

<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i4.1772>

Percepción estudiantil sobre el uso de Educaplay para la comprensión lectora en el quinto año

Student perception of the use of Educaplay for reading comprehension in the fifth year

Gabriela Estefania Pacheco Oñate

gepachecoo@ube.edu.ec

gabiandy_1992@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-2882-6989>

Universidad Bolivariana de Ecuador
Ecuador – Guayaquil

Paulina Natali Amores Defáz

pnamoresd@ube.edu.ec

paulinaamores4@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-1696-315X>

Universidad Bolivariana de Ecuador
Ecuador - Guayaquil

Leticia Guillot Mustelier

lguillotm@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-3812-4861>

Universidad de Oriente, Santiago de Cuba, Cuba

Rudy Garcia Cobas

rgarciac@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-0662-176X>

Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE)

Artículo recibido: 15 octubre 2025 -Aceptado para publicación: 18 noviembre 2025

Conflictos de intereses: Ninguno que declarar.

RESUMEN

Este estudio analiza la percepción estudiantil sobre el uso de la plataforma Educaplay como recurso didáctico para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de quinto año de Educación Básica. Mediante un enfoque mixto, se diagnosticaron las principales dificultades lectoras, se diseñó un sistema de actividades interactivas y se evaluó su factibilidad con especialistas. Posteriormente, se implementó el sistema y se valoró la experiencia estudiantil a través de cuestionario estructurado y la métrica Net Promoter Score (NPS). Los resultados evidencian mejoras significativas en la motivación, participación y comprensión lectora, con un NPS del 60 %, lo que indica una alta disposición a recomendar el recurso. Se concluye que el Educaplay constituye una herramienta eficaz para fortalecer la comprensión lectora desde una perspectiva crítica, reflexiva e interactiva.

Palabras clave: comprensión lectora, educaplay, educación básica, percepción estudiantil

ABSTRACT

This study analyzes students' perception of the use of the platform Educaplay as a teaching resource for the development of reading comprehension in fifth-year Basic Education students. Through a mixed-methods approach, the main reading difficulties were diagnosed, an interactive activity system was designed, and its feasibility was evaluated with specialists. Subsequently, the system was implemented, and the student experience was assessed through structured questionnaires and the Net Promoter Score (NPS) metric. The results show significant improvements in motivation, participation, and reading comprehension, with an NPS of 60%, indicating a high willingness to recommend the resource. It is concluded that Educaplay is an effective tool to strengthen reading comprehension from a critical, reflective, and interactive perspective.

Keywords: reading comprehension, educaplay, basic education, student perception

Todo el contenido de la Revista Científica Internacional Arandu UTIC publicado en este sitio está disponible bajo licencia Creative Commons Attribution 4.0 International. 

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la comprensión lectora se ha convertido en una prioridad fundamental para garantizar el éxito académico de los estudiantes. Esta habilidad no solo permite interpretar y analizar textos, sino que también se considera una competencia transversal para comprender procesos cotidianos, potenciar el pensamiento crítico, la capacidad de argumentación y el acceso autónomo al conocimiento, en un mundo marcado por constantes transformaciones tecnológicas y económicas

