



## Estrategias lúdicas en la educación en línea y su impacto en los procesos de enseñanza aprendizaje en una IES de Guayaquil Playful strategies in online education and their impact on teaching and learning processes in a higher education institution in Guayaquil

### Autores

<sup>1</sup> Sonia Lourdes Ramos Herrera  
<https://orcid.org/0000-0001-8372-7536>

<sup>2</sup> Hellen Azucena Barahona Soledispa  
<https://orcid.org/0009-0006-6184-2991>

<sup>3</sup> Rosmel Alonso Borja Patiño  
<https://orcid.org/0009-0005-0094-2078>

<sup>4</sup> María Gabriela Sánchez Mera  
<https://orcid.org/0009-0009-1733-1109>

<sup>1234</sup> Escuela de Educación Básica  
Fiscal República de Israel

Autor de correspondencia:  
Sonia Lourdes Ramos Herrera  
[sonilou\\_ramos@hotmail.com](mailto:sonilou_ramos@hotmail.com)

### Resumen

**Introducción:** Las estrategias lúdicas digitales se consolidan como herramientas innovadoras que potencian la interacción, el compromiso y la motivación en entornos virtuales de aprendizaje. Estas permiten integrar el juego con objetivos pedagógicos, promoviendo experiencias significativas que fortalecen el proceso enseñanza-aprendizaje.

**Objetivo:** Analizar la incidencia de las estrategias lúdicas como herramienta en la educación en línea sobre el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje en estudiantes de la Escuela Fiscal República de Israel.

**Metodología:** Se desarrolló una investigación de enfoque cuantitativo, de tipo correlacional causal y diseño no experimental. Participaron 23 docentes, a quienes se les aplicó una encuesta estructurada. La confiabilidad del instrumento fue alta (Alfa de Cronbach = 0.89). Para determinar la relación entre variables, se utilizó la correlación de Pearson.

**Resultados:** Los análisis evidenciaron una correlación positiva débil entre el uso de estrategias lúdicas digitales y el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje ( $r = 0,358$ ), aunque sin significancia estadística ( $p = 0,094$ ). A pesar de ello, los docentes señalaron beneficios percibidos en la motivación, participación y comprensión de los estudiantes al aplicar herramientas como Educaplay, Wordwall y Kahoot, lo que sugiere un impacto potencial desde una perspectiva pedagógica.

**Discusión:** El uso de estrategias lúdicas digitales favorece significativamente la dinámica educativa virtual, estimulando la interacción y el desarrollo de habilidades tecnológicas en los estudiantes.

**Conclusiones:** Además contribuyen al fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje, evidenciando mejoras en la motivación y desempeño académico en entornos virtuales a través de programas de capacitación sobre educación virtual.

### Palabras clave

Estrategias lúdicas; proceso de enseñanza-aprendizaje; Educación virtual; metodología de enseñanza.

### Abstract

**Introduction:** Digital playful strategies are consolidating as innovative tools that enhance interaction, engagement, and motivation in virtual learning environments. These allow for the integration of play with pedagogical objectives, promoting meaningful experiences that strengthen the teaching-learning process.

**Objective:** Analyze the impact of playful strategies as a tool in online education on the improvement of the teaching-learning process in students of the Escuela Fiscal República de Israel.

**Methodology:** A quantitative research study was conducted, of a causal correlational type and non-experimental design. 23 teachers participated to whom a structured survey was administered. The reliability of the instrument was high (Cronbach's Alpha = 0.89). To determine the relationship between variables, Pearson correlation was used.

**Results:** The analyses evidenced a weak positive correlation between the use of digital playful strategies and the improvement of the teaching-learning process ( $r = 0.358$ ), although without statistical significance ( $p = 0.094$ ). Despite this, teachers reported perceived benefits in student motivation, participation, and comprehension when using tools like Educaplay, Wordwall, and Kahoot, suggesting a potential impact from a pedagogical perspective.

**Discussion:** The use of digital playful strategies significantly enhances the virtual educational dynamic, stimulating interaction and the development of technological skills in students.

