método de investigación mixto que combine técnicas cualitativas y cuantitativas se vuelve una estrategia eficaz para analizar el efecto que la tecnología tiene en la educación (Bagur & Verger, 2021).

Los métodos cualitativos se aplicaron a través de encuestas a docentes y estudiantes para conocer su nivel de motivación, percepción de interactividad y experiencias de uso. El diseño fue de tipo aplicado y alcance descriptivo, lo que permitió caracterizar la estrategia pedagógica implementada con la plataforma.

Igualmente, se llevó a cabo una revisión de documentos para contextualizar la incorporación de la gamificación y la tecnología educativa en el aula, basada en literatura científica actual.

El estudio se desarrolló en tres fases:

1.- Diagnóstico inicial. Se aplicó una encuesta y una prueba académica pre test a los estudiantes para conocer su nivel de conocimiento previo. También se encuestó a los docentes para recoger información cualitativa sobre su experiencia con la plataforma. Los instrumentos fueron validados por especialistas para asegurar su pertinencia.



2.- Diseño de la propuesta. Se implementó una estrategia de aprendizaje utilizando la plataforma LearningApps en la asignatura de Lengua y Literatura. En esta etapa, se capacitó a los docentes en el manejo de la herramienta y se aplicó un sondeo a 10 profesores de EGB para identificar sus retos y percepciones sobre la utilidad pedagógica de la plataforma.

3.- Aplicación y evaluación empírica: Se llevó a cabo la implementación de las actividades con los alumnos en la plataforma tecnológica LearningApps. A continuación, se recolectaron los datos empíricos con el fin de analizar su impacto; esto se llevó a cabo por medio de una encuesta y una prueba post test, lo que permitió la comparación entre los resultados obtenidos con los de la fase diagnóstica.

POBLACION Y MUESTRA

La población de estudio estuvo conformada por 150 estudiantes de los cuales se tomó una muestra de 100 estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Miguel Merchán Ochoa. También se encuestó a 10 docentes de la misma institución para obtener su perspectiva sobre la implementación de la plataforma.

Encuesta y prueba piloto a Estudiantes: Se aplicó una encuesta y una prueba a 100 estudiantes, antes y después de la implementación de la plataforma LearningApps.

La encuesta fue elaborada con preguntas cerradas utilizando una escala tipo Likert, mientras que el instrumento de evaluación académica se realizó con preguntas de base estructurada. El propósito fue medir variables como: el nivel de aceptación, motivación, participación e interés de los estudiantes hacia la plataforma, así como su impacto en la comprensión de los contenidos de Lengua y Literatura.



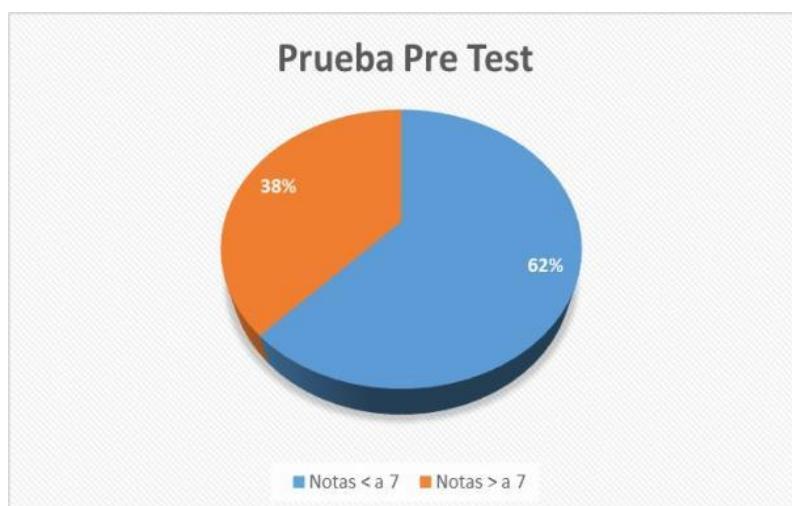
Encuesta a Docentes: En la encuesta realizada a los 10 docentes de Educación General Básica se abordaron preguntas sobre el impacto de LearningApps en la participación, el desarrollo de competencias, la frecuencia de uso, los principales beneficios y las actividades más efectivas aplicadas a los estudiantes.