Diversos estudios recientes han evidenciado la necesidad de fortalecer esta habilidad mediante estrategias pedagógicas contextualizadas. Autores como: Afflerbach (2016), Acosta García et al. (2022), Indio Franco y Rodríguez Zambrano (2023) y Baño Cabezas (2024) coinciden en señalar dificultades especialmente en los niveles inferencial y crítico, así como las limitaciones que estas generan en el desempeño escolar y la formación integral del estudiante. Abogan por implementar sistemas de actividades que promuevan la comprensión lectora desde edades tempranas, con enfoques críticos, reflexivos e interactivos. En este contexto, la Escuela de Educación Básica “Isidro Ayora” ha iniciado experiencias de innovación docente mediante el uso de la herramienta Educaplay para promover aprendizajes interactivos y motivadores que permitan resolver las dificultades de sus estudiantes en la interpretación de textos, reconocimiento de datos, hechos, personajes, lugares y acciones, deducir significados implícitos, relaciones causales, intenciones de los personajes o consecuencias no mencionadas directamente, así como emitir juicios críticos sobre el texto. Esta iniciativa responde a que autores como (Flores-Robles et al., 2025), plantean que el uso del Educaplay es una estrategia eficaz para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes, al promover aprendizajes interactivos y motivadores, además que la implementación de actividades didácticas configuradas bajo enfoques constructivistas y conectivistas mejoran significativamente la capacidad de análisis e interpretación textual en los estudiantes. Otros como Lucero Angamarca y Villa Díaz (2024) evidencian que el uso de cuestionario dinámico en esta plataforma contribuye a superar las dificultades lectoras derivadas de metodologías tradicionales poco efectivas. Estas evidencias respaldan la necesidad de incorporar esta herramienta como recurso didáctico en propuestas pedagógicas innovadoras orientadas al desarrollo de comprensión lectora en la educación básica. Así, se justifica la pertinencia de investigar cómo estas metodologías son percibidas por los estudiantes de quinto año, para valorar su impacto formativo desde un enfoque crítico y contextualizado. Surge la necesidad de diseñar, aplicar y evaluar un sistema de actividades interactivas que integre recursos digitales como Educaplay, aborde los tres niveles de comprensión lectora y permita valorar su impacto desde una perspectiva académica, perceptiva y experiencial.

El presente artículo tiene como objetivo valorar la percepción estudiantil sobre el uso de Educaplay en el desarrollo de la comprensión lectora en el quinto año de la Escuela de Educación Básica Isidro Ayora,

Para el logro del mismo se trazaron los siguientes objetivos específicos:

1. Fundamentar teóricamente el proceso de comprensión lectora con el uso de la herramienta tecnológica Educaplay.
2. Diagnosticar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de quinto año de la Escuela de Educación Básica Isidro Ayora.
3. Valorar la factibilidad del sistema de actividades elaborado con el uso del Educaplay, a partir del criterio de especialistas.
4. Implementar el sistema de actividades propuesto
5. Valorar la percepción de los estudiantes de quinto año sobre el uso del Educaplay para la comprensión lectora

MATERIALES Y MÉTODOS

El presente estudio adoptó un enfoque mixto, con un diseño descriptivo y no experimental, orientado a analizar las percepciones de los estudiantes de quinto año en la Escuela de Educación Básica Isidro Ayora sobre el uso del Educaplay como estrategia pedagógica.

Se desarrollaron tres etapas, que en su integración se logra el cumplimiento del objetivo previsto. En la primera se lleva a cabo la aplicación de un cuestionario a los estudiantes para diagnosticar las principales insuficiencias de estos en la comprensión lectora, en la segunda se diseña el sistema de actividades con el uso del Educaplay para contribuir a resolver la problemática encontrada, el cual fue valorado su factibilidad por especialistas y en la tercera se realiza una valoración de la percepción estudiantil, a partir de un cuestionario.

El cuestionario para diagnosticar el nivel de los estudiantes en la comprensión lectora, incluyó seis preguntas, (dos por nivel), En las tres primeras, referidas al nivel literal e inferencial, se utilizó la selección múltiple y las restantes fueron preguntas abiertas. Se aplica una escala de 0 a 6 puntos de la forma siguiente: 6 puntos- Excelente comprensión en todos los niveles; 4-5 puntos- Buena comprensión, con dominio literal e inferencial y reflexión crítica; 2-3 puntos-- Comprensión básica, con dificultades en inferencia y reflexión; 0-1 puntos- Comprensión limitada, requiere de apoyo y relectura guiada.

El cuestionario dirigido a los estudiantes para valorar la percepción estudiantil sobre el uso de Educaplay, se estructuró con 11 preguntas, de ellas 10 cerradas y 1 abierta. En 9 de las cerradas se utilizó una escala de Likert de cinco puntos (1= totalmente en desacuerdo, 5= Totalmente de acuerdo), incluyó las dimensiones de: motivación y participación (ítems 1-3), facilidad de uso (ítems 4-6), comprensión lectora (ítems 7-9), satisfacción general (ítems 10), y en la última pregunta se utilizó la métrica Net Promoter Score (NPS) con escala de (0 a 10). Este se

complementó con preguntas abiertas para captar opiniones espontáneas sobre la experiencia con Educaplay.