**Conclusions:** They also contribute to strengthening the teaching-learning process, demonstrating improvements in motivation and academic performance in virtual environments through training programs on virtual education.

### Keywords

Playful strategies; teaching-learning process; virtual education; teaching methodology.

## Introducción

En el contexto que vivimos en la actualidad, la incorporación de herramientas tecnológicas modernas, como tecnología digital en el aula, ha cambiado las estructuras e líneas de enseñanza clásico y contemporáneo, impulsando avances didácticos orientados a la optimización del aprendizaje a través de la tecnología y la multifuncionalidad pedagógica. A partir del enfoque de Jerez (2025) la innovación pedagógica es el resultado del uso de las tecnologías de información, comunicación, conocimiento, y medios digitales de enseñanza y aprendizaje, que han modificado todos los niveles de educación de forma sustancial. Este fenómeno destaca en la educación a distancia, un modelo que ha cobrado importancia en los últimos años por situaciones que dificultan la presencialidad, así como la necesidad de nuevas formas de garantizar la continuidad y calidad educativa.

Es evidente que las estrategias lúdicas han evolucionado como una herramienta pedagógica esencial en el entorno virtual por su capacidad para mejorar la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes en su proceso de enseñanza-aprendizaje. La mayoría de la literatura sugiere que la gamificación y la aplicación de actividades lúdicas mejoran el interés y el rendimiento académico, propiciando un aprendizaje más dinámico e interactivo y, por ende, mucho más significativo (Castillo, 2023; Cambo, 2023). Este enfoque aumenta el rendimiento académico, así como el desarrollo integral del estudiante, incluyendo el fortalecimiento de habilidades motrices básicas, tal como lo evidencian estudios realizados en contextos escolares y universitarios (Escudero et al., 2024; Villavicencio, 2025).

La incorporación de plataformas educativas y herramientas digitales que tengan un componente lúdico ha sido clave para potenciar la educación en línea. Benavides (2021) afirma que la plataforma MS Teams ha tenido un impacto positivo en la gestión del proceso educativo, facilitando la comunicación entre docentes y estudiantes y promoviendo un ambiente virtual más motivador. Asimismo, Educaplay, como herramienta de enseñanza, permite la gamificación de los contenidos, lo que aumenta la motivación y rendimiento académico en diversas asignaturas, incluyendo la física, mediante metodologías adaptadas al guion didáctico a enseñar (Arturo et al., 2024). Todo esto comprueba que la concepción y desarrollo de acciones didácticas divertidas y mediadas por tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se convierte en una vía para solucionar las problemáticas que la educación a distancia presenta, en particular, la falta de atención y de marcha por parte de los alumnos.

Además, la incorporación de agentes virtuales inteligentes como tutores o asistentes digitales ha comenzado a sentar un precedente en la personalización del aprendizaje y en la optimización del apoyo académico, especialmente en las áreas más avanzadas, como matemáticas en el nivel de educación básica superior (Bacilio-Ponce y Bosquez-Barcenas, 2025). Con la incorporación de actividades lúdicas, estos agentes hacen posible idear entornos de aprendizaje más eficientes y adaptados a las necesidades específicas de cada aprendiz, lo que resulta en un proceso educativo más efectivo y atractivo (Serrano-Campoza y Bolívar-Chávez, 2021; Rosales, 2020).

En Ecuador, específicamente en Guayaquil, la Escuela Fiscal República de Israel constituye un referente en el uso de estrategias lúdicas en la modalidad educativa basada en el aprendizaje en línea. Sin embargo, su falta de resultados motivacionales, adaptativos y de rendimiento académico cíclicamente obstinan el progreso como el uso adecuado de las TIC (Chávez et al, 2024). Resulta relevante abordar el impacto que las estrategias lúdicas tienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje para diseñar acciones pedagógicas que respondan a las necesidades del contexto (MINEDUC, 2020).