Observación Directa: Se realizó un registro de la interacción de los estudiantes durante el uso de la plataforma para complementar los datos de las encuestas y evaluar de forma cualitativa el nivel de interactividad e implicación activa en las actividades.

RESULTADOS

Los hallazgos indican que al utilizar los métodos tradicionales de enseñanza no se logra mantener el interés del estudiante, ni promover una participación en clase. La evaluación diagnóstica demostró un rendimiento medio o bajo en la mayoría de los alumnos. Luego de la aplicación de LearningApps, se observó una mejora significativa en los resultados, tanto en las pruebas finales como en su participación y motivación.

Figura 1. Prueba pre test uso de la plataforma LearningApps en la enseñanza de Lengua y Literatura



En la Figura 1 se presentan los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica (*pre test*) aplicada antes de la intervención educativa. Como se observa, el **62 %** de los estudiantes obtuvo calificaciones menores a 7, mientras que el **38 %** alcanzó puntajes mayores a 7.

Estos datos muestran que, al inicio del proceso, la mayoría de los estudiantes presentaban un rango medio o bajo en sus calificaciones; lo cual sugiere la necesidad de estrategias pedagógicas para fortalecer sus aprendizajes.

Tabla 1. Cuadro de validación y confiabilidad mediante Alfa de Cronbach, para aplicar pruebas pre test y post test en la plataforma LearningApps.

IVC GLOBAL	0,82
<hr/>	
Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	Nº de elementos

,959 29

Las pruebas pre test y post test para fortalecer el rendimiento académico y el aprendizaje interactivo en lengua y literatura han sido sometidas al procedimiento de Validez y Fiabilidad. Con respecto a la Validez, se aplicó el índice de Validez del Contenido (IVC), dando como resultado 0.82; dicho valor es mayor al mínimo considerado para 12 evaluadores, el cual es de 0,56; esto significa que el instrumento ha sido validado de manera óptima.

Por otro lado, la plataforma LearningApps emerge como un recurso educativo efectivo para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que incorporar actividades creativas, fomentar el trabajo en equipo y aumentar significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes.



Tabla 2. Resultados de la encuesta a estudiantes luego de aplicar la plataforma**LearningApps.**

Preguntas	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	No sabe, no opina	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Q1 ¿Conoces o has usado alguna vez una plataforma tecnológica en la escuela?	2	5	1	17	75
Q2 ¿Te gustó jugar y aprender con herramientas tecnológicas (computadoras, tablets)?	0	0	0	37	63
Q3 ¿Te gustó usar plataformas tecnológicas para aprender la asignatura de lengua y literatura?	3	0	1	5	91
Q4 ¿Crees que el uso de la tecnología te ayudó a entender mejor las clases de lengua y literatura?	0	2	0	58	40
Q5 ¿Te gustó trabajar en equipo con tus compañeros de clase?	2	1	0	29	68
Q6 ¿Crees que al aprender con juegos didácticos digitales te motiva a crear y aprender más?	1	3	2	41	53



	¿Piensas que, al usar la tecnología, ésta te ayudó a mejorar tu aprendizaje?	0	0	0	22	78
Q7	¿Consideras que la tecnología te motivó a mejorar la lectura y escritura?	4	1	0	74	21
Q8	¿El uso de juegos didácticos digitales te ayudó a retener mejor lo que aprendiste?	0	0	0	52	48
Q9	¿Te gustaría que tus profesores usaran la plataforma tecnológica LearningApps con más frecuencia?	1	3	3	37	56
Q10	¿Consideras que las actividades realizadas en la plataforma LearningApps te ayudaron a aprender nuevos contenidos?	3	4	2	72	19
Q11	¿Al trabajar en la plataforma LearningApps te gustó las recompensas que lograrse por tu participación?	0	0	1	18	81
Q12						

La siguiente tabla resume las respuestas de los estudiantes en términos de promedio y desviación estándar. Los indicadores numéricos representan la escala desde “totalmente en desacuerdo” (1), “no sabe / no opina” (3), hasta “totalmente de acuerdo” (5).

Tabla 3. Cuadro de validación y confiabilidad mediante Alfa de Cronbach, para encuestas luego de aplicar la plataforma LearningApps.



