

Actividades Lúdicas en *Educaplay* para Desarrollar el Vocabulario en Inglés de Sexto Año de Educación Básica

Doris Fernanda Iza Iza¹; Cristian Patricio León Noroña¹

Tutor: Guillermo Ricardo Grunauer Robalino; Profesora de Planta: Tatiana Yeobanka Tapia Bastidas

¹Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador

dfizai@ube.edu.ec | <https://orcid.org/0009-0003-8000-2734>

cpleonn@ube.edu.ec | <https://orcid.org/0009-0007-5266-2590>

Correspondencia: dfizai@ube.edu.ec

Resumen: El dominio del vocabulario en lengua inglesa representa una dificultad recurrente en la educación básica ecuatoriana, lo que demanda estrategias pedagógicas innovadoras que combinen el juego con el aprendizaje. El objetivo de esta investigación es analizar cómo el uso de la plataforma *Educaplay* fortalece el vocabulario en inglés en los estudiantes de sexto año de educación básica de la Escuela de Educación Básica Fiscal "Teodoro Wolf", Durán, Ecuador. La metodología es de tipo descriptivo, bibliográfica y de campo, con un diseño no experimental de corte transversal y un enfoque mixto cuali-cuantitativo; se aplicó una encuesta con escala Likert a 71 representantes de los estudiantes, validada por ocho especialistas en educación. Los resultados muestran que el 83,1% de los participantes considera que las actividades lúdicas en *Educaplay* son efectivas para mejorar el aprendizaje del vocabulario; el 73,2% reporta mayor motivación en sus representados cuando aprenden inglés mediante juegos digitales; y el 71,8% señala que el ambiente interactivo de la plataforma incrementa la confianza del estudiante para practicar y aplicar el vocabulario adquirido. Se concluye que *Educaplay* fortalece el vocabulario en inglés al integrar actividades lúdicas que promueven la participación activa, reducen la ansiedad lingüística y consolidan el aprendizaje léxico en contextos significativos para el estudiante.

Palabras clave: herramienta digital; idioma inglés; vocabulario; educaplay.

Código de clasificación UNESCO: 5802.04 - Niveles y temas de educación.

Clasificación OCDE-FOS: 5.3 - Ciencias de la Educación.

Ludic Activities in Educaplay for Developing English Vocabulary in Sixth Grade of Basic Education

Abstract: The mastery of English vocabulary represents a recurring difficulty in Ecuadorian basic education, which demands innovative pedagogical strategies that combine play with learning. This study aimed to analyze how the use of the Educaplay platform strengthens English vocabulary in sixth-grade students at the Escuela de Educación Básica Fiscal "Teodoro Wolf," Durán, Ecuador. The methodology is descriptive, bibliographic, and field-based, with a non-experimental cross-sectional design and a mixed qualitative-quantitative approach; a Likert-scale survey was administered to 71 student representatives and validated by eight education specialists. The results show that 83.1% of participants consider ludic activities in Educaplay to be effective in improving vocabulary learning; 73.2% report greater motivation in their students when learning English through digital games; and 71.8% indicate that the platform's interactive environment increases students' confidence to practice and apply the vocabulary acquired. It is concluded that Educaplay strengthens English vocabulary by integrating ludic activities that promote active participation, reduce language anxiety, and consolidate lexical learning in meaningful contexts for the student.

Keywords: digital tool; english language; vocabulary; educaplay.

UNESCO Classification Code: 5802.04 - Levels and themes of education.

OECD-FOS Classification: 5.3 - Educational Sciences.

Atividades Lúdicas no Educaplay para Desenvolver o Vocabulário em Inglês do Sexto Ano do Ensino Fundamental

Resumo: A aquisição de vocabulário em língua inglesa representa um desafio recorrente na educação básica ecuatoriana, o que demanda estratégias pedagógicas inovadoras que combinem o jogo com o aprendizado. O objetivo desta pesquisa é analisar como o uso da plataforma Educaplay fortalece o vocabulário em inglês nos estudantes do sexto ano do ensino fundamental da Escola de Educação Básica Fiscal "Teodoro Wolf", Durán, Equador. A metodologia é de tipo descritivo, bibliográfico e de campo, com delineamento não experimental de corte transversal e abordagem mista quali-quantitativa; aplicou-se um questionário com escala Likert a 71 representantes dos estudantes, validado por oito especialistas em educação. Os resultados mostram que 83,1% dos participantes considera que as atividades lúdicas no Educaplay são eficazes para melhorar o aprendizado do vocabulário; 73,2% relata maior motivação em seus representados quando aprendem inglês mediante jogos digitais; e 71,8% indica que o ambiente interativo da plataforma aumenta a confiança do estudante para praticar e aplicar o vocabulário adquirido. Conclui-se que o Educaplay fortalece o vocabulário em inglês ao integrar atividades lúdicas que promovem a participação ativa, reduzem a ansiedade linguística e consolidam o aprendizado léxico em contextos significativos para o estudante.

Palavras-chave: ferramenta digital; língua inglesa; vocabulário; educaplay.

Código de Classificação UNESCO: 5802.04 - Níveis e temas de educação.

Classificação OCDE-FOS: 5.3 - Ciências da Educação.

Cómo citar este artículo:

Iza, D. F., & León, C. P. (2026). Actividades Lúdicas en Educaplay para Desarrollar el Vocabulario en Inglés de Sexto Año de Educación Básica. *Revista Cientific*, 11(Ed. Esp. 2), 15–25. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2026.11.e2.1.15-25>

Fecha de Recepción:
11-07-2025

Fecha de Aceptación:
05-09-2025

Fecha de Publicación:
05-02-2026

1. Introducción

Este estudio aborda el aprendizaje del vocabulario en inglés mediante el uso de herramientas digitales lúdicas orientadas a gamificar la enseñanza del inglés. En este contexto, la Escuela de Educación Básica Fiscal “Teodoro Wolf” enfrenta grandes desafíos para integrar las nuevas herramientas tecnológicas debido a la falta de recursos digitales que se presenta en las instituciones de ámbito fiscal; para abordar estos retos, es esencial analizar cómo incide en el aprendizaje del idioma el uso correcto de la herramienta digital *Educaplay*.