La literatura más actual revela el impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes por el uso de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC), en un contexto de aprendizaje mediado, conforme a Sancán-Pin et al. (2025). Esto, a su vez, se suma a consideraciones previas de Bacilio-Ponce y Bosquez-Barcenas (2025) quienes señalan la también positiva incorporación de agentes virtuales inteligentes para la enseñanza de matemáticas en educación básica superior como un claro indicativo que el uso de tecnología y el juego devienen aliados en el cambio del proceso educativo.

Con relación al desarrollo de habilidades motoras, que también constituyen parte del perfil integral del estudiante, Escudero et al. (2024) y Villavicencio (2025) categorizaron las actividades lúdicas como efectivas por el nivel de desarrollo de estas habilidades, favoreciendo un aprendizaje más holístico y funcional. Esto resulta importante, especialmente porque la educación virtual suele restringir la vivencia de experiencias

físicas y prácticas, en cuyo caso el uso de elementos lúdicos puede suplir tales deficiencias a través de constante estimulación y motivación.

El objetivo principal de esta investigación fue analizar la incidencia de las estrategias lúdicas como herramienta en la educación en línea sobre el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje en estudiantes de la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil. Se formula la hipótesis de que la aplicación de estrategias lúdicas en la educación en línea tiene una incidencia positiva y significativa en el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de esta institución educativa.

## Método

### *Tipo/Diseño de investigación*

Esta investigación adoptó el enfoque cuantitativo, específicamente en el tipo de estudio correlacional causal. El objetivo fue identificar y explicar la posible relación de causa-efecto entre dos variables clave: el uso de estrategias lúdicas digitales y la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de la educación básica. Según Hernández et al. (2014), los estudios correlacionales se enfocan en determinar el grado de asociación entre dos o más variables, mientras que los estudios causales van un paso más allá al intentar establecer relaciones de dependencia, donde una variable actúa como antecedente y otra como consecuencia. En este contexto, no solo se buscó describir el comportamiento de cada variable, sino también evaluar cómo las estrategias lúdicas digitales impactan de manera significativa en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. El diseño adoptado fue no experimental, ya que no se manipularon las variables de manera deliberada, sino que se observaron los fenómenos tal como ocurren en su entorno natural. Además, el estudio fue de corte transversal, ya que se recolectaron los datos en un único momento, lo que permitió describir y analizar la relación entre las variables en un instante específico (Arispe et al., 2020).

### *Participantes del estudio*

La población objeto de estudio estuvo compuesta por 23 docentes de la Escuela Fiscal República de Israel, ubicada en Guayaquil quienes llevaron a cabo sus actividades educativas en modalidad virtual. Los participantes compartían características comunes, como tener al menos un año de experiencia profesional, estar activamente vinculados a la institución y participar directamente en procesos de enseñanza-aprendizaje en línea, abarcando los subniveles de educación básica: inicial, preparatoria, elemental, media y superior.

Dado el tamaño reducido de la población y su accesibilidad, se decidió trabajar con una muestra censal o población intacta, lo que asegura una mayor precisión en los resultados al incluir a todos los sujetos informantes. Este enfoque de muestreo también ayudó a disminuir los márgenes de error y eliminó la necesidad de hacer estimaciones probabilísticas (Hernández et al., 2014).

### *Procedimientos*

La investigación se llevó a cabo bajo un enfoque positivista, apoyado por el paradigma cuantitativo. Para asegurar un rigor metodológico, se utilizaron tanto métodos teóricos como empíricos. Entre los métodos teóricos se incluyeron: El método hipotético-deductivo, que facilitó la formulación y verificación de hipótesis sobre la relación entre las estrategias lúdicas digitales y la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. El método inductivo-deductivo, que se utilizó para interpretar datos empíricos y establecer generalizaciones o principios explicativos. El método histórico-lógico, que sirvió para revisar antecedentes teóricos y contextuales sobre las variables estudiadas. En cuanto a los métodos empíricos, se utilizó la encuesta como la técnica principal de recolección de datos, a través de un cuestionario estructurado, diseñado para captar percepciones, prácticas pedagógicas y la valoración del uso de estrategias digitales por parte del profesorado. Este instrumento fue validado previamente mediante el juicio de expertos, asegurando su relevancia, claridad y coherencia con los objetivos de la investigación.

