

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TEMA

**Educaplay y su incidencia en las habilidades cognitivas de los estudiantes de Cuarto de
Básica en la Asignatura de Lengua**

Autor/es:

MOROCHO MALLA ANA TERESA.
PANCHI CHASILOA MARY JOHANNA

Tutor/a:

MSc. Félix Bravo Faytong

ECUADOR

2024



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a Dios y a nuestras familias, quienes nos apoyaron de inicio a fin, por la paciencia y el amor que nos brindaron y así poder alcanzar una meta más en nuestras vidas, a nuestros hijos con los que hemos dejado de compartir algunos momentos y hemos sacrificado su valioso tiempo.

Ana Morocho & Mary Panchi



AGRADECIMIENTO

En primer lugar, nuestro agradecimiento profundo al Dios del cielo, por habernos permitido lograr un nuevo reto más en nuestras vidas.

Expresar nuestro agradecimiento al MSc. Félix Bravo Faytong por habernos brindado su acompañamiento y apoyo con sus valiosos aportes durante todo el proceso de investigación, a los diferentes docentes de la Universidad que tuvimos la oportunidad de conocer durante nuestra formación, por su apoyo brindado para que podamos concluir con éxito nuestro objetivo.

De manera especial nuestro agradecimiento a todas las personas que están a nuestro lado y nos han demostrado su inmenso cariño, por lo tanto, gracias a nuestras familias por su comprensión y solidaridad en este trabajo.

Ana Morocho & Mary Panchi



RESUMEN

Con el afán de abordar el tema de investigación se analizaron varios aspectos en relación al problema de investigación, tales como, uso limitado de vocabulario, desdén a la asignatura, distracción tecnológica; el presente trabajo investigativo se centra en fomentar estrategias con la guía y aplicación de la herramienta digital Educaplay en el mejoramiento de habilidades cognitivas de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica en la asignatura de Lengua y Literatura. Se trata de un estudio de nivel descriptivo y método mixto. La población estuvo constituida por estudiantes de Básica Elemental la muestra fue de 76 estudiantes, se aplicó la técnica de la encuesta, se tomó en cuenta las opiniones de los docentes, estudiantes y padres de familia; sumándose la información de un enfoque cualitativo a través de los cuestionarios y mediante observaciones de clases, de un diseño no experimental, de un alcance descriptivo observacional y de corte transversal. En los resultados se evidenciaron que el uso de la herramienta Educaplay en la asignatura de Lengua y Literatura contribuye efectiva y positivamente en el desarrollo de las habilidades cognitivas como la comprensión lectora, la expresión escrita y la creatividad, de igual manera se logra mejorar significativamente la utilización, creación de actividades que contribuyen a la mejora de las habilidades cognitivas en el estudiante. Es así que, la presente investigación se lleva a cabo en la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví” código Amie 05H00093, con los estudiantes de Cuarto año de Educación Básica, en donde se implementa diferentes actividades lúdicas en la plataforma Educaplay como complemento para las clases de Lengua y Literatura.

Palabras clave: Educaplay, habilidades cognitivas, actividades lúdicas, Lengua y Literatura



ABSTRACT

In an effort to address the research topic, several aspects were analyzed in relation to the research problem, such as limited use of vocabulary, disdain for the subject, technological distraction; This research work focuses on promoting strategies with the guidance and application of the digital tool Educaplay in improving the cognitive skills of fourth-year Basic Education students in the subject of Language and Literature.

This is a descriptive level and mixed method study. The population was made up of Elementary School students, the sample was 76 students, the survey technique was applied, the opinions of teachers, students and parents were taken into account; adding information from a quantitative data approach through questionnaires and qualitative data through class observations, a non-experimental design, a descriptive observational and cross-sectional scope.

The results showed that the use of the Educaplay tool in the subject of Language and Literature contributes effectively and positively to the development of cognitive skills such as reading comprehension, written expression and creativity, in the same way it is possible to significantly improve the use, creation of activities that contribute to the improvement of cognitive skills in the student.

Thus, the present research is carried out in the Educational Unit “Victoria Vásconez Cuvi” code Amie 05H00093, with the students of the Fourth year of Basic Education, where different recreational activities are implemented on the Educaplay platform as a complement to the classes of Language and Literature.



ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS

ÍNDICE GENERAL

¹ FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO	ii
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	iv
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES).....	v
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS.....	vi
DEDICATORIA.....	vii
AGRADECIMIENTO	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS.....	xi
ÍNDICE GENERAL.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS.....	xvi
ÍNDICE DE FIGURAS	xvii
LISTADO DE ANEXOS.....	xviii
INTRODUCCIÓN.....	1
Presentación y Contextualización.....	1
Justificación del problema.....	2
Planteamiento del Problema	3
Precisión del tema.....	5
Objeto de la Investigación	5
Objetivo General.....	5
Preguntas científicas.....	6