Integrar los recursos tecnológicos en el aula y fuera de ella representa un reto significativo para la práctica docente y abre una nueva perspectiva sobre el aprendizaje de idiomas. Al respecto, Vargas-Saritamá y Espinoza (2024) señalan que los docentes deben incorporar en sus prácticas estrategias pedagógicas orientadas a fomentar la motivación y el interés de los estudiantes por el inglés, tales como la gamificación, el uso de las TIC, la integración de materiales multimedia y la implementación de técnicas de enseñanza activa y participativa. En la misma línea, Ilham (2025) sostiene que las estrategias digitales aplicadas sistemáticamente mejoran la eficiencia del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Asimismo, Alpizar (2023) destaca las competencias digitales en la enseñanza del inglés en docentes de educación superior.

Por esta razón, se deben aprovechar todas las innovaciones pedagógicas que han surgido en el ámbito de la educación en los últimos años. La incorporación de tecnología en el aula ha abierto múltiples líneas de investigación, impulsada por la necesidad creciente de actualizar los recursos digitales disponibles para la enseñanza. De la misma forma, Carabregu-Vokshi et al. (2024) destacan que el desarrollo de competencias digitales en estudiantes es considerado como un avance importante para su integración en la sociedad digital y para la evolución educativa. Complementariamente, Timbila y López (2023) demuestran que el uso de herramientas digitales TIC en el aprendizaje basado en

proyectos en la Educación Básica Media potencia la innovación educativa y el involucramiento del estudiante.

En Ecuador, el sistema educativo enfrenta un sinnúmero de desafíos relacionados con la calidad del aprendizaje, entre ellos la necesidad de mejorar el rendimiento en el dominio de una segunda lengua en los estudiantes de educación básica. De acuerdo con evaluaciones nacionales e internacionales, los estudiantes presentan dificultades en el dominio del vocabulario, lo que incide directamente en su desempeño académico general (Mera et al., 2022). Frente a este panorama, se hace necesario incorporar herramientas tecnológicas lúdicas que capturen la atención del estudiante y favorezcan la apropiación de nuevo vocabulario en la segunda lengua. Desde esta perspectiva, Castillo-Cuesta (2020) evidenció que el uso de juegos digitales en la enseñanza del inglés como lengua extranjera mejora tanto el dominio gramatical como el léxico en contextos de educación superior.

Hoy en día, se reconocen grandes potencialidades para el uso de las herramientas digitales y la existencia de un marco legal que lo permita; sin embargo, al mismo tiempo se encuentran limitaciones para su aplicación, entre las cuales se destacan docentes que desconocen los beneficios de las herramientas, la resistencia a asumir el nuevo rol protagónico del estudiante para compartir recursos en la red y la baja accesibilidad a internet. De igual manera, se registra que lograr una vanguardia tecnológica en el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) aún constituye un desafío (Mujica-Sequera, 2021). A esto se suma que la ansiedad lingüística es un obstáculo frecuente; al respecto, Wijaya (2022) identificaron que esta ansiedad afecta negativamente el rendimiento de los estudiantes en inglés, reforzando la necesidad de entornos lúdicos que reduzcan dicha tensión.

En este sentido, Suwartono y Aniuranti (2018) mencionan que las innovaciones tecnológicas posibilitan acercar una gran cantidad de conocimientos por medio de computador o teléfono celular conectado a la web. De este modo, las actividades lúdicas digitales se integran

en el proceso educativo a fin de que los estudiantes aumenten su motivación hacia las asignaturas y el docente mantenga un contacto constante con su avance académico. *Educaplay* se adapta fácilmente a cualquier dispositivo con acceso a internet, lo que amplía su alcance entre estudiantes y representantes. Cabe señalar que Shen (2023) confirmó que las aplicaciones móviles de aprendizaje de vocabulario basadas en juegos mejoran significativamente la adquisición léxica en estudiantes de educación primaria.

Un aspecto igualmente relevante es el contexto en el que operan la institución educativa y sus estudiantes, ya que al pertenecer al sistema fiscal y ubicarse en una zona rural, la cercanía con personas que hablen el idioma inglés es muy limitada, lo que incide en el empeño de los estudiantes por diversificar la manera de aprender el inglés. Al respecto, Jannah et al. (2021) señalan que los estudiantes de inglés como lengua extranjera manifiestan estilos de aprendizaje heterogéneos, entre ellos el colaborativo, el participativo y el dependiente, y que la correspondencia o discordancia entre dichos estilos y el estilo de enseñanza del docente incide de manera significativa en los resultados del proceso de aprendizaje, lo que subraya la necesidad de estrategias pedagógicas diversificadas que atiendan las distintas formas en que los estudiantes se aproximan al idioma. Por su parte, Faida y Wijianto (2025) demostraron que los enfoques basados en juegos son especialmente eficaces para el dominio del vocabulario en inglés en primaria, independientemente del estilo de aprendizaje predominante.