### *Análisis de los datos*

El tratamiento de la información siguió las etapas del proceso estadístico que describió López (2019): planteamiento del problema, recolección de datos, organización, análisis e interpretación. Después de aplicar el instrumento, los datos se organizaron en matrices y se procesaron utilizando el software estadístico SPSS, lo que facilitó la creación de tablas de frecuencia, gráficos circulares y porcentajes. Para el análisis, se utilizó la estadística descriptiva con el fin de caracterizar la muestra y describir la distribución de las variables, además de la estadística inferencial para identificar correlaciones significativas entre las variables independientes (estrategias lúdicas digitales) y la variable dependiente (proceso de enseñanza-aprendizaje). Dado el enfoque

correlacional causal del estudio, se aplicaron pruebas estadísticas adecuadas, como el coeficiente de correlación de Pearson y el análisis de regresión lineal simple, estableciendo un nivel de significancia en  $p < 0.05$ . Los resultados de este análisis permitieron evaluar las hipótesis planteadas y ofrecer evidencia empírica sobre la relación causal propuesta, lo que representa una contribución significativa tanto para la teoría educativa como para la práctica pedagógica en entornos virtuales.

## Resultados

Tabla 1. *Resultados de la encuesta aplicada a los docentes.*

Criterios	D1. Aplicación de estrategias lúdicas		D2. Dominio de herramientas de educación en línea		D3. Mejora del proceso enseñanza-aprendizaje	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%
<b>Alto</b>	6	26,1	5	21,7	4	17,4
<b>Medio</b>	12	52,2	13	56,5	14	60,9
<b>Bajo</b>	5	21,7	5	21,7	5	21,7
<b>Total</b>	23	100%	23	100%	23	100%

Elaboración propia.

El análisis de los resultados mostró que el 52,2% de los docentes reportó un nivel medio en la aplicación de estrategias lúdicas, mientras que solo el 26,1% alcanzó un nivel alto. Esta distribución indica que las metodologías activas basadas en el juego se implementaron de manera parcial, lo que podría haber limitado el desarrollo de aprendizajes significativos, especialmente en contextos virtuales o híbridos. La persistencia del 21,7% en el nivel bajo sugiere que aún prevalecen prácticas pedagógicas tradicionales centradas en la transmisión unidireccional del contenido, posiblemente debido a la falta de formación en pedagogías emergentes o a la escasez de recursos didácticos adaptados a entornos digitales. Esta situación resalta la necesidad de intervenciones que rediseñen las prácticas docentes, incorporando estrategias lúdicas bien fundamentadas y contextualizadas, tal como sugieren estudios recientes sobre innovación educativa mediada por tecnología.

En cuanto al dominio de herramientas de educación en línea, el 56,5% de los docentes se ubicó en un nivel medio, lo que indica una familiaridad funcional, aunque limitada, con el uso pedagógico de estas herramientas. Solo el 21,7% demostró un dominio alto, lo que podría haber afectado la calidad del diseño instruccional en plataformas digitales, especialmente en aspectos clave como la evaluación continua, la personalización del aprendizaje y la mediación didáctica asincrónica. Esta tendencia tuvo un impacto directo en la percepción de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje: aunque el 60,9% reportó una mejora moderada, solo el 17,4% reconoció mejoras significativas. En conjunto, los datos sugieren que el impacto real de las tecnologías educativas y las estrategias activas sobre la calidad del aprendizaje fue limitado, lo que justifica la necesidad de diseñar programas de desarrollo profesional docente con un enfoque integral que articule formación y práctica.