El cuestionario aplicado a los especialistas tuvo como objetivo evaluar la pertinencia pedagógica del sistema de actividades, para la cual se utiliza una escala de likert (1= muy deficiente, 5 = excelente), en los siguientes criterios: Claridad de las instrucciones, Adecuación al nivel educativo, Pertinencia didáctica, Potencial para mejorar la comprensión lectora e Integración efectiva de Educaplay.

Uno de los principales aportes metodológicos es la incorporación de la métrica Net Promoter Score (NPS) como herramienta para evaluar la percepción y nivel de recomendación de los estudiantes, lo que permite valorar no solo el rendimiento académico, sino también la experiencia emocional y actitudinal frente a la propuesta. Esta dimensión perceptiva, poco explorada en investigaciones locales, enriquece el análisis y ofrece una visión más integral del impacto pedagógico. Para ella fue utilizada como escala la siguiente:

(0-6) Detractores, (7-8) Pasivos y (9-10) Promotores.

Se aplicó la técnica estadística Spearman, que como coeficiente de correlación permitió analizar la relación entre las variables motivación estudiantil y la puntuación NPS, dada la naturaleza ordinal de los datos. La muestra estuvo compuesta por 25 estudiantes, equivalente al total de la población.

RESULTADOS

La aplicación del cuestionario a los estudiantes arrojó los siguientes resultados como se muestra en la tabla 1.

Tabla 1

Resultados del cuestionario aplicado a los estudiantes de quinto año

Nivel de comprensión	6	4-5	2-3	0-1
			28%	72%

A partir de la tabla se observa que las mayores dificultades se concentran en los niveles inferencial y crítico. El 72%, representando a 18 estudiantes de los 25, presentan grandes limitaciones con la comprensión lectora, los cuales requieren de mucho apoyo y de una relectura guiada para deducir informaciones que no están explícita en el texto, tienen falta de vocabulario para interpretar, ofrecen opiniones sin fundamentos textual y presentan poca autonomía para formular juicios.

En la segunda etapa, a partir de los resultados obtenidos con el diagnóstico a los estudiantes, se elaboró el sistema de actividades propuesto con el uso del Educaplay dirigido a desarrollar la

habilidad de comprensión lectora. Este se estructuró mediante actividades interactivas digitales, en los tres niveles: literal, inferencial y crítico, cuya estructura general se presentan en la tabla 2.

Tabla 2

Estructura general del sistema de actividades para el desarrollo de la habilidad de comprensión lectora por nivel en estudiantes de quinto año

Nivel de comprensión	Tipo de actividad en EducaPlay	Tipo de recurso	Habilidades cognitivas a desarrollar	Enlace de Juego en EducaPlay
Literal	Cuestionario tipo test sobre un texto narrativo breve	Test / Quiz	Atención focalizada	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/25261065-test_de_lectura.html
			Reconocimiento de información explícita	
			Memoria semántica	
	Sopa de letras con palabras clave del texto	Sopa de letras	Asociación visual	https://www.educaplay.com/m/learning-resources/25262851-sopa_de_letras_con_palabras_clave_del_texto_un_raton_con_suerte.html
			Identificación de vocabulario	
			Reconocimiento textual de información explícita del texto	
	Audio y Video sobre un texto narrativo. Test de preguntas. Tema caperucita roja.	Video Quiz	Una identificación del reconocimiento textual sobre el cuento narrativo.	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/25784994-cuento_de_la_caperucita_roja.html
Inferencial	Preguntas donde el estudiante elige una respuesta correcta de acuerdo a su diario vivir. Tema: rutina diaria del estudiante.	Froggy jumps	Deducción lógica	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/26011358-rutina_diaria_ir_a_la_escuela.html
			-Establecimiento de relaciones	
			Interpretación contextual	
	Ordenar frases para reconstruir la secuencia narrativa	Ordenar palabras/frases	-Pensamiento secuencial	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/25270945-
			-Inferencia temporal	