Educaplay es una plataforma digital que permite al docente crear y compartir actividades educativas interactivas, tales como sopas de letras, crucigramas, adivinanzas, juegos de emparejamiento y test, entre otros. Su diseño altamente intuitivo y atractivo la convierte en una herramienta fundamental para trabajar dentro y fuera del aula con estudiantes de todo nivel, en especial de educación básica, ya que promueve la participación activa, la motivación y la autonomía en el aprendizaje (Torres & Orosco-Fabian, 2024). Igualmente,

Navianlara et al. (2024) comprobaron que la gamificación incrementa la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés, siendo un recurso pedagógico de alto impacto. Además, ofrece una retroalimentación inmediata, lo que permite al estudiante reconocer y corregir errores con inmediatez, fortaleciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El desarrollo de actividades gamificadas con *Educaplay* permite a los estudiantes no solo ampliar su vocabulario, sino también ganar confianza y seguridad al comunicarse, superando el temor a equivocarse, aspecto especialmente valioso si se considera que los niños adquieren idiomas con mayor fluidez que los adultos. Así, Osadhi (2024) precisó que el principio de las técnicas lúdicas es llegar a los estudiantes mediante el uso de juegos variados que los ayuden a desarrollar habilidades lógicas, de discernimiento, artísticas, creativas, cooperativas y de trabajo en grupo dentro del aula. Paralelamente, Jia et al. (2024) reportaron que los juegos digitales incrementan de manera notable el vocabulario en inglés de estudiantes de educación primaria. Del mismo modo, Handig et al. (2023) señalaron que las estrategias interactivas de aprendizaje de vocabulario en educación elemental producen mejoras sostenidas en la retención léxica.

En esta misma dirección, Mosquera-Gende (2023) constató, en un estudio con 908 estudiantes universitarios en formación docente, que la incorporación de herramientas digitales en propuestas de aprendizaje activo se asocia con mejoras significativas en el rendimiento académico, así como con niveles más altos de participación y compromiso estudiantil, lo que refuerza el valor de los recursos lúdicos interactivos como componente de la práctica pedagógica. Cabe agregar que Sultan et al. (2022) constataron que la combinación de actividades lúdicas híbridas en las clases de inglés en primaria potencia el aprendizaje activo. Por su parte, Ramos y Maya (2022) señalan que los estudiantes de esta edad requieren de juegos sociales y de roles para complementar las actividades escolares, lo que conduce a un aprendizaje significativo para aprender un segundo

idioma.

El potencial pedagógico de *Educaplay* en contextos de educación básica fue documentado por Graça et al. (2022), quienes verificaron, en una muestra de 73 estudiantes de los ciclos 1.º y 2.º de educación básica en Portugal, que la integración de esta plataforma en trayectorias interdisciplinarias favoreció la apropiación de contenidos de forma transversal y el desarrollo de competencias, evidenciando así que los entornos digitales interactivos potencian la participación activa del estudiante tanto dentro como fuera del aula. Adicionalmente, Budianto et al. (2021) demostraron que la producción de historias digitales por parte de estudiantes de inglés como lengua extranjera constituye una estrategia eficaz para el desarrollo del vocabulario. Por añadidura, Chen et al. (2024) concluyeron que el aprendizaje de vocabulario autorregulado mediante juegos digitales interactúa positivamente con la motivación y el conocimiento léxico en contextos de EFL.

En esta línea, Aidil y Muallim (2025) evidencian que el uso sistemático de *Educaplay* en sesiones de aprendizaje de vocabulario en inglés genera mejoras significativas en el dominio léxico de los estudiantes, al ofrecer experiencias de aprendizaje interactivas y gamificadas que se ajustan a distintos perfiles y ritmos de aprendizaje, favoreciendo tanto la motivación como la retención a largo plazo del vocabulario adquirido. De acuerdo con lo planteado anteriormente, se formula la siguiente pregunta de investigación: ¿el desarrollo de actividades lúdicas en *Educaplay* fortalece el vocabulario en inglés en los estudiantes de sexto año de educación básica?

El objetivo de este estudio es analizar cómo el uso de actividades lúdicas en *Educaplay* fortalece el vocabulario en inglés en los estudiantes de sexto año de educación básica de la Escuela de Educación Básica Fiscal "Teodoro Wolf", a través de un diagnóstico situacional apoyado en una encuesta dirigida a los representantes de los estudiantes para explorar sus percepciones sobre el uso de herramientas pedagógicas innovadoras.

2. Metodología

Esta investigación adoptó un enfoque mixto, que articuló de forma coherente procedimientos cualitativos y cuantitativos. En este sentido, Jiménez et al. (2022) definen el enfoque mixto como aquel que combina o asocia formas cualitativas y cuantitativas de investigación, con lo cual es posible alcanzar una comprensión más completa y profunda del fenómeno estudiado. En la misma línea, Haq y Yasin (2025) sostienen que los métodos mixtos constituyen una modalidad investigativa que articula de manera deliberada e integrada las dimensiones cuantitativa y cualitativa, con el propósito de alcanzar una comprensión más amplia y fundamentada del fenómeno de interés mediante el análisis conjunto de sus resultados.

El diseño de la investigación fue no experimental de corte transversal, dado que los datos se recopilaron en un único momento temporal sin manipular deliberadamente las variables de estudio. Como explican Haq y Yasin (2025) en los diseños no experimentales los fenómenos se observan tal como ocurren en su contexto natural para analizarlos posteriormente, mientras que la transversalidad implica la recolección de datos en un momento único. En este sentido, Djafar et al. (2021) precisan que el diseño transversal es apropiado cuando el objetivo es describir características de una población o fenómeno en un momento específico, sin seguimiento longitudinal, lo cual resulta pertinente para el propósito descriptivo de este estudio.

El método empleado fue el inductivo-deductivo. De acuerdo con Hyde (2000, como se citó en Espinoza-Freire, 2023), ambos razonamientos se complementan: el inductivo parte de la observación de situaciones particulares para construir generalizaciones, mientras que el deductivo aplica esas generalizaciones al análisis de casos concretos, lo que permite ir de la evidencia empírica a conclusiones representativas, manteniendo el equilibrio entre las variables estudiadas. La conjunción de estos tres elementos (enfoque mixto, diseño no experimental transversal y método inductivo-deductivo) configuró una metodología coherente e integral que

permitió abordar el problema de investigación desde dimensiones tanto descriptivas como interpretativas.