Idea a defender.....	6
Declaración de las variables	6
Objetivos Específicos	7
Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos).....	7
Método Empírico.....	7
Método Teórico	8
Métodos estadísticos o matemáticos.....	8
Declaración de la población y muestra.....	8
Muestra	9
Declaración del tipo de investigación.....	9
Principales aportes.....	9
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.	10
Coherencia entre los elementos del diseño teórico – metodológico.....	10
Descripción breve del contenido de los capítulos	10
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	12
Fundamentación teórica.....	12
Teoría del Desarrollo cognitivo.....	12
Teoría del Desarrollo constructivista.....	13
Aprendizaje constructivista	14
Pedagogía Digital	15
Teoría del Juego Educativo	16
Estrategias lúdicas	17
Educaplay	18



Habilidades	20
Habilidades cognitivas.....	21
Habilidad cognitiva en la Educación	23
Habilidad cognitiva en Niños	24
Lenguaje y Literatura.....	25
Lectura comprensiva.....	26
Vocabulario	26
Gramática y Ortografía.....	27
Escritura Creativa	28
Ventajas y desventajas de herramientas digitales.....	29
Ventajas	29
Desventajas.....	29
Relación entre las habilidades cognitivas y las herramientas digitales	30
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	31
Conceptualización y operacionalización de las variables.....	31
Enfoque de la Investigación	32
Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	34
Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	35
Delimitación de la población y la muestra.	35
Población	35
Muestra.....	36
La descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito.	36



Presentación de los resultados del estudio diagnóstico: el análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico.	37
Encuesta a Docentes	37
Test aplicado a estudiantes	44
Conclusión del diagnóstico en estudiantes	48
Encuesta aplicada a Representantes Legales o Padres de Familia	48
Conclusiones del diagnóstico	55
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	57
Presentación.....	57
Objetivos generales y específicos.....	57
Objetivo general	57
Objetivo específico	58
Fundamentación.....	58
Caracterización de la propuesta.....	59
Ideas básicas	59
Estructura y dinámica de sus componentes	60
Planificación de Clase	60
Guía de Actividades.....	60
Criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance	61
Demostraciones	62
Guía de Actividades.....	62
Planificación con guía de actividades de Educaplay	66
Formas de aplicación, implementación y evaluación.....	67



Recursos y beneficiarios.....	67
Validación de la propuesta	68
Descripción clara de cómo se realizó el proceso de validación	68
Instrumentos para validación según la o las alternativas seleccionadas.....	68
Resultados de la validación	69
CONCLUSIONES.....	70
RECOMENDACIONES.	71
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	72
BIBLIOGRAFÍA	72
ANEXOS	77
Anexo A: Encuesta a docentes	77
Anexo B: Encuesta a padres de familia.....	80
Anexo C: Cuestionario a estudiantes.....	82
Anexo D: Rúbrica de evaluación de habilidades cognitivas	85
Anexo E: Autorización para la ejecución del estudio en la IE	86
Anexo F: Validación del experto 1.....	87
Anexo G: Validación del experto 2	92



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	6
Tabla 2	8
Tabla 3	9
Tabla 4	16
Tabla 5	38
Tabla 6	40
Tabla 7	44



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	23
Figura 2.....	37
Figura 3.....	38
Figura 4.....	39
Figura 5.....	40
Figura 6.....	41
Figura 7.....	42
Figura 8.....	43
Figura 9.....	44
Figura 10.....	45
Figura 11.....	46
Figura 12.....	47
Figura 13.....	47
Figura 14.....	49
Figura 15.....	50
Figura 16.....	51
Figura 17.....	52
Figura 18.....	53
Figura 19.....	54
Figura 20.....	54
Figura 21.....	62
Figura 22.....	63
Figura 23.....	64
Figura 24.....	65



LISTADO DE ANEXOS

Anexo A: Encuesta a docentes	77
Anexo B: Encuesta a padres de familia	80
Anexo C: Cuestionario a estudiantes.....	82
Anexo D: Rúbrica de evaluación de habilidades cognitivas	85
Anexo E: Autorización para la ejecución del estudio en la IE	86
Anexo F: Validación del experto 1	87
Anexo G: Validación del experto 2	92



INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

En la era digital actual, la tecnología y el conocimiento se encuentran intrínsecamente ligados al contexto sociocultural y natural, configurando un entorno educativo que depende cada vez más de herramientas digitales. Esta realidad genera nuevas dinámicas de aprendizaje en las que los estudiantes deben adaptarse y desenvolverse continuamente dentro de un ecosistema tecnológico en constante evolución.

Este trabajo se enfoca en la implementación de Educaplay, una plataforma digital interactiva concebida para promover el desarrollo cognitivo de los estudiantes de cuarto grado en la materia de Lengua y Literatura. Educaplay proporciona diversos recursos educativos que simplifican la comprensión y memorización de los contenidos académicos, fomentando un aprendizaje profundo y mejorando el rendimiento académico.

En el ámbito internacional, varios estudios han revelado una creciente inquietud por los resultados de las evaluaciones en esta área académica. De acuerdo con el informe PISA (Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes) de 2018, numerosos estudiantes de diversas naciones presentan importantes carencias en comprensión lectora y habilidades lingüísticas fundamentales. Estos hallazgos destacan la urgente necesidad de optimizar las estrategias pedagógicas en esta área, empleando herramientas tecnológicas e innovadoras para mejorar el aprendizaje.

