

# EducaPlay:

## ¿y si todo fuese un juego?



## MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Noviembre 2020

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176\_OTE\_2019\_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-20-116-0

NIPO (formato pdf) 847-20-115-5

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4176\_OTEpdf37\_2020\_847-19-134-3

---

### EducaPlay: ¿y si todo fuese un juego?

Por Ana Alzaga para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



---

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:  
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado  
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.  
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09  
Correo electrónico: [recursos.educativos@educacion.gob.es](mailto:recursos.educativos@educacion.gob.es)



## La autora de este artículo

Ana Alzaga es maestra de Educación Primaria, Máster en Tecnologías de la Información y la Comunicación para la educación y el aprendizaje digital y Máster en Inteligencia Emocional. Actualmente ejerce como docente de la especialidad de lengua extranjera inglés en el CEIP Ciudad de Zaragoza (Madrid). Diseñadora de experiencias didácticas, creadora incansable de materiales, en-redada. Defensora del aprendizaje a través de la emoción. En la actualidad está investigando sobre la utilización de nuevas herramientas pedagógicas en el aula.



LaVidaTeaching



ana.alzaga@educa.madrid.org



## Introducción

La relevancia del juego ya fue señalada por la Declaración de los Derechos del Niño, United Nations (1959), proclamando específicamente que el niño “debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación”. El artículo que sigue, recoge el guante lanzado por la Asamblea General de la Organización de Naciones Unidas y propone el uso de una herramienta que permite la promoción de este derecho así como el desarrollo de metodologías activas en el aula, como el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), con el objetivo común de que el estudiante sea el epicentro sobre el que se articule el proceso de enseñanza-aprendizaje, convirtiéndose en su actor principal, al mismo tiempo que el profesor se transforma en su acompañante y guía.

Este artículo está dedicado a *Educaplay*, plataforma gratuita para la creación de un amplio número de actividades multimedia para el aula, centrado en su apartado de generación de ruletas de palabras, que permiten el desarrollo de las siete competencias señaladas por la LOMCE (2013). Del mismo modo, también fomenta actitudes y cualidades emocionales, como el autocontrol, la autonomía personal, con el resultado de convertir el aprendizaje en una experiencia altamente motivante para el alumno.



## La Herramienta

*Educaplay* es una plataforma educativa desarrollada por ADR formación Soluciones eLearning. Su objetivo fundamental es compartir y crear actividades multimedia de carácter educativo. Esta herramienta permite generar actividades como adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, completar textos, diálogos, dictados, ordenar palabras, relacionar elementos, cuestionarios de preguntas, mapas interactivos, videoquiz o ruletas de palabras, en las cuales se centrará específicamente este artículo.

*Educaplay* permite crear ruletas de palabras que pueden ser aplicadas con eficacia a todos los niveles educativos, desde Educación Infantil hasta el ámbito universitario con variadas posibilidades de utilización: instrumento de evaluación, actividades de refuerzo, juegos de motivación, detección de conocimientos previos, etc.

Asimismo, es imprescindible señalar que además de su apartado de creación de actividades propias, gracias a su amplio repositorio de juegos realizados por otros usuarios, proporciona al docente un gran ahorro de tiempo en la preparación de sus clases, ya que con una búsqueda rápida tiene acceso a miles de actividades de todos los niveles, con lo que es muy sencillo encontrar una que se adapte a su nivel, contenidos u objetivos. Igualmente, debido a su elevado número de usuarios, que en la actualidad rebasa el millón, se ha creado una verdadera comunidad de aprendizaje en la que sus usuarios comparten conocimiento gracias a las herramientas colaborativas que proporciona la plataforma.



En lo relativo a la creación de ruletas de palabras, la actividad consiste en que, dadas las letras del abecedario en orden, el jugador tendrá que adivinar una palabra por cada letra gracias a la ayuda proporcionada por una pista, que puede tener formato de audio, imagen o texto. La palabra a averiguar puede bien comenzar por esa letra o contenerla, lo que se especificará en el momento de realizar la pregunta. La plataforma *Educaplay* permite personalizar la actividad al posibilitar la configuración de la ruleta al gusto y necesidades específicas del docente, pudiendo también establecer un tiempo límite y un número de errores máximo en la ruleta.



Pantalla principal de Educaplay



## Explicación del uso en el ámbito educativo

*Educaplay* es una herramienta de carácter gratuito, organizada en torno a dos bloques principales, por un lado, el apartado dedicado a la creación de actividades y generación de recursos y por otro, el catálogo de actividades ya creadas, que permite acceder directamente a todos los recursos de su repositorio.