			-Coherencia textual ordena la historia el bos
			-Inferir significados que y la llave.html
			y motivos ocultos
			-Deducir causas,
			consecuencias,
			relaciones
	Observar y analizar Froggy	Reconocimiento	https://es.educaplay.com/r
	sobre el tema de la jumps	narrativo.	ecursos-
	resta. Selecciona	Inferencia temporal.	educativos/23170516-
	Contestar las r	Relaciones	quiz sobre resta.html
	preguntas correctas La	textuales.	
	Secuencia respuesta	Deducción lógica.	
	narrativa. correcta		
Crítico	Adivinanza para los	Critica	Elegir las respuestas https://es.educaplay.com/r
	estudiantes con el Adivinanz	correctas.	ecursos-
	tema: útiles a		educativos/25786568-
	escolares.		adivina los materiales_d
	elige respuestas		e_clase.html
	lógicas.		
	Contestar las Crucigram	Escribir las	https://es.educaplay.com/r
	preguntas de los a	respuestas correctas	ecursos-
	verbos	del siguiente	educativos/26167575-
		crucigrama de los	verbos para 5to grado.ht
		verbos.	ml
	Preguntas donde el Froggy	Elegir la respuesta	https://es.educaplay.com/r
	estudiante elige una jumps	correcta.	ecursos-
	respuesta correcta	Sobre el	educativos/26166456-
	de los valores.	conocimiento de los	valoremos juntos_quiz_d
		valores.	e_valores_5to.html

El sistema presenta un total de 9 actividades, para la cual se distribuyó 3 para cada nivel de comprensión lectora, garantizando su gradualidad según su nivel de complejidad.

Para el nivel de comprensión literal:

En la primera actividad se utiliza un cuestionario sobre el texto “Un Ratón con Suerte”, la cual permite el desarrollo de habilidades para la identificación de información explícita y detalles

relevantes del relato, es decir reconocer hechos directamente expresados en el texto. Esta está compuesta por seis preguntas orientadas a la identificación de información explícita y detalles relevantes del relato. Esta experiencia de aprendizaje permite a los estudiantes desarrollar habilidades de lectura comprensiva mientras exploran una herramienta digital lúdica y participativa. El uso de Educaplay fomenta la creatividad, la motivación y la autonomía, demostrando que las plataformas digitales constituyen recursos pedagógicos eficaces para integrar la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.

El código QR donde se encuentra la actividad se presenta a continuación.



Con la segunda actividad, apoyada en el recurso sopa de letras, se contribuye a reforzar el vocabulario esencial y los conceptos explícitos, promoviendo la atención al detalle y la memorización de información literal. Esta incluyó cinco ítems orientados a reforzar la identificación de vocabulario esencial y conceptos explícitos presentes en el relato. A través de esta dinámica interactiva, se fortalecen las habilidades lectoras básicas, así como la atención al detalle, la motivación y curiosidad por medio del uso de recursos digitales lúdicos.

El código QR donde se encuentra la actividad se presenta a continuación.



En la tercera actividad, se utiliza el Video Quizz basado en el texto narrativo “Caperucita Roja”. Esta incluyó cinco preguntas diseñadas para evaluar la comprensión de hechos, personajes y secuencias del relato a partir de un recurso audiovisual interactivo. Esta estrategia permitió combinar la lectura y la observación, favoreciendo la comprensión lectora y la atención sostenida de los estudiantes, además, el uso del formato de video dentro de Educaplay ayuda a potenciar la motivación, la creatividad y el pensamiento crítico.

El código QR donde se encuentra la actividad se presenta a continuación.



Para el nivel de comprensión inferencial

En la primera actividad, se utiliza la dinámica “Froggy Jumps” sobre la “Rutina diaria del estudiante”, el cual contribuye al desarrollo de la capacidad de inferir ideas no expresadas

directamente en el texto, así como el fortaleciendo del razonamiento lógico y la comprensión profunda. Esta incluyó 8 ítems con una duración de 12 segundos para poder responder cada ítem caso contrario pierde puntos por no responder e inmediatamente continua la siguiente pregunta. El código QR donde se encuentra la actividad se presenta a continuación.



En la segunda actividad, se utiliza un ordenador de palabras a partir del texto “El bosque y la llave”, la cual ayuda a ejercitar la deducción de secuencias y relaciones de sentido, así como la construcción de coherencia textual a partir de la interpretación. Esta incluyó 5 ítems, además existe un reloj el cual marca cuanto tiempo tarda en realizar cada ítem, orientada a fortalecer la comprensión lectora profunda.

