

UNIVERSITAT D'ALACANT  
UNIVERSIDAD DE ALICANTE



↗ **Redes de Investigación  
e Innovación en Docencia  
Universitaria**

↗ **Xarxes d'investigació  
i Innovació en Docència  
Universitària**

Volumen  
**2021**

Volum  
**2021**

# Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria. Volumen 2021

Rosana Satorre Cuerda (Coord.),  
Asunción Menargues Marcilla, Rocío Díez Ros & Neus Pellín Buades(Eds.)

*Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria. Volumen 2021*

Organització: Institut de Ciències de l'Educació de la Universitat d'Alacant / Organización: Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Alicante

Edició / Edición: Rosana Satorre Cuerda (Coord.), Asunción Menargues Marcilla, Rocío Díez Ros & Neus Pellín Buades(Eds.)

Comité tècnic / Comité técnico:  
Cristina Mansilla Martínez  
Sergio Andrés Mijangos Sánchez  
Neus Pellín Buades

Revisió i maquetació / Revisión y maquetación: Neus Pellín Buades

Primera edició: / Primera edición: octubre 2021

© De l'edició/ De la edición: Rosana Satorre Cuerda (Coord.), Asunción Menargues Marcilla, Rocío Díez Ros & Neus Pellín Buades(Eds.)

© Del text: les autores i autors / Del texto: las autoras y autores

© D'aquesta edició: Institut de Ciències de l'Educació (ICE) de la Universitat d'Alacant / De esta edición: Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) de la Universidad de Alicante

[ice@ua.es](mailto:ice@ua.es)

ISBN: 978-84-09-29261-5

Qualsevol forma de reproducció, distribució, comunicació pública o transformació d'aquesta obra només pot ser realitzada amb l'autorització dels seus titulars, llevat de les excepcions previstes per la llei. Adreceu-vos a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necessiteu fotocopiar o escanejar algun fragment d'aquesta obra. / *Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.*

Producció: Institut de Ciències de l'Educació (ICE) de la Universitat d'Alacant / Producción: Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) de la Universidad de Alicante

*La revisió dels treballs s'ha fet de forma rigorosa, seguint el protocol de revisió per parells / La revisión de los trabajos se ha realizado de forma rigurosa, siguiendo el protocolo de revisión por pares.*

EDITORIAL: Les opinions i continguts dels treballs publicats en aquesta obra són de responsabilitat exclusiva dels autors. / *Las opiniones y contenidos de los trabajos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de los autores.*

## 63. El uso de “Educaplay” en educación superior: el caso de Inglés Específico en Terapia Ocupacional

Mykytko, Iryna

*Universidad Católica de Murcia*

### RESUMEN

Este trabajo expone una experiencia de innovación docente llevada a cabo con los estudiantes de primer curso del Grado en Terapia Ocupacional en la asignatura de Inglés Específico. Consistió en usar la herramienta *Educaplay* (<https://www.educaplay.com>) para favorecer el aprendizaje de los contenidos y mejorar la motivación de los alumnos. Esta herramienta une, por un lado, la gamificación, ofreciendo un amplio repositorio de juegos y actividades dinámicas como mapas interactivos, ruletas de palabras, video quizzes, crucigramas, sopas de letras, diálogos, dictados, cuestionarios de preguntas, entre muchas otras, y, por otro lado, las TIC, en concreto el uso de los teléfonos móviles tanto presentes en nuestra sociedad. Los resultados fueron obtenidos a través de una encuesta de satisfacción y demuestran que *Educaplay* es una herramienta muy motivadora y útil que hace el aprendizaje más divertido y ameno y contribuye a la consolidación de los conocimientos. Asimismo, favorece la interacción y participación y permite desarrollar el trabajo autónomo de manera entretenida. En conclusión, nos encontramos ante una herramienta de gran utilidad para la docencia a nivel universitario.