La cuenta gratuita básica se puede ampliar con la versión Premium de la plataforma, que permite elegir entre tres modalidades individuales: Noads, Premium Plus y Premium comercial, con diferentes precios y contratos. A través de Premium Multi ofrece la posibilidad de adquirir licencias para varios usuarios en una única compra. Las funcionalidades adicionales que ofrece la versión Premium de la plataforma dependen del tipo de contrato elegido, pero van desde la no inclusión de publicidad en las actividades y juegos, la posibilidad de restringir el acceso a las actividades, realización de un curso con certificación en la actividad, la personalización de la aplicación con el logotipo propio o la eliminación de la marca de agua de *Educaplay*.

No es necesaria la instalación de ningún software en el equipo del usuario. Las actividades y juegos creados con *Educaplay* están basadas en las tecnologías HTML5 y son accesibles a través de cualquier navegador de internet (Chrome, Firefox, Explorer, etc.). Además, la plataforma permite el acceso local, a través de dispositivos de almacenamiento tales como DVD, CD, USB, lo que facilita el uso en caso de no disponer de conexión a Internet y permite su uso en todo tipo de dispositivos.

En lo que respecta a idiomas, *Educaplay* ofrece acceso a su plataforma en tres idiomas: español, inglés y francés, lo que resulta útil tanto a la hora de trabajar con la plataforma para la creación de actividades en lo que respecta a la interacción y cooperación entre los diferentes usuarios, proporcionándole un carácter internacional con el que enriquece la experiencia de sus usuarios, al mismo tiempo que potencia su faceta colaborativa.

*Educaplay* permite un acceso de carácter universal, es decir, no está limitado a docentes ni mucho menos. Al contrario, facilita su uso a todo tipo de usuarios, siendo relevante resaltar que no requiere de ningún tipo de registro para realizar búsquedas de actividades ni para su utilización, si bien éste es necesario si se quiere apa-

recer en el ranking público de puntuaciones de usuarios. En caso negativo, no se requiere ningún tipo de formalidad previa al uso de las actividades, lo que la convierte en una herramienta tremendamente ágil en su uso.

Para la creación de actividades sí es necesario tener un perfil de usuario registrado, que se puede realizar a través de una cuenta de correo electrónico, si bien *Educaplay* permite al usuario registrarse a través de redes sociales como Facebook. Una vez realizado el registro tras la verificación del correo electrónico proporcionado, se activa la cuenta de usuario y la plataforma otorga acceso inmediato a todos los recursos y herramientas de creación de actividades, sin ningún otro paso intermedio adicional.

Una vez se inicia sesión como usuario registrado la página principal muestra el menú donde se puede elegir entre la búsqueda de actividades realizadas por otros usuarios o la creación de actividades propias, que irán asociadas como “creador de la actividad” al perfil de ese determinado usuario.

Tras elegir “Crear actividad” se nos lleva a un formulario cuyos campos son obligatorios y en los que debemos incluir el tipo de actividad de que se trata, el idioma en que la actividad será visualizada, un título identificativo y una descripción breve. En el formulario siguiente se configurarán los detalles específicos de nuestra actividad, en este caso “Ruleta de palabras”. La pantalla de configuración de la actividad se divide esencialmente en tres espacios, datos generales, configuración específica, respuestas y etiquetas.

En cuanto a los datos generales, pulsando el botón “editar datos” este apartado nos permite modificar los datos introducidos en el formulario anterior, excepto el tipo de actividad, que no se puede alterar. En lo que respecta a la configuración específica, ésta nos permite diseñar la ruleta eligiendo entre diversas opciones según los parámetros que deseemos, como limitar el número de intentos o establecer un tiempo máximo para la finalizar.

Estos datos específicos también son modificables con el botón “editar”. A continuación, especificaremos el comportamiento de las respuestas a la actividad y por último, gestionaremos las etiquetas que la describirán. Además de clasificar y describir, es importante señalar que las etiquetas son un elemento sustancial en la herramienta ya que además de identificar las actividades, permitirán un uso más eficaz del filtro de búsqueda de recursos, al mismo tiempo que facilitará el acceso del resto de usuarios a las mismas. Para favorecer esta localización, las etiquetas han de señalar la materia o asignatura a la que va dirigida la actividad, el nivel al que se orienta y palabras claves que la definen. Como ayuda para la configuración de etiquetas la herramienta proporciona menús desplegables que nos permiten seleccionar etiquetas preexistentes y también añadir etiquetas nuevas para definir mejor nuestra ruleta.