IVC GLOBAL	0,82
-------------------	-------------

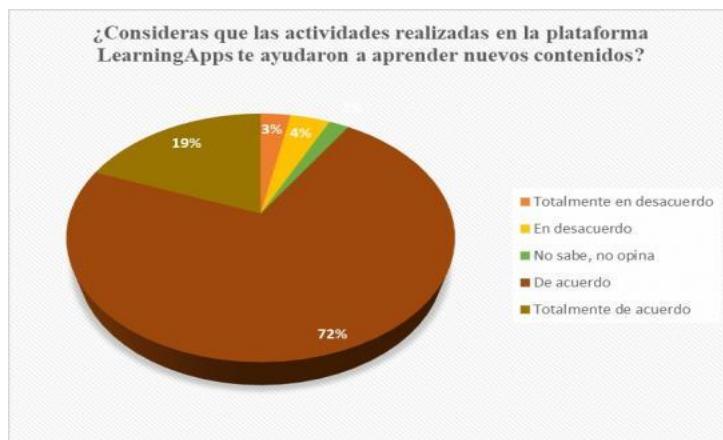
Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	No. de elementos
,955	12

El instrumento de la encuesta para medir la competencia del uso de herramientas tecnológicas para mejorar el aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura fue sometido al procedimiento de Validez y Fiabilidad. Con respecto a la Validez, se aplicó el índice de Validez del Contenido (IVC), dando como resultado 1.00; dicho valor es mayor al mínimo considerado por ocho evaluadores, el cual es de 0,99; esto significa que el instrumento ha sido validado de manera óptima.

Se llevó a cabo una encuesta entre los alumnos de la Unidad Educativa Miguel Merchán Ochoa, de la ciudad de Cuenca, con el fin de evaluar cómo incide la utilización de LearningApps como herramienta para facilitar el aprendizaje y el diseño e implementación de actividades didácticas interactivas.

Figura 2. Resultados de efectividad en la aplicación de la Plataforma LearningApps para aprender nuevos contenidos



De acuerdo con la información recolectada, el 72 % de los estudiantes encuestados expresó estar **de acuerdo** en que las tareas ejecutadas a través de esta plataforma **LearningApps** simplifican el aprendizaje de nuevos temas mientras que un 19 % manifestó estar **Totalmente de acuerdo**. Esto significa que un **91 % de los estudiantes** considera que esta herramienta contribuye de forma eficaz al proceso de enseñanza-aprendizaje, fortaleciendo la comprensión de los contenidos mediante el uso de recursos interactivos y dinámicos.

Figura 3. Preferencia del uso de la plataforma LearningApps en la enseñanza de lengua y literatura



El **91 %** de los participantes manifestó que el uso de la plataforma tecnológica **LearningApps** en la enseñanza de **Lengua y Literatura** resultó una experiencia satisfactoria y motivadora, al integrar el aprendizaje con recursos tecnológicos de manera eficaz. Este resultado demuestra que la incorporación de estrategias digitales puede fortalecer el interés y la participación del estudiantado en el proceso educativo.



El análisis de las respuestas señala que los estudiantes muestran una gran aceptación hacia la utilización de la plataforma digital. Estos resultados comprueban la hipótesis propuesta, la cual sugiere que esta plataforma promueve de manera significativa el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de Educación General Básica en la Unidad Educativa Miguel Merchán Ochoa.

El diagnóstico fue fundamental para establecer una base, sobre la cual se evaluaron posteriormente los efectos de la intervención aplicada.

Figura 4. Prueba Post test uso de la plataforma LearningApps en la enseñanza de Lengua y Literatura



En la Figura 4 se muestran los resultados de los estudiantes en la prueba final (*post test*). Como se observa, un 82 % de los participantes alcanzó calificaciones mayores a 7, mientras que solo un 18 % se mantuvo con notas menores a 7.

Este cambio en la distribución de los puntajes refleja una mejora significativa en el desempeño académico del grupo. En contraste con los resultados del *pre test*, donde predominaban las calificaciones medias o bajas, en el *post test* la mayoría de los estudiantes se ubicaron en un nivel alto de rendimiento. Esta tendencia sugiere que la innovación educativa aplicada tuvo un



impacto positivo en el proceso de aprendizaje, elevando no solo el promedio de las calificaciones, sino también el número de estudiantes con logros académicos satisfactorios.