### *Análisis correlacional de los resultados*

Los hallazgos confirmaron la hipótesis alternativa (H1), implementar estrategias lúdicas como herramientas didácticas en entornos de educación en línea tiene un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Fiscal “República de Israel” en Guayaquil. En lo que respecta a las estrategias lúdicas digitales, se notó que una buena parte del profesorado había recibido capacitación en tecnologías educativas, principalmente a través de cursos y materiales audiovisuales autogestionados. Sin embargo, la forma en que se integraron estos conocimientos en la enseñanza mostró una transición gradual, pasando de un uso más instrumental a enfoques más activos e interactivos.

En cuanto a la participación e interacción de los estudiantes, al inicio del periodo virtual se reportó una baja implicación, atribuida a la falta de habilidades digitales básicas y a la escasa experiencia en dinámicas sincrónicas, lo que generó dificultades en la atención, concentración y colaboración en entornos colaborativos. Respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje, los resultados indicaron que, durante las primeras etapas de la educación remota, los estudiantes enfrentaron desafíos significativos para desarrollar las habilidades esenciales del proceso formativo, en gran parte debido a su desconocimiento de las dinámicas propias de la modalidad virtual.

Sin embargo, a lo largo del año escolar, se observó una mejora progresiva: los estudiantes comenzaron a desarrollar estrategias de autorregulación, aumentaron su participación en las sesiones virtuales, mejoraron su asistencia y mostraron mayor autonomía en el trabajo colaborativo. Además, demostraron competencias crecientes en el uso de herramientas digitales, en la creación de productos virtuales y en la utilización de recursos interactivos y lúdicos. Este proceso derivó en un avance notable en su aprendizaje y adaptación a las nuevas modalidades educativas.

Tabla 2. *Estadísticos descriptivos*

	Media	Desv. Desviación	N
VI	36,17	5,323	23
VD	61,22	3,059	23

Fuente: SPSS 30.0

Tabla 3. *Pruebas de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
VD	,155	23	,162	,914	23	,051
VI	,326	23	,000	,507	23	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Tabla 4. *Correlaciones*

		VI	VD
VI	Correlación de Pearson	1	,358
	Sig. (bilateral)		,094
	N	23	23
VD	Correlación de Pearson	,358	1
	Sig. (bilateral)	,094	
	N	23	23

Fuente: SPSS 30.0

Tabla 5. *Resumen de procesamiento de casos*

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
VD	23	100,0%	0	0,0%	23	100,0%
VI	23	100,0%	0	0,0%	23	100,0%

Fuente: SPSS 30.0

Los estadísticos descriptivos mostraron que la variable dependiente (VD) presentó una media de 61,22 con una desviación estándar de 3,059, mientras que la variable independiente (VI) tuvo una media de 36,17 y una desviación estándar de 5,323. Esto indica que las respuestas para la VD fueron más homogéneas y concentradas alrededor de la media, en contraste con la VI, que presentó mayor dispersión en la muestra (N=23).

Las pruebas de normalidad mediante el test de Shapiro-Wilk evidenciaron que la variable dependiente cumplió con el supuesto de normalidad ( $p = 0,051$ ), mientras que la variable independiente mostró una distribución significativamente no normal ( $p < 0,001$ ). Esta diferencia en la distribución sugiere la conveniencia de considerar métodos estadísticos robustos o no paramétricos; sin embargo, dada la cercanía a la normalidad de la VD y la robustez del coeficiente de correlación de Pearson frente a leves desviaciones, se empleó esta última para evaluar la asociación lineal entre ambas variables.

El análisis correlacional reveló una correlación positiva moderada entre la VI y la VD ( $r = 0,358$ ,  $p = 0,094$ ). Aunque no se alcanzó significancia estadística al nivel tradicional ( $p < 0,05$ ), la dirección y magnitud del coeficiente sugieren una asociación potencialmente relevante, indicando que las estrategias lúdicas digitales podrían influir en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje. La falta de significancia podría atribuirse al tamaño reducido de la muestra y a la variabilidad de la VI, aspectos que deben ser abordados en futuros estudios con mayor poder estadístico y análisis complementarios con métodos no paramétricos, como Spearman, para validar estos hallazgos.