Por último, señalar que la plataforma *Educaplay* nos ofrece la posibilidad de incrustar las ruletas creadas en un blog o una página web, así como en Google classroom o Moodle, además de poder compartirlas por email.

## Regístrate gratis y comienza a disfrutar de Educaplay

Utiliza tu red social favorita para conectarte a Educaplay de forma rápida y segura

Iniciar sesión con Facebook Iniciar sesión con Google Iniciar sesión con Windows Live


O regístrate con tu correo electrónico

Nombre  Apellidos

email

Contraseña

España  Año de nacimiento

No soy un robot 

¿Estás de Acuerdo?  Al marcar esta casilla, indicas que has leído y aceptas las [Condiciones de servicio de Educaplay](#) y la [Política de Privacidad de Educaplay](#) y también recibir las notificaciones oportunas que envíe Educaplay en formato electrónico.

### Registro en la plataforma Educaplay



## Metodología y Didáctica Aplicada

Los juegos son materiales didácticos muy atractivos y motivadores para el alumnado. El aprendizaje basado en juegos según Gaydos & Jan (2016) es una metodología consistente en la utilización de diferentes tipos de juegos como herramienta de soporte y vehículo del proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir, se crean, utilizan y adaptan juegos para su uso en el aula. Los juegos utilizados como sustento de esta metodología pueden hallarse en diferentes formatos, tanto el tradicional, como los juegos educativos digitales creados con TIC, como es el caso de las ruletas de palabras que nos ocupan.

Es posible señalar numerosas ventajas de esta metodología, siendo una de las principales la de su enorme capacidad de motivación del alumnado, así como la creación de un alto nivel de interés por su parte, que puede ser utilizado para atraer a los estudiantes hacia la asignatura, cuya predisposición a realizar las actividades en forma de juegos es mucho mayor que en las "clásicas".

El uso de *Educaplay* como herramienta para la creación de ruletas de palabras conjuga las bondades del juego en sí, con las ventajas de utilizar las TIC, potenciando la alfabetización digital tanto del docente como de sus alumnos.

La utilización de ruletas es posible en todas las fases del proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto al inicio para ayudar en la detección de conocimientos previos, como elemento de mantenimiento de la motivación, en momentos intermedios, como actividades de cierre de unidades didácticas, de refuerzo o como instrumento de evaluación.

Las ruletas de palabras favorecen el desarrollo integral de las competencias básicas marcadas por nuestro sistema educativo, siendo también un magnífico instrumento para personalizar la educación y atender a la diversidad existente en nuestras aulas, que puede ser eficaz gestionada gracias a la utilización de este tipo de juegos.

Como se señaló con anterioridad, este juego propugna un aprendizaje significativo, y permite al alumno participar activamente en su aprendizaje, estableciendo conexiones con sus conocimientos previos, reflexionando, analizando la realidad, tomando decisiones y desarrollando su pensamiento crítico.

Asimismo, proporciona oportunidades para incrementar la autonomía de los estudiantes, a la vez que obtienen un *feedback* inmediato respecto a su dominio del tema planteado en la ruleta y el docente también logra una información muy valiosa que le permitirá analizar el grado de consecución de los objetivos didácticos planteados, las fortalezas y debilidades de sus alumnos en un tema, la asimilación de los conceptos básicos expuestos en esa unidad didáctica, etc.

Por último, y no menos importante, la utilización de juegos como la ruleta de palabras propicia la cohesión entre los alumnos, proporcionándoles oportunidades de interacción y cooperación entre ellos, en las que poner en práctica sus habilidades sociales y de resolución de conflictos, lo que finalmente redundará en el establecimiento de un excelente clima de aula, mejorando la convivencia.

Como hemos visto, las ruletas de palabras creadas con *Educaplay* tienen aplicaciones didácticas muy variadas, ya que la herramienta no se circunscribe a un solo nivel educativo, siendo aplicable desde Educación Infantil hasta cualquier curso universitario, teniendo en cuenta únicamente la adaptación de los contenidos al desarrollo cognitivo de los alumnos a los que se aplique. En segundo lugar, una ruleta de palabras es una actividad extremadamente flexible, por su amplísimo espectro de uso a lo largo de todas las asignaturas del currículum, no quedando limitada a aquellas que están relacionadas específicamente con el lenguaje, ya que gracias a la capacidad de inclusión de audios e imágenes en las pistas para adivinar las palabras, se puede extender fácilmente a áreas como la música, ciencias naturales, sociales, arte, biología, educación física, educación en



valores, etc. tal como se aprecia en el filtro de resultados de ruletas de palabras por área de conocimiento efectuado a continuación.