La plataforma LearningApps es útil en el campo educativo, actualmente los docentes la aplican en el desarrollo de sus clases a distancia, así como también la utilizan de manera presencial. Entre los impactos de esta plataforma está la facilidad para adaptarse positivamente a las características y necesidades de la sociedad actual, estilos y ritmos de aprendizaje de los educandos, genera ambientes de aprendizaje favorables, influye en la motivación, participación, incrementa la autonomía del estudiante, permite el aprendizaje activo, potencia la creatividad, la imaginación, promueve el trabajo colaborativo, desarrollo de habilidades sociales (Sánchez, 2022). El profesor no solo imparte saberes, sino que también motiva, inspira y promueve la curiosidad su tarea consiste en despertar en los estudiantes el anhelo de aprender y explorar el mundo que los rodea, ya que cada estudiante es único y aprende a su propio ritmo.

En este contexto, el objetivo de la encuesta fue verificar el impacto de la plataforma tecnológica LearningApps en la asignatura de Lengua y Literatura.

Tabla 4. Matriz de resultados de encuesta a docentes.

Preguntas				
Q1	¿Con qué frecuencia utiliza la plataforma LearningApps en sus clases de Lengua y Literatura?	Nunca	Ocasionalmente	Frecuentemente



		0%	69,2%	30,8%
Q2	¿Cuál considera que es el principal beneficio de la plataforma LearningApps en la enseñanza de Lengua y Literatura?	Aumento de la motivación de los estudiantes 61,5%	Mejora del rendimiento académico 23,1%	Desarrollo de habilidades sociales 15,4%
Q3	¿Qué tipo de actividades gamificadas le resultan más efectivas en sus clases?	Juegos de preguntas / respuestas 69,2%	Creación de narrativas interactivas 15,4%	Desafíos de escritura y lectura 15,4%
Q4	¿Cómo evalúa el impacto al usar la plataforma LearningApps en la participación de los estudiantes?	Muy satisfactorio 92,3%	Regular 7,7%	Malo 0%
Q5	¿Cree que trabajar con la plataforma LearningApps facilita la comprensión de conceptos complejos en Lengua y Literatura?	Si 92,3%	A veces 7,7%	No 0%
Q6	¿Cuál de estas plataformas digitales de gamificación ha utilizado en sus clases?	Educaplay 30,8%	LearningApps 69,2%	Otras 0%
Q7	¿Considera que la plataforma LearningApps fomenta la creatividad de los estudiantes en la producción de textos?	Si 92,3%	A veces 7,7%	No 0%
Q8		Positivamente	No influye	Negativamente



	¿Cómo influye la plataforma en el desarrollo de la competencia lectora de los estudiantes?	100%	0%	0%
Q9	¿Qué desafíos ha enfrentado al implementar LearningApps en sus clases?	Falta de tiempo para diseñar actividades	Resistencia de los estudiantes	Dificultad para el manejo
		92,3%	0%	7,7%
Q10	¿Cree que la plataforma LearningApps permite adaptar la enseñanza a los diferentes estilos de aprendizaje?	Si	Parcialmente	No
		84,6%	15,4%	0%
Q11	¿Cómo evalúa el impacto de LearningApps en el trabajo colaborativo de los estudiantes?	Muy bueno	Regular	Malo
		84,6%	15,4%	0%
Q12	¿Recomendaría el uso de la plataforma LearningApps a otros docentes?	Si	Tal vez	No
		100%	0%	0%

La siguiente tabla presenta datos obtenidos a partir de las 12 preguntas aplicadas en una encuesta dirigida a 10 docentes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Miguel Merchán Ochoa.

Los hallazgos indican que la mayoría de los docentes perciben la plataforma LearningApps como un recurso digital interactivo de gran valor, que ha contribuido significativamente al



fortalecimiento del proceso de enseñanza. Entre los aspectos más destacados, señalan su capacidad para adaptarse a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, fomentar el trabajo colaborativo y estimular la participación, la curiosidad y la creatividad de los estudiantes durante las clases.

La curiosidad y el interés por aprender de los estudiantes se incrementarán considerablemente si se divierten y disfrutan en el aula. Por lo tanto, el juego posee todas las características requeridas para convertirse en un componente motivador muy valioso en la enseñanza (Rodríguez, 2021). Todos poseemos ese pequeño niño que se entusiasma cuando algo es fascinante y divertido y es verdad, cuando nos divertimos, estamos más dispuestos a adquirir conocimientos, las cosas se memorizan con mayor facilidad.