El tipo de investigación fue descriptiva, bibliográfica y de campo, lo que permitió abordar distintos diseños metodológicos de forma complementaria (Calle, 2023). Tal como plantean Guevara et al. (2020), la investigación descriptiva tiene como propósito caracterizar la realidad estudiada en todos sus componentes esenciales, mientras que la de campo implica la recopilación de datos directamente del entorno donde se produce el fenómeno (Ramos-Galarza, 2020). La integración de herramientas tecnológicas en contextos rurales, como el estudiado, ha sido reconocida como una estrategia clave para mejorar la calidad del proceso educativo (Gamlo, 2019).

El estudio tuvo lugar en la Escuela de Educación Básica Fiscal “Teodoro Wolf”, ubicada en el cantón Durán, provincia del Guayas. Esta institución de sostenimiento público acumula más de un siglo de trayectoria educativa en la formación de niñas y niños de la localidad. Su planta docente está integrada por 35 profesionales en educación, y su oferta académica comprende los niveles de Educación General Básica desde el subnivel elemental hasta el subnivel medio, con atención hasta el séptimo grado. La institución estructura su gestión pedagógica en apego a los lineamientos curriculares vigentes establecidos por el Ministerio de Educación del Ecuador.

La población y muestra del estudio se conformó por 71 representantes de los estudiantes del sexto año de educación general básica, a quienes se les aplicó una encuesta con escala Likert como instrumento de recolección de información. La validez del instrumento fue verificada mediante el criterio de ocho especialistas en el área educativa, quienes avalaron su pertinencia y coherencia con los objetivos del estudio. Este estudio no requirió aprobación de un comité de ética, dado que los datos fueron recabados de representantes legales de los estudiantes y no directamente de menores de edad, garantizándose en todo momento la confidencialidad de la información.

3. Resultados

A continuación, se presentan los datos obtenidos mediante la encuesta aplicada a 71 representantes de estudiantes de sexto año en la Escuela de Educación Básica Fiscal Teodoro Wolf. El análisis recoge las percepciones de los participantes sobre el uso de *Educaplay* en el fortalecimiento del vocabulario en inglés, a fin de contribuir con evidencia empírica para investigaciones futuras.

Tabla 1. Actividades Lúdicas en *Educaplay* (Variable Independiente).

N.º	Pregunta	RESPUESTAS					
		TDA	EDC	N	DA	Total	%
1	¿Está de acuerdo que su representado utilice actividades lúdicas en <i>Educaplay</i> para aprender vocabulario en inglés?	12,7%	2,7%	2,9%	81,7%	71	100
2	¿Considera que las actividades lúdicas en <i>Educaplay</i> son efectivas para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés, en su representado?	11,3%	0%	5,6%	83,1%	71	100
3	¿Qué tan motivador encuentra el uso de <i>Educaplay</i> en su representado, para aprender inglés a través de juegos?	12,7%	1,4%	12,7%	73,2%	71	100
4	¿Cree que la interacción en las actividades lúdicas de <i>Educaplay</i> facilitarían la retención del vocabulario en su representado?	12,7%	2,8%	11,3%	73,2%	71	100
5	¿Qué tan a menudo participaría de actividades grupales en <i>Educaplay</i> para aprender inglés su representado?	8,5%	5,3%	32,2%	54%	71	100
6	¿Le parece que las actividades lúdicas en <i>Educaplay</i> son adecuadas para el nivel de inglés en su representado?	9,9%	1,4%	16,9%	71,8%	71	100
7	¿Cómo evaluaría la variedad de actividades lúdicas disponibles en <i>Educaplay</i> para aprender vocabulario su representado?	8,5%	1,3%	25,4%	64,8%	71	100
8	¿Considera que el uso de <i>Educaplay</i> hace que aprender vocabulario en inglés sea más divertido para su representado?	12,7%	1,4%	7%	78,9%	71	100
9	¿Con qué frecuencia siente que aprendería nuevas palabras a través de las actividades de <i>Educaplay</i> su representado?	9,9%	0%	23,9%	66,2%	71	100
10	¿Le gustaría desarrollar más tipos de juegos y actividades lúdicas en <i>Educaplay</i> para mejorar el vocabulario en inglés en su representado?	9,9%	1,3%	9,9%	78,9%	71	100

Nota. Fuente: Iza y León (2024); Percepción de los representantes en relación con el uso de actividades en *Educaplay*.

Como se observa en la tabla 1, en la pregunta 1 el 81,7% de los representantes estuvo de acuerdo con que sus representados utilizarían actividades lúdicas en *Educaplay* para aprender vocabulario en inglés, evidenciando que dichas actividades mejoran la adquisición de conocimientos al combinar la diversión con el aprendizaje significativo, lo que reduce la ansiedad ante el aprendizaje de una segunda lengua.

En la pregunta 2, el 83,1% consideró que las

actividades lúdicas en *Educaplay* son efectivas para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés, ya que las sopas de letras, crucigramas y anagramas permiten al estudiante asimilar los conocimientos aprendidos en clase y reforzarlos en casa, mejorando la retención léxica al vincular palabras con contextos visuales.

En la pregunta 3, el 73,2% expresó que sus representados se sentirían motivados de usar *Educaplay* para aprender inglés a través de juegos, pues un entorno lúdico reduce la ansiedad ante el idioma extranjero y estimula la producción lingüística espontánea. La plataforma permite estructurar actividades diferenciadas según el nivel del estudiante, fortaleciendo progresivamente el vocabulario activo y pasivo.

En la pregunta 4, el 73,2% consideró que la interacción en las actividades lúdicas de *Educaplay* facilitaría la retención del vocabulario, dado que la plataforma brinda una práctica interactiva a través de actividades como sopas de letras u ordenar palabras, reforzando la asociación visual y semántica de los términos, en línea con los principios del aprendizaje basado en juegos.