Área de conocimiento					
<input type="checkbox"/> Arte	(373)	<input type="checkbox"/> Geografía	(491)	<input type="checkbox"/> Psicología	(26)
<input type="checkbox"/> Biología	(2250)	<input type="checkbox"/> Geología	(77)	<input type="checkbox"/> Química	(99)
<input type="checkbox"/> Ciencias económicas	(119)	<input type="checkbox"/> Historia	(756)	<input type="checkbox"/> Religión	(463)
<input type="checkbox"/> Cultura clásica	(297)	<input type="checkbox"/> Lengua	(3079)	<input type="checkbox"/> Sociología	(447)
<input type="checkbox"/> Dibujo técnico	(17)	<input type="checkbox"/> Lengua extranjera	(718)	<input type="checkbox"/> Tecnología	(374)
<input type="checkbox"/> Educación de valores	(496)	<input type="checkbox"/> Leyes	(206)	<input type="checkbox"/> Tecnologías de la información y comunicación	(161)
<input type="checkbox"/> Educación emocional	(68)	<input type="checkbox"/> Literatura	(196)		
<input type="checkbox"/> Educación física	(267)	<input type="checkbox"/> Matemáticas	(302)		
<input type="checkbox"/> Filosofía	(63)	<input type="checkbox"/> Música	(424)		
<input type="checkbox"/> Física	(136)	<input type="checkbox"/> Otros	(2317)		

Filtro de búsqueda de actividades tipo "Ruletas de palabras".

Seguidamente se podrán observar ejemplos prácticos de aplicación de ruletas de palabras en diferentes áreas y niveles educativos que se pueden utilizar a lo largo del curso académico:

Actividades

**Polifonía**  
0/10 PUNTOS | 100 PUNTOS | 08:09 TIEMPO RESTANTE

CONTIENE LA A  
textura musical en la que suenan simultáneamente múltiples voces melódicas que son en gran medida independientes o imitativas entre sí

Ruleta de Palabras  
**Polifonía**  
★★★★★

Ejemplo de ruleta aplicada a la asignatura de música

**LA RULETA DEL FUERTE**  
0/10 PUNTOS | 100 PUNTOS | 04:23 TIEMPO RESTANTE

EMPIEZA POR LA A  
Aumenta el ritmo cardíaco y el gasto calórico, además de que implica movimiento.

Ruleta de Palabras  
**LA RULETA DEL FUERTE**  
★★★★★

Encuentra todas las palabras de la ruleta, las cuales están relacionadas con el Deporte y la Actividad Física

**¡Pásame el número!**  
0/10 PUNTOS | 100 PUNTOS | 09:54 TIEMPO RESTANTE

EMPIEZA POR LA A  
Propiedad que utilizamos al decir que  $3+(4+2)=(3+4)+2$

Ruleta de Palabras  
**¡Pásame el número!**  
★★★★★

Ejemplo de ruleta aplicada a la asignatura de Matemáticas

**Elementos químicos**  
0/10 PUNTOS | 100 PUNTOS | 09:54 TIEMPO RESTANTE

EMPIEZA POR LA A  
Símbolo: Al

Ruleta de Palabras  
**Elementos químicos**  
★★★★★ (1)

Ejemplo de ruleta aplicada a la asignatura de Química



## Valoración Personal

El juego es una actividad innata e inherente al ser humano, ya que ha estado presente en todas las épocas de la historia. Del mismo modo, tiene lugar en todas las etapas de la vida y esta actividad lúdica favorece el desarrollo integral tanto de la dimensión socioafectiva y cognitiva como de la dimensión física-sensorial del hombre. Es por tanto que su inclusión dentro de las dinámicas habituales del aula resulta especialmente enriquecedora. Basándome en mi propia experiencia docente a la que puedo sumar numerosas referencias de docentes que han optado por el aprendizaje basado en juegos, resaltar la eficacia de esta metodología, valorando muy positivamente el éxito de las actividades realizadas con ruletas de palabras entre el alumnado, ya que ofrecen múltiples ventajas tanto al docente, como a sus alumnos, que se concretan en los puntos siguientes:

- ▶ Fomentan una predisposición positiva del alumnado hacia la asignatura o tema tratado.
- ▶ Facilitan la cohesión del grupo-clase y su interacción con el docente dentro de un clima favorable al aprendizaje.
- ▶ Proporcionan información relevante al docente, lo que facilita el conocimiento profundo de su alumnado, lo que se traduce en una personalización del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ▶ Permite realizar una evaluación del aprendizaje no basado en las pruebas escritas tradicionales, eliminando presión sobre el alumnado.
- ▶ Se trabajan exhaustivamente las competencias clave.
- ▶ La motivación se eleva considerablemente, lo que lleva a obtener mejores resultados.
- ▶ Los alumnos se sienten personajes centrales en su propio aprendizaje.