Tabla 5. Resultados relevantes de la encuesta según la percepción de los docentes.

Preguntas Relevantes	Si	Tal vez	No
Empleo de LearningApps para sus clases de Lengua y Literatura	100%	0%	0%
Influencia de LearningApps en desarrollo de capacidades en Lengua y Literatura	100%	0%	0%
Impacto de la plataforma LearningApps en la participación de los estudiantes	Muy satisfactorio 92,3%	Regular 7,7%	Malo 0%

Esta tabla muestra una evaluación muy positiva sobre el uso y el impacto de LearningApps en las clases de Lengua y Literatura, impartidas por un grupo de 10 docentes. Los datos estadísticos evidencian que LearningApps es una plataforma con gran impacto en el desarrollo de habilidades y



altamente eficaz para incentivar la participación de los estudiantes en las clases de Lengua y Literatura.

DISCUSIÓN

Los resultados de este estudio muestran que los métodos de enseñanza tradicionales no logran atraer el interés de los estudiantes ni su participación en el proceso educativo. En este contexto, “El auge de las plataformas de educación en línea ha traído consigo importantes innovaciones tecnológicas y pedagógicas que están remodelando la enseñanza a gran escala” (Tacuri et al., 2024, p. 3). Este hecho no solo ha facilitado el acceso a la educación en diversos contextos tanto económicos como geográficos, sino que además ha fomentado la elaboración de nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje centradas en los estudiantes. Por lo que LearningApps se consolida como un recurso eficaz que fomenta la creatividad, el trabajo colaborativo y el compromiso estudiantil.

Según Zambrano et al., (2024, p. 4). “Las tecnologías digitales, bien utilizadas, pueden democratizar el acceso al conocimiento y fomentar la innovación pedagógica, incluso en contextos adversos” | Desde esta perspectiva, el incorporar herramientas como LearningApps contribuye a un aprendizaje más equitativo, dinámico y adaptado a los ritmos de cada estudiante. Este enfoque promueve una enseñanza centrada en el estudiante y da la posibilidad de replantear el rol del docente como guía y mediador del proceso educativo.

PROPUESTA

Descripción de la propuesta de solución

Esta propuesta educativa tiene como finalidad incorporar la plataforma tecnológica gratuita LearningApps en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, con el



propósito de mejorar el rendimiento académico y promover un aprendizaje interactivo en los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Miguel Merchán Ochoa.

Hoy en día, las tecnologías digitales están transformando aceleradamente los procesos educativos y la práctica docente. Estas herramientas no solo apoyan el aprendizaje, sino que también fortalecen la construcción de nuevos conocimientos ofreciendo entornos innovadores y participativos. Entre las tendencias más relevantes se encuentran la robótica educativa, el aprendizaje móvil, las plataformas digitales de contenido, la inteligencia artificial, la realidad aumentada y virtual, las evaluaciones automatizadas y la computación en la nube, todas ellas con un alto potencial para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje (Pincay-Chiquito et al., 2024).

Desde una perspectiva pedagógica, LearningApps se presenta como una herramienta accesible y práctica, ya que solo requiere conexión a Internet, una cuenta gratuita y un dispositivo básico, como una computadora o un teléfono móvil. Esto la convierte en una alternativa viable para instituciones con diferentes niveles de infraestructura tecnológica. Además, esta plataforma transforma el proceso de enseñanza en una experiencia dinámica y atractiva, haciendo que cada estudiante avance a su propio ritmo y desarrolle hábitos de estudio más autónomos.

De acuerdo con Mayorga-Ases, (2025) una de las principales ventajas de las plataformas educativas radica en su capacidad de adaptarse al tiempo y espacio de los usuarios. En este sentido, LearningApps se destaca por brinda al docente la posibilidad de crear actividades lúdicas alineadas con los contenidos curriculares y el nivel de competencia de los estudiantes. Este tipo de actividades permite al profesorado evaluar de forma continua el progreso de los estudiantes, detectar dificultades y reforzar aprendizajes de manera oportuna.