En la pregunta 5, el 54% reportó que sus representados participarían en actividades grupales de *Educaplay*, dado que la plataforma integra actividades colaborativas como *froggy jumps*, donde los estudiantes trabajan en equipos para resolver desafíos con trampas y límites de tiempo, activando el sentido de competencia y la retención del vocabulario.

En la pregunta 6, el 71,8% estuvo de acuerdo en que las actividades lúdicas en *Educaplay* son adecuadas para el nivel de inglés de sus representados, pues incorporan vocabulario contextualizado y un nivel de dificultad graduado según la edad, asegurando que los contenidos sean apropiados para las habilidades lingüísticas del estudiante.

En la pregunta 7, el 64,8% consideró que la variedad de actividades lúdicas disponibles en *Educaplay* ayudaría en la comprensión del idioma inglés, permitiendo a los educadores crear actividades personalizadas que hacen el aprendizaje accesible e

interesante gracias a la interactividad, la contextualización y los retos presentados en los diferentes juegos.

En la pregunta 8, el 78,9% consideró que el uso de *Educaplay* haría que aprender vocabulario en inglés sea más divertido para sus representados, al presentar juegos como crucigramas, sopas de letras y videos interactivos adaptados a los estilos de aprendizaje de cada estudiante, lo que los invita a participar de manera activa y dinámica.

En la pregunta 9, el 66,2% de los representantes sintió que sus representados aprenderían nuevas palabras a través de las actividades de *Educaplay*, dado que la dinámica de la plataforma facilita recordar palabras aprendidas en los juegos y lleva a los estudiantes a practicar otras habilidades como la expresión oral y la lectura fluida.

En la pregunta 10, el 78,9% estuvo de acuerdo en desarrollar más tipos de juegos y actividades lúdicas en *Educaplay* para mejorar el vocabulario en inglés, valorando la variedad de juegos que mantiene el interés y el entusiasmo al presentar desafíos diferentes y emocionantes en cada actividad.

Tabla 2. Preguntas sobre el Desarrollo del Vocabulario en Inglés (Variable Dependiente).

N.º	Pregunta	RESPUESTAS					
		TDA	EDC	N	DA	Total	%
1	¿Considera usted que el desarrollo del vocabulario en inglés se fortalecería usando <i>Educaplay</i> por su representado?	9,9%	1,4%	21,1%	67,6%	71	100
2	¿Considera que su representado incrementaría su vocabulario en inglés gracias al uso de actividades lúdicas?	8,5%	2,8%	21,1%	67,6%	71	100
3	¿Con qué frecuencia utilizaría el nuevo vocabulario aprendido en conversaciones diarias su representado?	7%	2,9%	35,2%	54,9%	71	100
4	¿Qué tan fácil le resultaría recordar el vocabulario aprendido a través de <i>Educaplay</i> a su representado?	8,5%	1,3%	28,2%	62%	71	100
5	¿Cómo calificaría su habilidad para usar correctamente el nuevo vocabulario que aprendería su representado?	6%	2%	28,6%	63,4%	71	100
6	¿Siente que su confianza al hablar inglés aumentaría debido al desarrollo del vocabulario?	11,3%	2,7%	25,4%	60,6%	71	100
7	¿Qué tan frecuentemente utilizaría las palabras nuevas aprendidas a través de juegos educativos su representado?	5%	2%	28,2%	64,8%	71	100
8	¿Cómo evalúa el impacto que tendrían las actividades lúdicas en la comprensión del vocabulario inglés en su representado?	8,5%	4,2%	31%	56,3%	71	100
9	¿Considera que notará una mejora en sus calificaciones relacionadas con el vocabulario en inglés al usar <i>Educaplay</i> su representado?	8,5%	2,8%	21,1%	67,6%	71	100
10	¿Se sentiría más motivado para	11,3%	2,8%	14,1%	71,8%	71	100

aprender inglés debido al desarrollo del vocabulario a través de actividades lúdicas su representado?

Nota. Fuente: Iza y León (2024); Importancia de desarrollar el vocabulario en inglés.

Como se observa en la tabla 2, en la pregunta 1 el 67,6% de los representantes percibió que el desarrollo del vocabulario en inglés de sus representados se fortalecería al incluir juegos interactivos que permiten a los estudiantes aprender mientras juegan, mejorando la comprensión y retención de palabras al promover el involucramiento activo del estudiante y adaptarse a sus necesidades individuales de aprendizaje.

En la pregunta 2, el 67,6% consideró que se incrementaría el vocabulario en inglés gracias a las actividades lúdicas, fomentando un ambiente dinámico, divertido y cómodo para aprender y practicar inglés a través de imágenes, sonidos, canciones, juegos y trabajo en equipo, lo que mejora la pronunciación y la comprensión auditiva.

En la pregunta 3, el 54,9% consideró que sus representados utilizarían con frecuencia el nuevo vocabulario aprendido en conversaciones diarias, al aprender palabras dentro de su contexto cotidiano mediante un currículo adaptado a las características propias de cada alumno, lo que facilita la apropiación del nuevo léxico.

En la pregunta 4, el 62% indicó que les resultaría fácil recordar el vocabulario aprendido a través de *Educaplay*, dado que el uso de imágenes y sonidos ayuda a asociar visualmente las palabras con sus significados, facilitando la retención en la memoria a largo plazo, con retroalimentación instantánea que motiva a mejorar el rendimiento.

En la pregunta 5, el 63,4% de los representantes se consideró en condiciones de evaluar el uso correcto del nuevo vocabulario de sus representados, apoyándose en recursos educativos, conversaciones en el hogar y comunicación regular con los docentes para identificar áreas de mejora.

En la pregunta 6, el 60,6% estuvo de acuerdo en que la confianza de sus representados al hablar inglés

umentaría mediante el desarrollo del vocabulario en un ambiente relajado y positivo que incluye elogios por utilizar el vocabulario aprendido, enseñando que los errores son parte natural del proceso de aprendizaje del idioma.