El código QR donde se encuentra la actividad se presenta a continuación.



Como tercera actividad, se utiliza Froggy jumps sobre “La resta” integró el pensamiento inferencial con el razonamiento lógico-matemático, al exigir la interpretación de situaciones y la deducción de resultados. Esta incluyó 5 ítems con un límite de tiempo de 20 segundos por ítem, orientados a la solución de problemas matemáticos.

El código QR donde se encuentra la actividad se presenta a continuación.



En conjunto, estas actividades con el uso de Educaplay potencian la comprensión inferencial, fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y la autonomía, ayudando a consolidar un aprendizaje significativo en diversas áreas del conocimiento.

Para el nivel de comprensión crítico:

En la primera actividad se utiliza una serie de adivinanzas sobre el tema "Útiles escolares", diseñada para fomentar la comprensión crítica. Esta compuesta por cinco ítems, además existe un reloj el cual marca cuanto tiempo tarda en realizar cada ítem que estimulan la reflexión, el análisis y la interpretación de significados a partir de pistas lingüísticas y contextuales, a través de esta dinámica lúdica e interactiva.

El código QR donde se encuentra la actividad se presenta a continuación.



En la segunda actividad se utiliza un crucigrama sobre el tema "Conocimiento de los verbos". Esta compuesta por cinco ítems, un reloj el cual marca cuanto tiempo tarda en realizar cada ítem orientadas a promover la reflexión, el análisis y la aplicación consciente de los diferentes tipos y usos de los verbos en diversos contextos comunicativos y creatividad.

El código QR donde se encuentra la actividad se presenta a continuación



La tercera actividad en Educaplay llamada "Froggy Jumps" se enfocó en el tema de valores. Consistió en una dinámica interactiva con cinco ítems con un límite de tiempo de 20 segundos por ítem, diseñadas para promover la reflexión, el análisis y la evaluación de comportamientos y principios éticos a partir de situaciones planteadas. Orientada a ejercitar el pensamiento crítico y el juicio moral, fortaleciendo la comprensión y aplicación de valores en contextos cotidianos.

El código QR donde se encuentra la actividad se presenta a continuación



Como parte de la propuesta se ofrecieron **recomendaciones metodológicas** para la adecuada instrumentación tales como:

-Aplicar en sesiones de 45 minutos, dos veces por semana, durante un periodo de tres a cuatro semanas. -Combinar las actividades digitales con momentos de lectura guiada y reflexión oral para reforzar el aprendizaje.

Utilizar la siguiente rúbrica de evaluación de la comprensión lectora que se muestra en la tabla 3

Tabla 3

Rúbrica de evaluación de la comprensión lectora

Nivel de comprensión	Indicador	Excelente (3 pts)	Regular (2 pts)	Mal (1 pt)
Literal	Identifica información	Reconoce con precisión datos, personajes,	Reconoce algunos datos relevantes, pero	Confunde o no identifica

	explícita texto	del	lugares acciones clave	y	omite importantes	detalles	información básica del texto
Inferencial	Deduce relaciones, causas y consecuencias	y	Establece inferencias claras y coherentes basadas en el texto	y	Realiza inferencias parciales o con apoyo		No logra inferir o sus deducciones son incorrectas
Crítico	Emite juicios y reflexiona sobre el contenido		Argumenta su opinión con fundamentos sólidos y relaciona el texto con su realidad		Expresa una opinión, pero con escasa justificación		No emite juicio o lo hace sin relación con el texto

El sistema de actividades, fue sometido, antes de su instrumentación, a la valoración de 5 especialistas con experiencias en la asignatura de Lengua y Literatura y en Tecnología educativa. Las recomendaciones en la primera ronda estuvieron dirigidas a incorporar sugerencias metodológicas para su aplicación y evaluación, así como definir las habilidades cognitivas que se deben desarrollar para cada nivel y a utilizar diferentes tipos de recursos para las mismas. En la segunda ronda el 100% de los especialistas calificaron de excelente los cinco criterios utilizados para su valoración (Claridad de las instrucciones, Adecuación al nivel educativo, Pertinencia didáctica, Potencial para mejorar la comprensión lectora e Integración efectiva de Educaplay).