Asimismo, la plataforma fomenta la creación y reutilización de recursos didácticos, facilitando la colaboración entre docentes y el intercambio de materiales educativos. Su integración con otras herramientas como Canva, Kahoot o Educaplay amplía las posibilidades para diseñar entornos de aprendizaje interactivos y motivadores. Además, contiene una amplia base de datos con recursos creados por otros usuarios, organizados por temas y niveles, lo que facilita encontrar materiales adecuados sin necesidad de elaborarlos desde cero. De acuerdo con Balseca-Castellano, (2022, p. 15), “la aplicación de la gamificación ha dado buenos resultados en diferentes ámbitos educativos, tanto nacionales como internacionales, lo cual nos da una buena pauta para poder implementar en nuestro contexto”.

Por otro lado, en el ámbito de Lengua y Literatura, la plataforma LearningApps aporta múltiples beneficios dentro del aula. Luego de una clase o como refuerzo en casa, los estudiantes pueden interactuar con las actividades de manera lúdica, reforzando sus aprendizajes mediante juegos y ejercicios digitales. Estas experiencias, además de ser motivadoras, pueden utilizarse como una forma de evaluación formativa, permitiendo al docente observar el progreso de sus estudiantes sin tener que recurrir a métodos tradicionales que suelen generar presión o ansiedad. En contextos presenciales, las aplicaciones pueden emplearse en pizarras digitales o tabletas, tanto en trabajos grupales como individuales, promoviendo una participación más significativa. En los niveles iniciales, el uso de elementos visuales y sonoros resulta valioso, ya que estimula el aprendizaje multisensorial y apoya el desarrollo cognitivo.

Finalmente, Es de vital importancia el rol del docente y además la incorporación de herramientas tecnológicas en el aula. Según Condor, (2025, p. 12), “se ha evidenciado que los profesores no actúan como meros consumidores de tecnología, sino como agentes críticos que reinterpretan sus prácticas y generan propuestas contextualizadas, creativas y reflexivas para el



desarrollo de competencias literarias en sus estudiantes”. En este sentido, el uso de LearningApps no solo moderniza la enseñanza de la lengua, sino que también estimula la innovación didáctica y el compromiso docente con una educación más participativa y contextualizada.

En síntesis, LearningApps representa una alternativa útil para aplicar nuevas estrategias pedagógicas en las distintas áreas del currículo, especialmente en lengua y literatura. Esta plataforma ofrece una gran variedad de formatos de actividades que pueden adaptarse a todas las edades y temas. Algunos ejemplos incluyen:

Preguntas de opción múltiple: Para evaluar la comprensión de los conceptos.

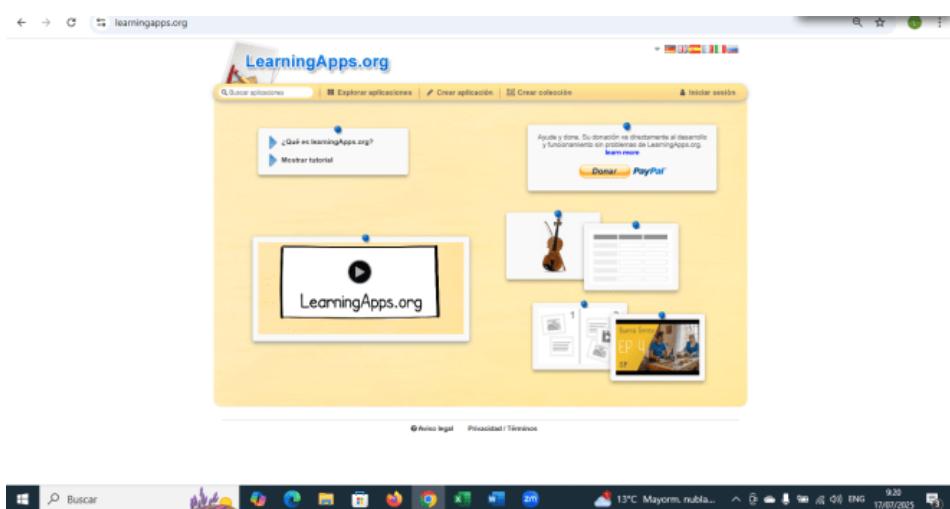
- Rellenar espacios en blanco: Para practicar vocabulario y completar oraciones.
- Crucigramas y sopas de letras: Para reforzar la ortografía y el léxico.
- Emparejamiento (texto, imágenes, audio): para asociar ideas, palabras o sonidos.
- Clasificación: para agrupar elementos en categorías según su relación.
- Secuenciación (líneas de tiempo, pasos de un proceso): Para comprender el orden de eventos o procedimientos.
- Adivinanzas o preguntas con respuesta corta: Para estimular el pensamiento crítico.
- Mapas interactivos: Para aprender geografía, ubicar elementos en un plano, etc.
- Juegos de memoria: Para mejorar la retención de información.
- Audio/Video con preguntas interactivas: Los educadores pueden subir videos de YouTube o de su propia autoría y agregar preguntas en puntos específicos para verificar la comprensión.
- Carreras de caballos (quiz interactivo): Un formato de juego que añade un elemento competitivo divertido.