En la pregunta 7, el 64,8% indicó que sus representados utilizarían con frecuencia las palabras nuevas aprendidas a través de juegos educativos, ya que el entorno dinámico e interactivo motiva a practicar y repetir el vocabulario en contextos cotidianos, consolidando el léxico de forma progresiva y duradera.

En la pregunta 8, el 56,3% evaluó positivamente el impacto de las actividades lúdicas en la comprensión del vocabulario inglés, dado que el juego facilita la retención del vocabulario al presentarlo de manera interactiva, incide en el desarrollo de habilidades lingüísticas y genera condiciones favorables para el aprendizaje al reducir la presión emocional y fortalecer la confianza del estudiante.

En la pregunta 9, el 67,6% notaría una mejora en las calificaciones relacionadas con el vocabulario en inglés al usar *Educaplay*, gracias a la interactividad, la práctica regular, la contextualización del aprendizaje y la corrección inmediata de errores que ofrece la plataforma, con el apoyo de la implicación continua de los representantes en el seguimiento del progreso.

En la pregunta 10, el 71,8% estaría más motivado para aprender inglés a través de actividades lúdicas, ya que la modalidad lúdica de la plataforma reduce la tensión emocional y estimula la confianza para practicar el vocabulario adquirido, favoreciendo la autonomía y el interés sostenido por el aprendizaje del idioma.

4. Discusión

Los hallazgos de la variable independiente revelan una percepción mayoritariamente favorable hacia el uso de *Educaplay* como herramienta lúdica para el aprendizaje del vocabulario en inglés. La alta aceptación registrada en los ítems de efectividad y motivación coincide con lo documentado por Aidil y Muallim (2025), quienes constataron que *Educaplay*

mejora el rendimiento en vocabulario cuando sus actividades se diseñan de forma adaptada a las necesidades del grupo. Del mismo modo, Graça et al. (2022) evidenciaron que las plataformas interactivas digitales incrementan el compromiso del estudiantado y facilitan la retención léxica a largo plazo, resultado coherente con el patrón observado en las preguntas sobre retención y facilidad de recuerdo. Esta convergencia sugiere que el valor de *Educaplay* no reside solo en la novedad tecnológica, sino en la combinación de retroalimentación inmediata, personalización del nivel y el carácter lúdico de sus actividades.

En lo que respecta a la dimensión colaborativa del aprendizaje, la participación en actividades grupales obtuvo el menor porcentaje de acuerdo de la variable independiente, lo que sugiere que los representantes perciben el uso de *Educaplay* principalmente como una herramienta de práctica individual. Esta tendencia guarda relación con el planteamiento de Jannah et al. (2021), quien advierte que los estudiantes presentan estilos de aprendizaje heterogéneos y que no todos prefieren la interacción verbal o la dinámica grupal. No obstante, Osadhi (2024) destaca que las técnicas lúdicas alcanzan mayor profundidad cuando incorporan el trabajo cooperativo, por lo que resultaría pertinente fortalecer en futuras implementaciones las modalidades colaborativas dentro de la plataforma, como los retos por equipos o los torneos de vocabulario.

Los datos de la variable dependiente muestran porcentajes de acuerdo moderadamente inferiores a los de la variable independiente, lo que indica que, si bien los representantes valoran la plataforma, mantienen cierta cautela respecto al impacto real sobre el desarrollo del vocabulario en uso activo. Este patrón es consistente con lo reportado por Mera et al. (2022), quienes identificaron que las dificultades en el dominio del vocabulario en inglés no se resuelven exclusivamente con el acceso a recursos digitales, sino que requieren práctica sostenida y mediación docente. En línea con este argumento, Vargas-Saritama y Espinoza (2024) sostienen que el

aprendizaje del vocabulario se potencia cuando las estrategias pedagógicas, entre ellas la gamificación, se articulan con objetivos comunicativos claros y no se limitan al reconocimiento aislado de palabras.

Un hallazgo relevante de la variable dependiente es que el mayor porcentaje de acuerdo se registra en la motivación sostenida para aprender inglés, mientras que el uso del vocabulario en conversaciones diarias y el impacto en la comprensión lectora obtienen los porcentajes más bajos. Esta brecha entre motivación e integración del vocabulario al uso comunicativo coincide con la advertencia de Ramos y Maya (2022), quienes señalan que los juegos sociales y de roles resultan indispensables para trasladar el vocabulario aprendido al plano de la producción oral. Asimismo, Mosquera-Gende (2023) demostraron que las plataformas lúdicas como *Educaplay* son eficaces como activadoras de conocimiento previo y como instrumentos de evaluación formativa, pero su mayor impacto sobre la producción lingüística se alcanza cuando se complementan con prácticas comunicativas fuera del entorno digital.

En conjunto, los resultados respaldan la pertinencia de incorporar *Educaplay* en la enseñanza del vocabulario en inglés en contextos de educación básica fiscal. La brecha digital identificada por Mujica-Sequera (2021) como un obstáculo estructural para los entornos virtuales de aprendizaje en instituciones públicas es, precisamente, el escenario donde *Educaplay* demuestra mayor potencial, dado que funciona en dispositivos móviles con conectividad básica.

Con todo, este estudio se circunscribe a la percepción de representantes en un único ciclo de consulta, por lo que la generalización de sus conclusiones requiere investigación complementaria que mida el aprendizaje efectivo del vocabulario mediante instrumentos de evaluación directa. Futuros estudios podrían triangular estos datos con observaciones de aula y pruebas de producción oral, ampliando así la evidencia sobre la eficacia de *Educaplay* como recurso pedagógico en la enseñanza del vocabulario en inglés.

5. Conclusiones

Las actividades lúdicas desarrolladas en Educaplay, entre ellas sopas de letras, crucigramas, relacionar grupos, adivinanzas, test, video quiz, ordenar letras y relacionar columnas, fortalecen el vocabulario en inglés de los estudiantes de sexto año de educación básica de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Teodoro Wolf”, al combinar la diversión con el aprendizaje léxico significativo.