En la tercera se aplicó la estadística descriptiva para caracterizar la percepción estudiantil sobre el sistema de actividades con Educaplay. Los resultados del cuestionario tipo Likert mostraron una tendencia positiva en las dimensiones de motivación y participación, facilidad de uso y comprensión lectora, con promedios superiores a 4 en la mayoría de los ítems.

En cuanto a la métrica NPS, los estudiantes respondieron en una escala de 0 a 10 sobre su disposición a recomendar el sistema. El cálculo del NPS global se realizó mediante la fórmula siguiente:

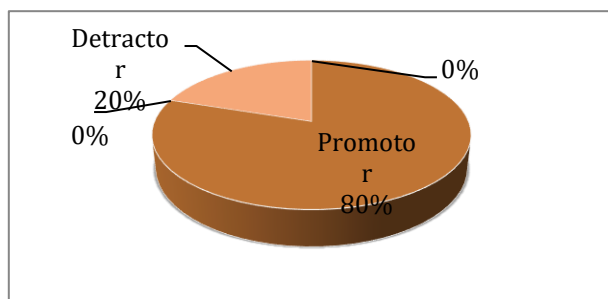
$NPS = \% \text{ Promotores} - \% \text{ Detractores}$, obteniéndose como resultado un 60%.

$NPS = 80\% - 20\% = 60\%$

Los resultados obtenidos se ilustran en la figura 1

Figura 1

Representación de los resultados de la métrica NPS



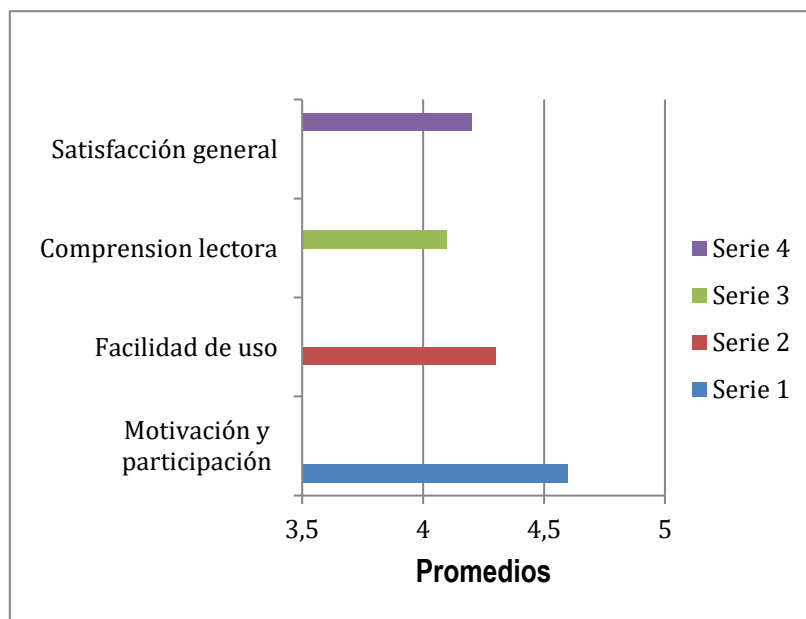
El gráfico circular que representa la distribución de estudiantes según la categoría de NPS permite visualizar con claridad el nivel de recomendación del sistema de actividades con Educaplay. Se observa que el 80% de los estudiantes se ubicaron en la categoría Promotores, puntuación (9-10) lo que indica una alta disposición a recomendar el recurso. El 60% obtenido como valor a partir de la aplicación de la técnica, indica una aceptación altamente positiva, ya que supera el umbral del 50%, considerado como indicador de satisfacción sólida y recomendación activa por parte de los participantes. En términos pedagógicos, este resultado sugiere que la mayoría de los estudiantes no solo valoran favorablemente la experiencia, sino que estarían dispuestos a recomendarla, lo que refuerza el potencial didáctico del Educaplay como recurso interactivo en el aula para la comprensión lectora. La representación gráfica refuerza el valor de NPS como indicador sintético de satisfacción y permite contrastar visualmente los niveles de aceptación estudiantil.