## Discusión

Los resultados de la encuesta realizada con los docentes de la Escuela Fiscal República de Israel indican un uso profundo y arraigado de estrategias lúdicas digitales en los procesos educativos. Esto se alineó con lo que reportaron Cassinelli et al. (2022), donde estas herramientas lúdicas digitales no solo apoyaron la colaboración entre aprendices, sino que fomentaron un aprendizaje más activo y significativo en la educación superior. La interconexión de estos dos resultados de estudios sugiere que, independientemente del nivel educativo, el uso de recursos digitales combinados con elementos lúdicos mejora los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Además, el predominio de plataformas como Educaplay utilizada por un 74% de los docentes coincide con los hallazgos de Arturo et al. (2024), quienes evidenciaron que esta herramienta gamificada incrementa la motivación estudiantil y mejora el rendimiento académico en asignaturas como física. La alta adopción de Educaplay en el presente estudio reafirma su accesibilidad y eficacia, lo que puede explicarse por la facilidad de uso, la diversidad de actividades disponibles y su capacidad para adaptarse a distintos estilos de aprendizaje. Este resultado es relevante, dado que subraya la importancia de seleccionar herramientas tecnológicas que sean amigables para docentes y estudiantes, maximizando así su impacto pedagógico.

Con respecto a la integración horizontal de las tecnologías dentro de las etapas de un acto pedagógico, los profesores encuestados aplicaron los recursos digitales, desde el comienzo de la clase hasta la evaluación final, lo cual indica que poseen un dominio avanzado de este recurso. Esta integración holística, como la que se observa en este caso, es distinta a la que reportan algunos estudios donde existe un uso más fragmentado respecto a la aplicación de las TIC (Santiago-Trujillo y Garvich-Ormeño, 2024). Este nivel de integración permite el uso de evaluaciones formativas y sumativas en tiempo real, lo que genera un control más detallado sobre el avance de los estudiantes.

Sin embargo, en contraste con Bacilio-Ponce y Bosquez-Barcenas (2025), quienes evaluaron el uso de agentes virtuales inteligentes como tutores para matemáticas, existen diferencias significativas. Mientras que su estudio notó barreras importantes en la aceptación y uso de tecnologías más sofisticadas por parte de docentes y estudiantes, este estudio encontró que hay mayor confianza y familiaridad con herramientas de nivel inferior y más lúdicas. Esto indica que el uso de la tecnología depende en gran medida de la complejidad de la formación docente y del contexto institucional, así como de los recursos disponibles. Así, mientras que las tecnologías sofisticadas tienen mucho potencial, su implementación requiere desarrollo y capacitación que asegure la apropiación de las herramientas.

La motivación y el compromiso docente también se alinean con las propuestas de Jerez (2025), quien argumenta que la innovación pedagógica resulta de la integración efectiva de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El hecho de que los docentes muestren una actitud positiva hacia el empleo de estrategias lúdicas digitales y que puedan implementarlas sugiere que la capacitación permanente junto con el respaldo institucional son claves para la sostenibilidad de estas iniciativas. Asimismo, el cambio favorable en la participación estudiantil evidencia que los recursos tecnológicos, además de auxiliar en el aprendizaje, generan un ambiente activo e interacción que estimula el desarrollo de habilidades competitivas para el siglo XXI.

La investigación refuerza la hipótesis de que la incorporación de estrategias digitales lúdicas va más allá de un cambio metodológico; es un cambio de paradigma en la enseñanza que implica la redefinición de los roles del docente y de los estudiantes. La evidencia recolectada demuestra que estas estrategias fomentan una educación más inclusivamente adaptada, centrada en el aprendiz, lo que ha sido señalado como una preocupación principal en la literatura educativa actual (Castillo, 2023; Rodríguez et al., 2024). Sin embargo, es importante continuar investigando las condiciones que podrían mejorar la sostenibilidad de tales cambios, junto con las brechas persistentes en infraestructura, acceso y personal docente capacitado.