Los hallazgos subrayan la relevancia de integrar *Educaplay* en el entorno educativo como herramienta que promueve la participación activa, reduce la ansiedad lingüística y consolida el aprendizaje léxico en contextos significativos. Esto no solo promueve un enfoque más moderno y alineado con la era digital, sino que también proporciona oportunidades para enriquecer la enseñanza y preparar a los estudiantes para un mundo cada vez más digitalizado.

Se evidencia una relación directa entre la incorporación de recursos digitales lúdicos y la mejora en el aprendizaje del vocabulario en inglés. *Educaplay* constituye un pilar para el avance en el aprendizaje del vocabulario cuando se integra en la planificación docente, siempre que se garantice su accesibilidad y pertinencia para todos los actores educativos.

Como limitación del estudio, se reconoce que los datos provienen exclusivamente de la percepción de representantes de estudiantes en un único ciclo de consulta, lo que restringe la generalización de los hallazgos. Futuras investigaciones deberían incluir la perspectiva directa de los estudiantes, observaciones de aula y pruebas estandarizadas de producción oral y escrita, que permitan medir el impacto real de *Educaplay* en el aprendizaje efectivo del vocabulario.

6. Referencias

Aidil, & Muallim, M. (2025). Digital gamification for vocabulary growth: Evaluating Educaplay for EFL learners in a boarding school setting. *Studies in Language, Education, and Culture (SeLEC)*, 1(1), 27–34. <https://doi.org/10.56303/selec.v1i1.403>

Alpizar, M. E. (2023). Competencias Digitales de los Docentes de Inglés de la Universidad Americana de Costa Rica. *Revista Tecnológica - ESPOL*,

35(3), 193-210.

<https://doi.org/10.37815/rte.v35n3.1080>

Budianto, L., Azmi, M., & Putera, A. A. (2021). The implementation of digital storytelling using discovery learning in EFL listening class: middle school students. *Journal on English as a Foreign Language*, 11(2), 381–399.

<https://doi.org/10.23971/jeft.v11i2.3036>

Calle, S. E. (2023). Diseños de investigación cualitativa y cuantitativa. *Ciencia Latina. Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1865–1879.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7016

Carabregu-Vokshi, M., Ogruk-Maz, G., Yildirim, S., Dedaj, B., & Zeqiri, A. (2024). 21st century digital skills of higher education students during Covid-19—is it possible to enhance digital skills of higher education students through E-learning?. *Education and Information Technologies*, 29, 103–137. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12232-3>

Castillo-Cuesta, L. (2020). Using digital games for enhancing EFL grammar and vocabulary in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(20), 116-129.

<https://doi.org/10.3991/ijet.v15i20.16159>

Chen, C., Nurullizam Jamiat, & Shaoxu Du. (2024). Effect of a self-regulated vocabulary learning mobile application on EFL students' vocabulary learning achievement and motivation. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 18(16), 25–37. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i16.49755>

Djafar, H., Yunus, R., & DJ Pomalato, S. W. (2021). Qualitative and quantitative paradigm constellation in educational research methodology. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 2(2), 339–345.

<https://doi.org/10.51601/ijersc.v2i2.70>

Espinoza-Freire, E. E. (2023). La enseñanza de las ciencias sociales mediante el método deductivo. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 2(2), 34–41.

<https://doi.org/10.62697/rmiie.v2i2.50>

Faida, F. R., & Wijianto, A. (2025). Enhancing English vocabulary mastery through game-based approaches for elementary school students. *ELEMENTARY. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(4), 773–782.

<https://doi.org/10.51878/elementary.v5i4.7235>

Gamlo, N. H. (2019). Saudi EFL learners' perceptions of the benefits of ICT integration into English learning. *Studies in English Language Teaching*, 7(2), 163-173.

<https://doi.org/10.22158/selt.v7n2p163>

Graça, V., Quadro-Flores, P., & Ramos, A. (2022). The integration of the digital platform Educaplay in interdisciplinary paths in the 1st and 2nd basic education cycles. *Athens Journal of Education*, 9(3), 377–392. <https://doi.org/10.30958/aje-9-3-2>

Guevara, G. P., Verdesoto, A. E., & Castro, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163–