**PALABRAS CLAVE:** Educaplay, gamificación, las TIC, educación superior, Inglés Específico.

### 1. INTRODUCCIÓN

La realidad diaria de muchas instituciones educativas superiores demuestra que todavía se sigue optando por la enseñanza tradicional mediante clases magistrales, las cuales desmotivan al alumnado y, como resultado, afectan al aprendizaje de forma negativa. En este contexto hemos introducido en la docencia, por un lado, la gamificación, una metodología innovadora, y por el otro, el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) tanto presentes en la sociedad actual, y, sin embargo, ausentes en las aulas.

Gamificación generalmente se define como la utilización de técnicas propias del juego en contextos ajenos a este. En otras palabras, se basa en “utilizar elementos de juego para diseñar experiencias de aprendizaje que podrían tener lugar sin gozar del componente lúdico, pero que, al ser planificadas siguiendo las pautas que caracterizan esta metodología, las convierte en propuestas atractivas y motivadoras para los estudiantes” (Cornellà et al., 2020, p. 5). Entre estos elementos típicos de diseño de juegos se encuentran: las recompensas como los puntos, las medallas, insignias, el uso de la narrativa, los avatares, el hecho de trabajar en equipos, entornos competitivos, entre otros (Sailer et al., 2017). La idea principal de la gamificación es aprovechar el potencial motivacional de los juegos en la enseñanza.

Por otro lado, la importancia de las TIC en la actualidad es indiscutible. Son numerosas las referencias que justifican la necesidad del uso de las TIC en la enseñanza. Una referencia de interés

podría ser el artículo 12 de la “Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el Siglo XXI” (1998), donde se dedica especial atención al potencial de la tecnología en el ámbito de la enseñanza superior: “Los rápidos progresos de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación seguirán modificando la forma de elaboración, adquisición y transmisión de los conocimientos [...]. Los establecimientos de educación superior han de dar el ejemplo en materia de aprovechamiento de las ventajas y el potencial de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación”.

El presente trabajo se plantea como testimonio de una experiencia educativa innovadora que consistió en incluir la gamificación y el uso de las TIC como complemento a las clases tradicionales. La herramienta utilizada fue la plataforma digital *Educaplay* (<https://www.educaplay.com>) que permite crear y compartir actividades multimedia como, por ejemplo, adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, diálogos, dictados, cuestionarios de preguntas, mapas interactivos, ruletas de palabras, entre otras. Además, ofrece la posibilidad de crear retos, grupos, permitiendo así una interacción ente los alumnos y el profesor, llevar a cabo un registro de evaluación, proporcionar un feedback inmediato, la repetición de actividades y su realización no solo en el aula, sino también de manera autónoma, entre otros. Para poder realizar las actividades con esta herramienta el alumnado necesita usar los teléfonos móviles (u otros dispositivos electrónicos similares).

Por tanto, el objetivo principal de este estudio es fortalecer el aprendizaje y fomentar la motivación de los alumnos a través de la herramienta *Educaplay* que une dos metodologías innovadoras – la gamificación y el uso de las TIC, como se ha explicado anteriormente. *Educaplay* ha creado una gran comunidad de aprendizaje que no para de crecer, ya que sus cifras sobrepasan un millón de usuarios y casi un millón de juegos disponibles.

Aunque la mayoría de los estudios realizados con esta herramienta se han desarrollado con los alumnos de educación obligatoria, tanto primaria (por ej. Alzaga, 2020) como secundaria (por ej. Orrego-Riofrío & Aimaña-Pinduisaca, 2018), en los últimos años parece haber un creciente interés y uso de *Educaplay* en educación superior (por ej. Belmonte Jiménez, 2020, Garrido Astray et al., 2014; Rodríguez, 2018; Extremera Fernández et al., 2020). A pesar de que existen experiencias similares de esta plataforma en el ámbito universitario, no existen, hasta donde sabemos, experiencias dedicadas a la enseñanza de inglés específico en general o de Inglés para Terapia Ocupacional, en particular, el cual es el caso de este estudio.

## 2.MÉTODO

### 2.1. Descripción del contexto y de los participantes

Esta experiencia educativa se desarrolló con 20 estudiantes del primer curso del Grado en Terapia Ocupacional de la Universidad Católica de Murcia en la asignatura de Inglés Específico durante el segundo semestre del curso 2020-2021. Se trata de un grupo mayoritariamente de adolescentes que están muy acostumbrados a las nuevas tecnologías y al uso de los teléfonos móviles. La mayoría de los alumnos atendía las clases presencialmente, aunque algunos las seguían a través de videoconferencias; las actividades se realizaron tanto presencialmente como a distancia.