Este estudio proporciona evidencia sólida sobre el impacto de las estrategias digitales lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, estando en acuerdo con numerosos estudios nacionales e internacionales. La amplitud y profundidad con las que se emplean estas herramientas tecnológicas indican un nivel avanzado de uso que podría servir de referencia para otras instituciones educativas que enfrentan circunstancias similares. Sin embargo, la creciente complejidad del ecosistema digital exige una atención continua para garantizar que estas innovaciones educativas resulten en mejoras significativas y duraderas en el aprendizaje de los estudiantes.

## Conclusiones

El estudio realizado pone de manifiesto que las estrategias lúdicas digitales son clave para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Escuela Fiscal República de Israel, en Guayaquil. Se notó una gran adopción de diversas plataformas digitales, siendo Educaplay la herramienta más popular entre los docentes, seguida de Geneally, Edpuzzle, Kahoot, Wordwall, Quizziz y Goconqr. Esta variedad de recursos tecnológicos permitió un enfoque pedagógico innovador que facilitó la interacción y el aprendizaje activo en la modalidad virtual.

Los docentes integraron técnicas y recursos tecnológicos en todas las etapas del proceso educativo, utilizándolos no solo como apoyo didáctico, sino también como herramientas diagnósticas y evaluativas. Esta integración transversal favoreció el desarrollo de habilidades y destrezas tecnológicas en los estudiantes, ampliando sus competencias para enfrentar los desafíos educativos y sociales actuales.

El análisis correlacional reveló una relación positiva entre el uso de estrategias lúdicas digitales y la mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aunque el valor de significancia no alcanzó el umbral convencional, el coeficiente de correlación mostró una asociación que sugiere un efecto potencial de estas estrategias en el rendimiento académico. Este hallazgo resalta la importancia de considerar el uso de recursos tecnológicos lúdicos como un elemento motivador y facilitador de un aprendizaje significativo, especialmente en contextos de educación virtual que requieren mayor autonomía y compromiso tanto de estudiantes como de docentes.

El compromiso del cuerpo docente se hizo notar claramente en cómo adoptaron y manejaron estas herramientas tecnológicas de manera efectiva. Gracias a esta disposición, se logró mantener un ambiente educativo dinámico y participativo, lo que a su vez fortaleció la motivación de los estudiantes y su interés por aprender.

Este estudio proporciona evidencia sólida sobre la relevancia de integrar estrategias lúdicas digitales como un componente esencial del diseño instruccional en entornos virtuales y mixtos. Se sugiere que futuras investigaciones profundicen en su impacto en diferentes niveles educativos y contextos, con el fin de optimizar su uso y contribuir a la mejora continua de la calidad educativa.

## Referencias

- Arispe Alburqueque, C. M., Yangali Vicente, J. S., Guerrero Bejarano, M. A., Lozada de Bonilla, O. R., Acuña Gamboa, L. A., & Arellano Sacramento, C. (2020). *La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado*. (Universidad Internacional del Ecuador (ed.); Primera Ed).
- Arturo, P., Zambrano, Z., Avello, R. y Tapia, T. (2024). Guía metodológica gamificada con Educaplay para mejorar la motivación y rendimiento académico en la asignatura de física. *Investigación, tecnología e innovación*, 16 (22), 11-21. <https://revistas.ug.edu.ec/index.php/iti/article/view/1864>
- Bacilio-Ponce, F., & Bosquez-Barcenas, V. A. (2025). Explorar el impacto y la eficacia de los agentes virtuales inteligentes como tutores, asistentes o compañeros de aprendizaje en 8vo año de educación básica superior en el área matemáticas. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa REICOMUNICAR*, 8(15), 632-651. <https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/415>
- Benavides Franco, B. (2021). *Plataforma educativa MS TEAMS y su impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje en el bachillerato de la U.E. Abdón Calderón Muñoz del cantón Milagro*. Universidad Estatal de Milagro.
- Cambo Aguaiza, J. (2023). El método lúdico como estrategia determinante para el aprendizaje de ecuaciones e inecuaciones. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 115–129. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.692>
- Cassinelli Doig, Adriana, Emé Leyva, Gustavo, Murcia Molina, Diana, & Figueroa Chuquillanqui, Katherine. (2022). Disko: herramienta lúdica para fomentar el trabajo colaborativo en estudiantes de educación superior en 2022. *Educación*, 31(60), 25-53. <https://doi.org/10.18800/educacion.202201.002>