173.
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Handig, J. E. R., San Gabriel, A. M., Garcia, R. B. M., & Domingo, M. S. (2023). Enhancing vocabulary learning in elementary language education: exploring effective strategies and interactive approaches. *EPRA. International Journal of Multidisciplinary Research*, 9(8), 392–397. <https://doi.org/10.36713/epra14166>
- Haq, M., & Yasin, N. (2025). Qualitative, quantitative, and mixed methodology paradigms. *Journal of Practical Studies in Education*, 6(6), 1–15. <https://doi.org/10.46809/jpse.v6i6.144>
- Ilham (2025). Integrating task-based language teaching with digital tools to enhance writing skills in EFL classrooms: A systematic literature review. *IDEAS. Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(2), 6469–6484. <https://doi.org/10.24256/ideas.v13i2.6798>
- Jannah, Z., Roza, V., & Dewi, M. P. (2021). Match and mismatch between learning styles of EFL students and teaching styles of EFL teachers. *ELP (Journal of English Language Pedagogy)*, 6(1), 45–58. <https://doi.org/10.36665/elp.v6i1.358>
- Jia, W., Zhang, L., Pack, A., Guan, Y., & Zou, B. (2024). Digital game-based learning's effectiveness on EFL learners' receptive and productive vocabulary knowledge. *Language Learning & Technology*, 28(1), 1–21. <https://doi.org/10.64152/10125/73554>
- Jiménez, J. A., Contreras, I. D. J., & López, M. (2022). Lo cuantitativo y cualitativo como sustento metodológico en la investigación educativa: un análisis epistemológico. *Revista humanidades*, 12(2), e51418. <https://doi.org/10.15517/h.v12i2.51418>
- Mera, F., Gómez, J. M., & Cepeda, K. (2022). Desempeño académico mediado por las estrategias de lectura para el idioma inglés. *Revista Minerva*, 3(5), 66–77. <https://doi.org/10.53591/minerva.v3i5.567>
- Mosquera-Gende, I. (2023). Digital tools and active learning in an online university: Improving the academic performance of future teachers. *Journal of Technology and Science Education*, 13(3), 632–645. <https://doi.org/10.3926/jotse.2084>
- Mujica-Sequera, R. M. (2021). Clasificación de las herramientas digitales en la tecnoseducación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 12(1), 71–85. <https://doi.org/10.37843/rted.v1i1.257>
- Naviantara, D., Suwartono, T., & Romdona, Y. (2024). Enhancing students' motivation in English language learning through gamification. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 9(2), 119–128. <https://doi.org/10.18592/ptk.v9i2.11080>
- Osadhi, S. Y. (2024). The effects of vocabulary learning gamification on students' vocabulary development. *RETAIN. Journal of Research in English Language Teaching*, 12(3), 21–29. <https://doi.org/10.26740/rt.v12i03.63362>
- Ramos, D., & Maya, Y. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. *Sociedad & Tecnología*, 5(3), 565–576. <https://doi.org/10.51247/st.v5i3.265>
- Ramos-Galarza, C. A. (2020). Alcances de una investigación. *CienciaAmérica*, 9(3), 1–6. <https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Shen, J. (2023). Using mobile game-based English vocabulary learning apps to improve vocabulary acquisition in primary school. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 8, 82–86. <https://doi.org/10.54097/ehss.v8i1.4230>
- Sultan, Y., Fansury, A. H., & Januarty, R. (2022). Reinforcing EFL young learners' vocabulary through Scrabble game. *Teaching English as a Foreign Language Overseas Journal*, 10(1), 75–82. <https://doi.org/10.47178/teflo.v10i1.1625>
- Suwartono, T., & Aniuranti, A. (2018). Digital teaching tools in 21st century EFL classroom: Are our teachers ready?. *ELLITE: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 3(2), 57–62. <https://doi.org/10.32528/ellite.v3i2.1916>
- Timbila, W. E., & López, I. E. (2023). Uso de las herramientas digitales TIC en el aprendizaje basado en proyectos en el nivel de la Educación Básica Media para la innovación educativa. *Revista Cognosis*, 8(3), 114–132. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v8i3.3582>
- Torres, J. C., & Orosco-Fabian, J. R. (2024). Competencias digitales de estudiantes universitarios. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(33), 908–919. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i33.772>
- Vargas-Saritama, A., & Espinoza, V. S. (2024). Educaplay as a tool to potentiate English vocabulary retention and learning. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1–16. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-614>
- Wijaya, K. F. (2022). Strategies to overcome foreign language speaking anxiety in Indonesian EFL learning contexts. *LLT Journal. A Journal on Language and Language Teaching*, 26(1), 214–227. <https://doi.org/10.24071/llt.v26i1.4450>

Reseña biográfica de la autora

Doris Fernanda Iza Iza | dfizai@ube.edu.ec

Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Inglés y en Turismo Histórico Cultural, y Tecnología en Turismo

Histórico Cultural por la Universidad Central del Ecuador (UCE). Docente del área de Ciencias Sociales en la Unidad Educativa "Rincón del Saber", con más de 15 años de trayectoria y 8 años como coordinadora de área. Su línea de investigación se centra en la integración de herramientas digitales en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

Cristian Patricio León Noroña | cpleonn@ube.edu.ec

Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Inglés por la Universidad Central del Ecuador (UCE). Docente de Lengua Extranjera en la Escuela de Educación Básica Fiscal "Teodoro Wolf" y en el Centro de Idiomas Meridian. Con 14 años de experiencia docente en diversas instituciones. Su línea de investigación se enfoca en el aprendizaje del vocabulario en inglés mediante plataformas digitales y gamificación.

Agradecimientos. Los autores agradecen a las autoridades y representantes de la Escuela de Educación Básica Fiscal "Teodoro Wolf" de Durán, Ecuador, por su apertura y colaboración en el proceso de recolección de datos, así como a los ocho especialistas en educación que validaron el instrumento de la investigación.

Declaraciones de la autora

Contribución de la autora (Taxonomía CRediT). Doris Fernanda Iza Iza: Conceptualización, Investigación, Metodología, Validación, Escritura - borrador original, Escritura - revisión y edición. Cristian Patricio León Noroña: Conceptualización, Curación de datos, Análisis formal, Investigación, Recursos, Supervisión, Visualización, Validación.

Financiamiento. Esta investigación no recibió financiamiento externo.

Conflicto de intereses. La autora declara no tener conflicto de intereses.

Declaración de disponibilidad de datos. Los datos están disponibles bajo solicitud razonable al autor de correspondencia (dfizai@ube.edu.ec).

Declaración de uso de Inteligencia Artificial. En la elaboración de este artículo se utilizaron herramientas de inteligencia artificial generativa como apoyo en la redacción y la revisión estilística de algunos fragmentos del texto. No obstante, todo el contenido fue supervisado, validado y ajustado por los autores, quienes asumen plena responsabilidad por la originalidad, la precisión de las atribuciones bibliográficas y la integridad académica del manuscrito. El uso de estas herramientas se limitó a funciones de asistencia lingüística y no implicó la generación autónoma de datos, resultados ni conclusiones.

Aprobación ética y consentimiento informado. Este estudio no requirió aprobación de un comité de ética. Los datos fueron recabados de representantes legales de los estudiantes, quienes brindaron su consentimiento informado para participar en la investigación. Se garantizó en todo momento la confidencialidad de la información proporcionada.