Para la interpretación de este valor, obtenido mediante la métrica NPS en la investigación se adopta los rangos establecidos por Reichheld (2003), creador del modelo, quien propone que si este es mayor que 50%, es una excelente aceptación, de 50% a 10% es buena aceptación con áreas de mejora, de 10% a 0% aceptación, percepción neutral baja. Estos rangos han sido ampliamente utilizados en estudios de satisfacción y percepción en diversos sectores, incluyendo el educativo (Gómez-González et al., 2021; García Holgado et al., 2020), lo que permite una lectura estandarizada y comparativa del nivel de recomendación del sistema de actividades implementado para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de 5to año.

Otros de los resultados obtenidos durante la investigación, fueron los promedios alcanzados por dimensiones a partir del cuestionario a estudiantes, los cuales se ilustran en la figura 2.

Figura 2

Representación de los promedios por dimensiones



Los resultados que se muestran en el gráfico de barra representan los promedios por dimensión del cuestionario a estudiantes, el cual evidencia diferencias significativas en la percepción estudiantil respecto al sistema de actividades con Educaplay. La dimensión de motivación y participación obtuvo el promedio más alto de 4,6, lo que indica que los estudiantes se sintieron estimulados y comprometidos con las actividades propuestas. En segundo lugar, la facilidad de uso alcanzó un promedio de 4,3 reflejando que la interfaz dinámica de Educaplay fueron considerados accesibles y amigables. Por su parte, la dimensión de comprensión lectora registró un promedio de 4,1 lo que sugiere que los estudiantes percibieron mejoras en su capacidad para interpretar textos, aunque en menor medida que los aspectos motivacionales. Finalmente la satisfacción general obtuvo un promedio de 4,2, consolidando una valoración positiva de recurso. Esta comparación entre dimensiones permite identificar que el impacto más fuerte del sistema se dio en el plano efectivo-motivacional, seguido por la percepción de utilidad pedagógica, lo que refuerza su potencial como herramienta didáctica en el aula.

Para explorar la relación entre la motivación y la satisfacción estudiantil se aplicó el coeficiente de Spearman, adecuado para datos ordinales y no paramétricos.

Variable X: Promedio de motivación por estudiantes (ítems 1 -3) del cuestionario).

Variable Y: Puntuación NPS individual (escala de 0 a 10)

El resultado del análisis fue $\rho = 0,71$. Este valor indica una correlación positiva moderada-alta, lo que sugiere que los estudiantes con mayores motivaciones tienden a recomendar más el sistema de actividades con Educaplay. Las respuestas abiertas reforzaron esta relación, destacando expresiones como “Me gustó porque me motivó a leer, más”, o “fue divertido y aprendí sin aburrirme”.

DISCUSIÓN

Los hallazgos de esta investigación confirman que la incorporación de recursos digitales como Educaplay en el aula no solo mejora el rendimiento lector, sino que transforma la experiencia educativa al fomentar la motivación y el compromiso activo del estudiante. La alta puntuación obtenida en la métrica NPS (60%) respalda esta afirmación, al reflejar una percepción positiva y una disposición significativa a recomendar el sistema de actividades. Esta evidencia coincide con estudios previos que destacan el potencial de las plataformas interactivas para superar las limitaciones de metodologías tradicionales. Además, la correlación moderada-alta entre motivación y recomendación ($\rho = 0,71$) sugiere que el componente emocional y actitudinal desempeña un papel clave en la efectividad pedagógica. En este sentido, el enfoque mixto adoptado permite una lectura integral del impacto, articulando datos cuantitativos y cualitativos que enriquecen la comprensión del fenómeno educativo.

CONCLUSIONES

-El diagnóstico realizado a los estudiantes de quinto año de la Escuela de Educación Básica “Isidro Ayora” evidenció dificultades significativas en los niveles inferencial y crítico de la comprensión lectora.

-La investigación aporta una propuesta pedagógica innovadora que integra recursos digitales y estrategias activas respondiendo a las necesidades del contexto educativo ecuatoriano. A diferencia de estudios previos centrados en métodos tradicionales, este trabajo presenta un sistema de actividades interactivas que aborda de forma estructurada los tres niveles de comprensión: literal, inferencial y crítico.