## 2.2. Instrumentos

Los instrumentos utilizados para llevar a cabo dicha experiencia innovadora fueron, por un lado, la plataforma *Educaplay* – la protagonista de este trabajo–, y, por el otro, los teléfonos móviles principalmente o en algunos casos ordenadores portátiles para realizar las actividades en *Educaplay*. El instrumento de evaluación utilizado fue una encuesta de satisfacción a través de “formularios” de Google.

## 2.3. Procedimiento

Se elaboraron diferentes actividades relacionadas con los contenidos de la asignatura. Por un lado, se trabajó el léxico propio de Terapia Ocupacional, como las partes del cuerpo humano, los órganos, terapia ocupacional como profesión, problemas y enfermedades tratados por un terapeuta ocupacional, etc., y por el otro lado se crearon actividades con los contenidos gramaticales de inglés (principalmente los diferentes tiempos verbales).

Una vez preparadas las actividades y planeadas las sesiones, se procedió con la creación de un grupo con los alumnos matriculados. La plataforma asigna a cada alumno un código o “ticket” permitiendo así entrar sin la necesidad de registrarse. Una vez creado el grupo y asignado un código a cada alumno, se procedió con la compartición de las actividades agrupadas en diferentes colecciones. Aparte de las actividades creadas precisamente para el grupo en cuestión, también se han utilizado actividades disponibles en *Educaplay* creadas por otros usuarios. A pesar de que se trata de una herramienta con más de 1 millón de actividades, no se han encontrado actividades relacionadas con los contenidos de terapia ocupacional, pero sí con los contenidos gramaticales de la lengua inglesa.

Se ha procurado utilizar la herramienta en cada clase, bien para presentar los contenidos nuevos, repasar los contenidos vistos en las clases anteriores, o incluso para llevar a cabo autoevaluaciones antes de los exámenes.

## 3.RESULTADOS

Hemos obtenido 16 respuestas de 20 alumnos matriculados, ya que no todos los alumnos han participado en la encuesta de satisfacción. Esta estaba compuesta por dos partes: la primera parte dedicada al estado del alumno – contenía dos preguntas: una sobre la fatiga pandémica y otra la sobreesaturación digital. Los resultados demuestran que el 37% han sufrido la fatiga pandémica y 31% tal vez, mientras el 68% no han sufrido fatiga digital. Se ha decidido conocer el estado del alumno, ya que la herramienta en cuestión es una herramienta digital que conlleva el uso de los teléfonos móviles para realizar las actividades y puede fomentar la fatiga digital. La segunda parte de la encuesta consistió en preguntas sobre la herramienta *Educaplay* y el desarrollo de las clases: por un lado, su efecto en el aprendizaje de los contenidos y la motivación del alumnado, y, por el otro, las características de esta herramienta, como por ejemplo la posibilidad de realizar retos, de tener un grupo, o la posibilidad de obtener el feedback inmediato o de repetir las actividades, entre otras. El 87% de los alumnos no conocían esta herramienta educativa, a pesar de que, como hemos mencionado, su uso en educación está creciendo considerablemente. En cuanto a la participación, fue muy alta: el 37% han realizado

todas las actividades propuestas por el docente y el 62,5% – casi todas. Los resultados demuestran que se trata de una herramienta muy intuitiva y de fácil manejo: para el 68% de los alumnos su uso es muy sencillo, y para el 32% – bastante sencillo.

Respecto a las preguntas relacionadas sobre el efecto de *Educaplay* en el aprendizaje y el interés por la asignatura, como se puede observar en la Tabla 1, casi el 88% de los alumnos opinan que esta plataforma ha contribuido de manera positiva o muy positiva al aprendizaje de los contenidos de la asignatura. Igualmente, más del 80% opina que haber utilizado *Educaplay* ha contribuido a la mejora de la motivación e interés por la asignatura, siendo esta más amena, divertida y atractiva gracias a dicha herramienta.