- Pasa palabra: Similar al conocido juego de palabras, ideal para practicar vocabulario.
- Y otras actividades creativas y lúdicas.

Ejemplificación de la Propuesta en LearningApps

Ilustración 1. Plataforma de aprendizaje interactivo LearningApps



Fuente: <https://learningapps.org/>

Tabla 6. Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		Pre Test	Post Test
N		100	100
Parámetros normales ^{a,b}	Media	7,14	8,97
	Desviación estándar	1,166	,740
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,166	,085
	Positivo	,166	,082
	Negativo	-,154	-,085
Estadístico de prueba		,166	,085
Sig. asintótica (bilateral)		,000	,071



Análisis de normalidad

Con el propósito de evaluar el supuesto de normalidad en las variables correspondientes al *pre test* y *post test*, se aplicó la prueba de K-S para una muestra ($N = 100$ en ambos casos).

Los resultados del *pre test* reflejaron una media de 7.14, mientras que en el *Post test* la media fue de 8.97, lo cual evidencia una mejora en el rendimiento tras la intervención pedagógica.

Este cambio en la distribución sugiere no solo una mejora en el desempeño de los estudiantes, sino también una posible estabilización en los resultados tras la implementación de la innovación educativa, lo cual es consistente con el aumento observado en la media y la reducción en la dispersión de los datos.

De acuerdo con estos resultados, se concluye que la distribución de los puntajes tiene una distribución normal debido a que su significancia fue mayor a 0.05. Esto significa que la prueba de hipótesis correspondiente es de tipo paramétrica, por lo tanto, se eligió la prueba T de student.

Tabla 7. Prueba de muestras emparejada

		Diferencias emparejadas			
Par	Pre Test - Post Test			95% de intervalo	
		Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar
1	Pre Test - Post Test	-1,836	1,011	,101	-2,037 -1,636
					- 18,174 99 ,000



Análisis de diferencia de medias

Para evaluar si existían diferencias significativas entre los puntajes obtenidos en el pre test y el post test, se aplicó una **prueba t para muestras emparejadas**, ya que los datos del post test cumplían con el supuesto de normalidad (K-S, $p = .071$).

Los resultados mostraron una diferencia promedio de **-1.84 puntos** entre ambas mediciones, indicando un aumento significativo en los puntajes después de la intervención.

La prueba T de student para muestras relacionadas tuvo una significancia de 0,000 dicho valor es menor a 0,05 estos resultados respaldan la hipótesis de que la intervención tuvo un efecto positivo en el rendimiento de los estudiantes, y se tiene evidencia estadísticamente significativa para indicar que las notas obtenidas después de la innovación difieren de las obtenidas anteriormente.

CONCLUSIONES

Los resultados de esta investigación evidencian que la plataforma LearningApps constituye un recurso educativo innovador y de gran valor pedagógico, capaz de transformar los métodos tradicionales de enseñanza en experiencias de aprendizaje más dinámicas e interactivas. Su implementación fomenta la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes, contribuyendo así al fortalecimiento de sus conocimientos, habilidades y destrezas.

Esta investigación sostiene que tanto el análisis teórico como la aplicación práctica, nos permiten comparar los métodos de enseñanza tradicionales con la implementación de la plataforma LearningApps como recurso pedagógico innovador. Los hallazgos evidencian que la integración de actividades didácticas con componentes lúdicos despierta el interés de los estudiantes y favorece el



desarrollo de competencias creativas y comunicativas. De esta forma, se confirma que estas estrategias contribuyen a generar un entorno de aprendizaje más significativo y dinámico.