-Uno de los principales aportes metodológicos es la incorporación de la métrica Net Promoter Score (NPS) como herramienta para evaluar la percepción y nivel de recomendación de los estudiantes, lo que permite valorar no solo el rendimiento académico, sino también la experiencia emocional y actitudinal frente a la propuesta. Esta dimensión perceptiva, poco explorada en investigaciones locales, enriquece el análisis y ofrece una visión más integral del impacto pedagógico.

-La combinación de la métrica NPS, con encuestas perceptivas y valoración de especialistas constituye una estrategia válida y efectiva para garantizar la confiabilidad de los resultados en investigaciones educativas aplicadas. Esto refuerza la utilidad del enfoque mixto en contextos reales de aula, donde las condiciones no siempre permiten diseños experimentales clásicos.

REFERENCIAS

- Acosta García, A. V., Beltrán Martínez, A. M., Casadiegos Medina, X. V., & EsariYolima, G. G. (2022). Estrategias utilizadas por el docente para identificar el problema de aprendizaje en la lectura en niños en etapa escolar de básica primaria. *Universidad de Cartagena*. <https://bit.ly/3yAgC8y>
- Afflerbach, P. (2016). *Understanding and Using Reading Assessment, K–12*. International Reading Association. <https://www.amazon.com/Understanding-Using-Reading-Assessment-K-12/dp/0872070032>
- Alvarado,M. Rodríguez , L y Córdoba , J. (2023). La comprensión lectora como proceso cognitivo: inferenci, interpretación y evaluación. *Revista horizonte7*(31), Bolivia. <https://www.scielo.org.bo/scielo.php>
- Avemaña Mullo,D. P.(2023) Educaplay como recurso didáctico en el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de sexto año delCentro educativo ComuitarrioIntercultural. <https://repositorio.Unae.edu.ec/Bitstreams>
- Baño Cabezas, F. G. (2024). Análisis comparativo nacional y regional sobre la competencia lectora en estudiantes ecuatorianos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 11(3). http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862024000300053
- Caballero Lanchero, O. P., y Castro González, S.A(2023). Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante la gamificación utilizando la herramienta Educapley y la plataforma Classroom para los estudiantes de 5to. Repositorio Institucional Universidad Cartagena.<https://repositorio.Unicartagena.edu.cu>.
- Flores-Robles, A. E., Silva-Carrillo, A. G., Maliza-Muñoz, W. F., & Reyes-Zambrano, G. X. (2025). Educaplay para la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado de primaria. *Revista Científica Zambos*, 4(2). <https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n2/106>
- García-Holgado, A., García-Peñalvo, F. J., & Vázquez-Ingelmo, A. (2020). *Using Net Promoter Score to evaluate educational software*. *Computers & Education*, 149, 104034. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104034>.
- Gómez-González, C., García-Peñalvo, F. J., & Therón, R. (2021). *Evaluación de la experiencia del estudiante en entornos virtuales mediante NPS*. *Sustainability*, 13(17), 9655. <https://doi.org/10.3390/su13179655>
- Indio Franco, K. A., & Rodríguez Zambrano, A. D. (2023). Competencias lectoras de los estudiantes de la educación general básica en Ecuador. *UNESUM Ciencias*, 7(3), 98–113. <https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesciencias/article/view/711>

Huamán Herreros, G. A. (2024). *Relevancia de la comprensión lectora en educación: Una revisión sistemática*. Revista Iberoamericana de Investigación y Desarrollo Educativo, 15(29).

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672024000200743

Siemens, G.(2005). Conectivismo: A Learning Theory for the Digital Age. International Journal of instructional Technology and Distance Learning, 2(1). <https://www.itdl.org/journal/jan-05/article01.htm>

Solé , I.(1992) Estrategias de lectura . Editorial Graó.

Rosero Pazmiño, N. del C.(2024). Educapley para el desarrollo de hábitos lectores en el área de Lengua y Literatura (Trabajo de titulación, Universidad politécnica Estatal del Carchí) <https://repositorio.upec.edu.ec/bitstreams.ç>

Reyna Ledesma, V.M., Lescano López, G. S y Boy Barreto, A.M.(2022). El conectivismo en el aprendizaje en línea: empoderando las competencias comunicativas docentes. <https://dianet.unirioja.es/descarga/articulo>