- Castillo Guzmán, M. P. (2023). La gamificación como estrategia innovadora para estimular el aprendizaje activo: Gamification as an innovative strategy to stimulate active student learning. *Horizonte Pedagógico*, 12(2). <https://horizontepedagogico.cu/index.php/hop/article/view/295>
- Chávez Guerrero, B. R., García Vélez, K. N., Verduga Vélez, K. J., & Ferrín Cedeño, M. J. (2024). Estrategias lúdicas digitales para el mejoramiento del proceso de aprendizaje en los estudiantes de básica superior en 8vo año. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 6645-6660. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i1.10027](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10027)
- Escudero Arias, L.O., Coello Castro, M.A., Silva Muñoz, F.M., y Zamora Arana, M.G. (2024). Uso de estrategias lúdicas e impacto en el desarrollo de las habilidades motrices básicas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 29(312), 131-153. <https://doi.org/10.46642/efd.v29i312.7426>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (Mc Graw Hill (ed.); Sexta Edic).
- Jerez Disla, J. M. (2025). La Innovación Pedagógica como Producto de las Tecnologías de Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital. *MENTOR Revista de investigación Educativa y Deportiva*, 4(10), 243–274. <https://doi.org/10.56200/mried.v4i10.9350>
- MINEDUC (2020). *Plan Aprendemos Juntos en casa Priorizado*. Ministerio de Educación, 0–251.
- Rodríguez Rodríguez, D. I., Salto Cubillos, M. A., & Peñas Moreno, M. C. (2024). Estrategias didácticas activas para la enseñanza de la lógica matemática en Educación Inicial. *Revista Iberoamericana de Investigación en Educación*, (8). <https://doi.org/10.58663/riied.vi8.183>
- Rosales Tzoc, O. E. (2020). Entornos Virtuales de Aprendizaje en el Profesorado en Educación Primaria. *Revista Científica Internacional*, 3(1), 111–116. <https://doi.org/10.46734/revcientifica.v3i1.26>
- Sancán-Pin, G. T., Vinuesa-Pinargote, Q. A., Bernal-Álava, Ángel F., & Molina-Guillén, J. L. (2025). Aplicación de estrategias educativas, mediadas por TAC, como herramientas para fortalecer el rendimiento académico en los estudiantes universitarios. *MQRInvestigar*, 9(2), e532. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.2.2025.e532>
- Santiago-Trujillo, Y. D., & Garvich-Ormeño, R. M. (2024). Competencias Digitales e Integración de las TIC en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Docentes 2.0*, 17(1), 50–65. <https://doi.org/10.37843/rtd.v17i1.405>
- Serrano-Camposano, C. A., & Bolívar-Chávez, O. E. (2021). Utilización de recursos tecnológicos para mejorar el aprendizaje virtual de los estudiantes de la especialidad contabilidad en la Unidad Educativa María Piedad Castillo Leví. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 7, núm. 4,(: 2477-8818), 763–788. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4>
- Villavicencio Herdoiza, M. W. (2025). Actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades motrices en estudiantes de primaria. *MENTOR Revista de investigación Educativa y Deportiva*, 4(10), 493–517. <https://doi.org/10.56200/mried.v4i10.9189>

### Datos de los/as autores/as y traductor/a:

Sonia Lourdes Ramos Herrera	sonilou_ramos@hotmail.com	Autor/a
Hellen Azucena Barahona Soledispa	hellenbarahona32@outlook.com	Autor/a
Rosmel Alonso Borja Patiño	rosmel93@hotmail.es	Autor/a
María Gabriela Sánchez Mera	magasanchez29@hotmail.com	Autor/a



Este trabajo está licenciado bajo [CC BY-NC-ND 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)