Sin embargo, para que el resultado de estas prácticas sea efectivo, es necesario que el docente diseñe actividades que vayan de acuerdo con los objetivos curriculares y fomenten la reflexión crítica. En este contexto, LearningApps ofrece una amplia diversidad de opciones que pueden adaptarse a los diferentes niveles educativos y temáticas, facilitando la personalización del proceso de enseñanza.

Por tanto, se recomienda, continuar con investigaciones de carácter aplicado que profundicen en la incorporación de herramientas digitales en el aula, con el fin de analizar su impacto directo en el rendimiento académico y en la participación estudiantil. Igualmente, resulta esencial examinar cómo los docentes pueden implementar de forma eficaz estas estrategias, tomando en cuenta sus experiencias pedagógicas, su formación y posibles limitaciones tecnológicas en los diferentes contextos educativos.

Finalmente, es de vital importancia seguir fortaleciendo el uso de tecnologías innovadoras, como LearningApps, en situaciones reales de enseñanza. Su adecuada integración permitirá progresar hacia una educación más digital, participativa y orientada a las exigencias del siglo XXI.

Referencias Bibliográficas

Acosta et al. (2024). Impacto de la gamificación en el desarrollo del aprendizaje invisible: un enfoque lúdico para el fomento de habilidades y competencias en el aula. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(5), 1-11.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2939>



Álvarez, E., & Jiménez, L. (2022). Aprendizaje móvil mediado por apps: Impacto para la innovación en ambientes educativos en América Latina. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(26), 1-14.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.490>

Bagur, S., & Verger, S. (2021). El Enfoque integrador de la metodología mixta en la investigación educativa. *RELIEVE - Revista Electrónica De Investigación Y Evaluación Educativa*, 27(1), 1-21. <https://doi.org/10.30827/relieve.v27i1.21053>

Balseca-Castellano, H. (2022). Gamificación como estrategia de enseñanza de las ciencias naturales en octavo año de educación básica. *MQRInvestigar*, 6(3), 2.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.1753-1773>

Condor, M. (2025). Cultura digital en Lengua y Literatura: Herramientas tecnológicas para el desarrollo de competencias literarias. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 4(11), 1-14. <https://doi.org/10.56200/mried.v4i11.10077>

De la Cruz et al. (2025). Tecnología Educativa y su Desarrollo en la Comprensión Lectora. *Revista Científico-Académica Multidisciplinaria*, 10(1), 1-22.
<https://doi.org/10.23857/pc.v10i1.8794>

Guallan, R. (2024). Learning Apps y My Visme como recursos didácticos para la enseñanza aprendizaje en la asignatura de Biología Humana. *Repositorio institucional de la Universidad Nacional de Chimborazo*, 2(1), 1-115.
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/13389>

Illescas et al. (2024). Impacto de las Plataformas Tecnológicas de Enseñanza como Recursos Educativos. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 1-20.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13307

Mayorga-Ases, M. e. (2025). El uso de plataformas de aprendizaje online: ventajas y desafíos para los Docentes. *Digital Publisher CEIT*, 10(1), 369-388.
<https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1-2.3071>



Merino et al. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria.

Latina, Revista Científica Multidisciplinar, 7(2), 1-15.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901

Pincay-Chiquito et al. (s.f.). Innovación tecnológica educativa en la práctica docente para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. *EPISTEME KOINONIA*, 7(13), 252-268.

<https://doi.org/10.35381/e.k.v7i13.3226>

Reinoso et al. (2024). Integración de Estrategias Lúdicas para Mejorar el Aprendizaje Significativo en la Enseñanza de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 1-25. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9985

Rodríguez, J. (2021). La gamificación como estrategia metodológica para el mejoramiento de la convivencia escolar. *HOLOPRAXIS. Revista De Ciencia, Tecnología E Innovación*,, 5(1), 1-19. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/holopraxis/article/view/3061>

Sánchez, K. (2022). La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje.

Formación Estratégica, 4(1), 1-14.

<https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/60>

Tacuri et al. (2024). Plataformas de educación en línea: innovaciones y desafíos para la enseñanza a gran escala. *South Florida Journal of Development*, 5(10), 1-15. <https://doi.org/South Florida Journal of Development>

Zambrano et al. (2024). Tecnologías digitales y equidad en la educación global. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(2), 1-18. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n2/642>