En lo que se refiere a las actividades, de los 15 tipos de actividades que ofrece *Educaplay*, se han usado 6, en concreto “ruleta de palabras”, “mapa interactivo”, “test”, “completar huecos”, “relacionar”, y “relacionar columnas”. Los resultados son algo sorprendentes, puesto que, como se puede apreciar en la Tabla 2, las actividades mejor valoradas han sido el “test” y “relacionar columnas”, con casi el 70% de los alumnos dándoles la puntuación más alta. En segundo lugar, se encuentran “relacionar” y “completar huecos”, también valoradas muy positivamente por los discentes, mientras que actividades que, a primera vista, son más visuales y atractivas, como el “mapa interactivo” o la “ruleta de palabras” han obtenido la peor puntuación.

Tabla 1. Opinión de los alumnos sobre el efecto de *Educaplay* en el aprendizaje y el interés en la asignatura

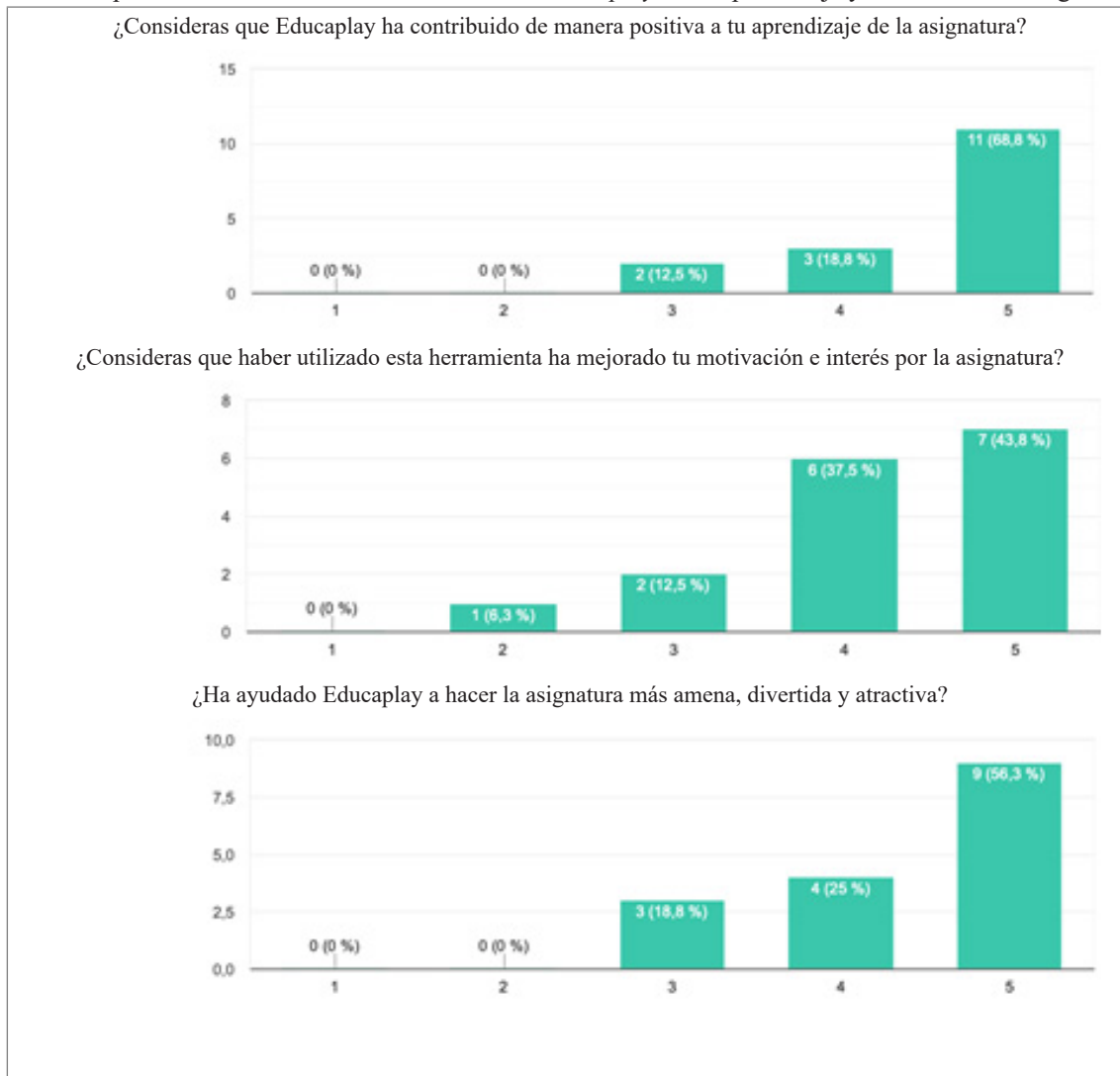


Tabla 2. Opinión de los alumnos sobre las actividades

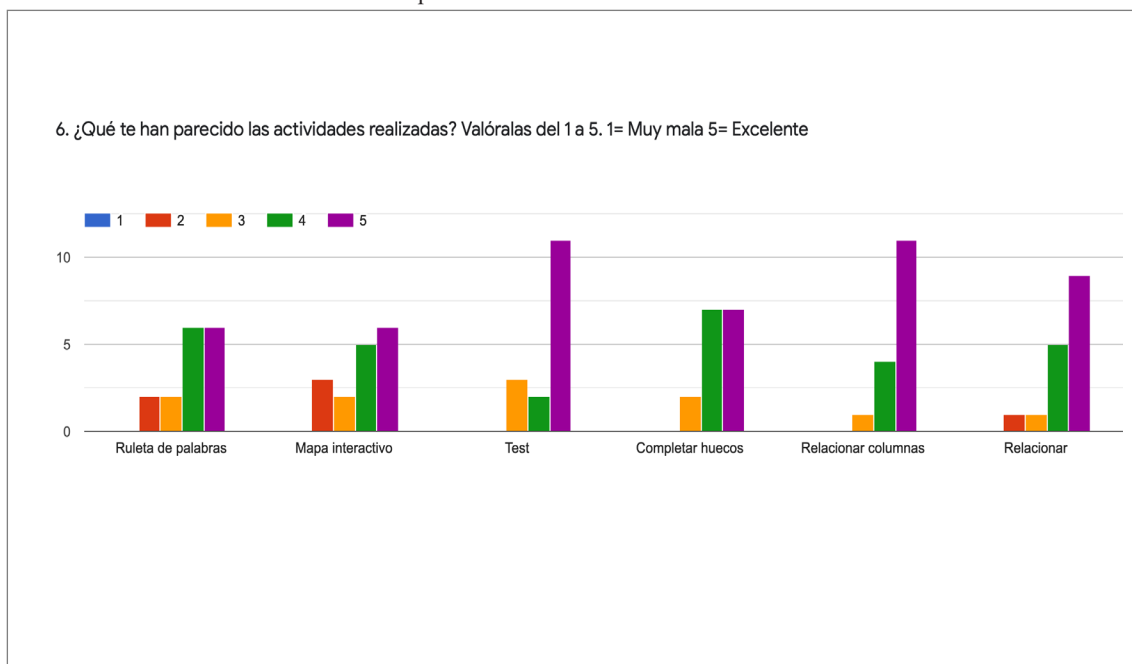
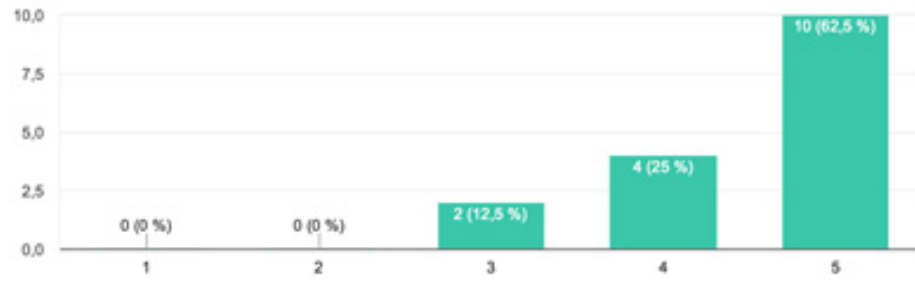