La herramienta *Educaplay* para creación de ruletas de palabras ofrece muchas ventajas, como su carácter gratuito, su gran versatilidad y su facilidad de manejo. Es muy sencilla de utilizar, permitiendo la creación de actividades didácticas como las ruletas de palabras en cuestión de minutos, de una forma bastante intuitiva. A todo esto, además se le une que se trata de una herramienta multiplataforma y que además de ser gratuita, permite crear todas las actividades que se deseen, sin límite de uso. Por último, señalar que la misma plataforma de creación de actividades contiene tutoriales multimedia para ayudar a los usuarios en el manejo de la herramienta, además de un blog que se actualiza con novedades, consejos de uso o mejoras realizadas en la plataforma.

Sin duda, recomiendo su uso a cualquier docente con deseos de motivar a su alumnado, trabajando aspectos específicos del currículum, mientras de favorecer la interacción, motivación y la participación, desarrollando las competencias clave de una forma entretenida y atractiva gracias a la utilización de juegos didácticos como las ruletas de palabras de creación propia a través de *Educaplay* o las que están a disposición de todos los usuarios en su gigantesco repositorio de actividades.





## Recomendación final

La planificación previa es sin duda un punto clave en la puesta en marcha de una metodología basada en juegos como esta. El diseño de la actividad, así como su integración dentro de la programación didáctica es un aspecto igualmente esencial para desarrollarla con éxito. Para ello resultará imprescindible tener en cuenta aspectos como las características del alumnado, número, edad, contexto, peculiaridades, fortalezas y debilidades), así como el nivel y la etapa a la que se dirige la actividad.

La personalización de los contenidos de las ruletas tampoco debe dejarse de lado, ya que es imprescindible adaptar las actividades al público al que van destinadas, para poder adecuarlas al alumnado y atender a la diversidad del aula de forma efectiva. La complejidad de las preguntas debe estar en consonancia con las características concretas de nuestros alumnos.

Debemos asegurarnos de que nuestros alumnos conocen la dinámica de la ruleta y sus reglas, al mismo tiempo que son conscientes de que este juego forma parte de las actividades que conforman su proceso de aprendizaje, punto éste de vital importancia, ya que, si los alumnos no tienen claros estos aspectos básicos, el desarrollo de la actividad puede verse entorpecido por aquellos que no lo toman como algo "serio". La comprensión de las reglas del juego es fundamental para la actividad y ayuda al alumno a sentirse protagonista de la misma, generando una respuesta significativamente positiva.

En definitiva, el uso y creación de recursos como las ruletas de palabras con las herramientas que *Educaplay* pone a disposición de los docentes es altamente recomendable como magníficos ejemplos de actividades motivadoras y participativas en cualquier tipo de aula.



## Información y materiales complementarios

Documentación oficial de la plataforma:

- § Acceso a *Educaplay*: <https://es.educaplay.com/>
- § Tutorial de manejo: [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1301188-manejo\\_plataforma\\_educa-  
caplay.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1301188-manejo_plataforma_edu-<br/>caplay.html)
- § Enlace al centro de ayuda de *Educaplay*: <https://es.educaplay.com/centro-de-ayuda/>

Tutoriales y vídeos:

- § Vídeo tutorial para la creación de ruletas con *Educaplay*: <https://www.youtube.com/watch?v=89HSxiEOQKc>
- § Creando un rosco de Pasapalabra como actividad de repaso con *Educaplay*: [https://www.youtube.com/  
watch?v=xolUDaADa4U&t=20s](https://www.youtube.com/<br/>watch?v=xolUDaADa4U&t=20s)

Referencias bibliográficas:

- § Gaydos, M., & Jan, M. (May-June de 2016). What Is Game-Based Learning? Past, Present, and Future. *Educational Technology*, 56(3), pp. 6-11.
- § Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa LOMCE. (9 de Diciembre de 2013). Madrid: BOE.
- § UNICEF. (20 de Noviembre de 1989). <https://www.un.org>. (U. C. Español, Ed.) Recuperado el Enero de 2020, de <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- § United Nations. (1959). <https://www.un.org/>. Recuperado el enero de 2020, de [https://undocs.org/es/A/  
RES/1386%28XIV%29](https://undocs.org/es/A/<br/>RES/1386%28XIV%29)

## Derechos de uso

- § Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.
- § El resto de imágenes han sido proporcionadas por el/la autor/a.