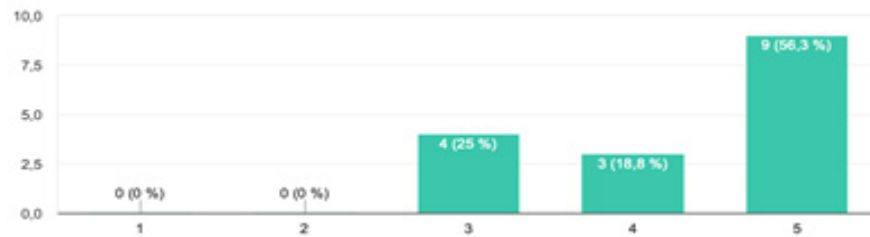


Tabla 3. Opinión de los alumnos sobre las características de *Educaplay*

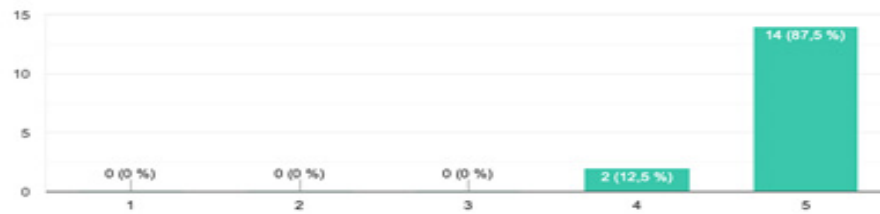
¿Qué te ha parecido la posibilidad que ofrece Educaplay de participar en retos (entrando con un PIN)?



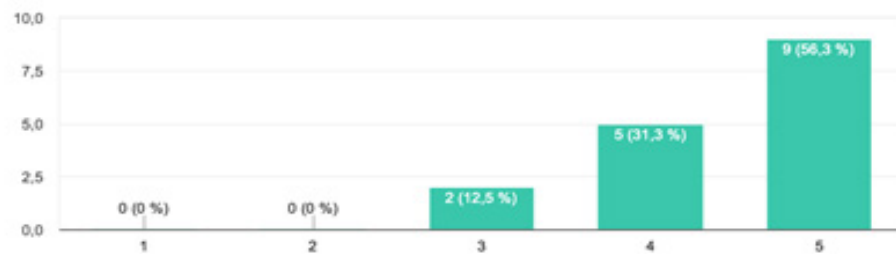
¿Te ha parecido útil la posibilidad que ofrece Educaplay de obtener feedback inmediato?



¿Te ha parecido útil la posibilidad de poder repetir las actividades?



¿Te ha parecido útil la posibilidad de tener un grupo privado?



¿Te resultó útil para tu aprendizaje autónomo?



El análisis de los resultados demuestra también que los estudiantes han apreciado el hecho de no tener que registrarse en la plataforma y entrar con un código o “ticket”: al 81% les ha resultado más fácil y al 19%, tal vez. Asimismo, el 62,5% manifiesta que les ha gustado muchísimo la posibilidad que ofrece *Educaplay* de participar en retos y al 25% también les ha gustado bastante. Resultados muy similares fueron obtenidos en la pregunta sobre el feedback inmediato, según se puede observar en la Tabla 3. La característica mejor valorada de esta plataforma educativa por nuestros alumnos fue la posibilidad de repetir actividades un número ilimitado de veces, que, prácticamente al 90%, les ha parecido muy útil dándole la puntuación máxima. Por último, la percepción de la posibilidad que ofrece *Educaplay* de crear un grupo donde los alumnos puedan interactuar con el docente u otros alumnos también ha sido de utilidad para el alumnado, al igual que para el aprendizaje autónomo, proporcionando unos resultados similares en estas dos preguntas.

Para concluir, al 62,5% les habría gustado usar esta herramienta en otras asignaturas del grado y al 25%, tal vez. De la misma manera, la mayoría, en concreto el 75% considera que la introducción de estas metodologías activas y dinámicas es la dirección que debería tomar la docencia universitaria, un 12,6% prefiere un conjunto de metodologías más innovadoras y la clase tradicional, un 6,3% prefiere clase tradicional y otro 6,3%, está indeciso.

#### 4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los resultados indican que la plataforma *Educaplay* es valorada muy positivamente por los estudiantes: motiva al alumnado y mejora el aprendizaje y la comprensión de la asignatura de manera significativa. Asimismo, favorece la interacción y participación y permite desarrollar el trabajo autónomo de manera entretenida y atractiva. *Educaplay* es una excelente herramienta que permite enseñar en los tiempos de Covid, ya que permite la realización de las actividades tanto en el aula, como desde casa. Esto se ve reflejado en la alta participación de los alumnos en las actividades, pues, no solo las realizaban en casa de manera autónoma y voluntaria, sino también solicitaban más ejercicios de este tipo.

Entre las numerosas características y posibilidades que ofrece esta herramienta, las mejor valoradas fueron: la posibilidad de repetir las actividades y la posibilidad de no tener que registrarse, aunque el resto igualmente ha recibido muy buena valoración, como la posibilidad de participar en retos o de obtener feedback inmediato.

Las actividades mejor valoradas, han sido aquellas a las el alumnado está acostumbrado, es decir, el “test”, “rellenar huecos”, o “relacionar columnas”. Sorprendentemente, la “ruleta de palabras” o el “mapa interactivo” han obtenido la peor puntuación. Quizá, los alumnos han visto la utilidad de las primeras en su similitud a los exámenes, mientras que las últimas (a pesar de ser más divertidas), no les han parecido igual de útiles. Cabe comentar que hemos utilizado el “test” sobre todo para llevar a cabo las autoevaluaciones antes de los exámenes.

Así pues, la aplicación *Educaplay*, posibilita la gamificación en el aula consiguiendo, de este modo, que los discentes tengan un mayor interés por la asignatura. Permite que el alumno adquiera un rol más activo mientras que el profesor actúa como un guía o mediador que facilita el aprendizaje a

sus alumnos. A la gran mayoría del alumnado encuestado le ha gustado su aplicación en la asignatura, así como recomendaría su uso en otras asignaturas. En conclusión, el uso de la herramienta Educaplay reporta unos resultados muy positivos en la enseñanza y aprendizaje de Inglés Específico en Terapia Ocupacional. Sin duda nos encontramos ante una herramienta de gran utilidad para la docencia no sólo en educación primaria y secundaria sino también a nivel universitario.

## 5. REFERENCIAS

- Alzaga, A. (2020). EducaPlay: ¿y si todo fuese un juego? *Observatorio de Tecnología Educativa*, 37, 1-10.
- Belmonte Jiménez, A. M. (2020). Aplicaciones educativas y Educaplay en la asignatura “Industria y Tendencias de Videojuegos”. *H2D Revista de Humanidades Digitais*, 2(1). <https://doi.org/10.21814/h2d.2543>
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
- Extremera Fernández, B., Berenguer-Albaladejo, C., Cabedo Serna, L., Molina Martínez, L., Ribera Blanes, B., & Vera Vargas, R. M. (2020). Las ruletas de palabras en el aprendizaje del Derecho civil en el Grado en Turismo. En R. Roig Vila, (Coord.) J. M. Antolí Martínez, R. Díez Ros, N, Pellín Buades, Neus (Eds.). *Redes de investigación e innovación en docencia universitaria* (Vol. 2020), (pp. 861- 872). Instituto de Ciencias de la Educación.
- Garrido Astray, M. C., Pozos, R., Mazzucchelli Esteban, R., Fernández Fernández, M., Reinoso Barbero, L., & Muse, D. (2014). Influencia en el aprendizaje de anatomía de dos programas “web based” (Concept Master y Educaplay). En P. J. Lara Bercial, M. A. Ruiz Rosillo & S. Redondo Duarte (Coords.) *Educación para transformar. XI Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria* (pp. 401-408). Universidad Europea de Madrid.
- Orrego-Riofrío, M., & Aimacaña-Pinduisaca, C. J. (2018). Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje de química y física general. *Polo del Conocimiento*, 3(10), 44-57.
- Rodríguez, C. A. C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 63, 29-41.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-380.