En el contexto latinoamericano, se han realizado investigaciones que destacan tanto las deficiencias como los esfuerzos por fortalecer el área de Lengua y Literatura. El estudio TERCE (Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo) de la UNESCO muestra que muchos países de la región enfrentan desafíos similares en cuanto a bajo rendimiento en habilidades de lectura y escritura. Sin embargo, iniciativas recientes en varios países han comenzado a integrar tecnologías educativas para mejorar estos resultados, demostrando avances significativos en el rendimiento académico de los estudiantes.

A nivel nacional, en Ecuador, la importancia de la asignatura de Lengua y Literatura es reconocida oficialmente. La Constitución de la República del Ecuador establece que "la educación es un



derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado" (Art. 343), enfatizando que el centro de los procesos educativos es el sujeto que aprende. El Ministerio de Educación ha implementado varias políticas y programas destinados a mejorar las competencias lingüísticas y literarias de los estudiantes, reconociendo que estas habilidades son fundamentales para el desarrollo integral y el éxito académico de los individuos.

En la Unidad Educativa "Victoria Vásquez Cuví", se ha reconocido la necesidad de fortalecer las habilidades cognitivas y lingüísticas de los alumnos de cuarto grado. La adopción de Educaplay surge como una solución para atender estas necesidades específicas, ofreciendo un entorno de aprendizaje interactivo y atractivo que puede mejorar notablemente el desempeño en la asignatura de Lengua y Literatura. Este método no solo beneficia a los estudiantes al desarrollar sus competencias y habilidades, sino que también apoya a los docentes en la incorporación de tecnologías efectivas en sus métodos pedagógicos.

De acuerdo a la revisión realizada, el uso de Educaplay como herramienta digital en el proceso de enseñanza aprendizaje, brinda soluciones reales y factibles para transformar el aula de clases, fortaleciendo las habilidades, destrezas y rendimiento académico en la población de estudiantes. Este proyecto, brinda una base sólida para aprendizajes significativos que solucionen las necesidades actuales de los educandos, preparándolos para el futuro y a afrontar los desafíos del mundo moderno.

Justificación del problema

Este proyecto de investigación se justifica desde tres pilares fundamentales: teórico, práctico y metodológico, con el objetivo de aportar conocimientos y evidencias sobre la efectividad de la herramienta digital Educaplay como recurso educativo en el ámbito académico.

La investigación se fundamenta en teorías del aprendizaje que destacan la importancia de la tecnología como medio para potenciar el desarrollo cognitivo y el rendimiento académico de los estudiantes. Teorías como el constructivismo de Piaget y el conectivismo de Siemens sugieren que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes interactúan activamente con su entorno y con herramientas tecnológicas que facilitan la construcción del conocimiento. De este modo, la investigación busca alinearse con estos principios teóricos y normativos, proporcionando



evidencia sobre cómo herramientas digitales como Educaplay pueden mejorar las prácticas educativas.

Este proyecto aborda problemas educativos específicos como el uso limitado de vocabulario, desinterés por la materia y distracción tecnológica. Al integrar Educaplay, se ofrecen soluciones prácticas para los estudiantes de cuarto año de Educación Básica Elemental en Lengua y Literatura en la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví”. Educaplay, con sus recursos interactivos, promueve un aprendizaje más atractivo y significativo, fomentando la colaboración activa y el desarrollo de competencias digitales. Padres y docentes también se beneficiarán indirectamente al mejorar el desempeño académico y enriquecer las estrategias de enseñanza.

Desde el punto de vista metodológico, la investigación se sustenta en la observación empírica y en estudios previos que evidencian la efectividad de las tecnologías educativas. La metodología de este proyecto incluye la recopilación y análisis de datos cualitativos y cuantitativos para evaluar el impacto de Educaplay en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Además, se prevé la colaboración de docentes y padres de familia para garantizar la viabilidad y el éxito de la implementación de esta herramienta.

Este proyecto es realizable gracias a la necesidad urgente de fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes, la disponibilidad de tecnología en las instituciones educativas y el apoyo de la comunidad educativa. Las pruebas del impacto positivo de las estrategias didácticas digitales, como Educaplay, respaldan su adopción, la cual se anticipa que mejorará notablemente el entorno educativo y el rendimiento en la asignatura de Lengua y Literatura.

Planteamiento del Problema

En la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví”, a pesar de que la educación actual se fundamenta en la colaboración con la tecnología y herramientas digitales, se observa empíricamente que predomina el trabajo pedagógico tradicional. Este enfoque se centra en la transmisión de conocimientos a través de la enseñanza directa, donde el maestro es el principal responsable de la instrucción y los estudiantes son receptores pasivos del conocimiento. Además, se enfatiza la memorización y la repetición de la información como un medio para el aprendizaje, y la evaluación del rendimiento del estudiante tiende a ser repetitiva.



La instrucción convencional en Lengua y Literatura frecuentemente emplea un enfoque pasivo, utilizando métodos, técnicas y procedimientos anticuados que se centran en la transmisión de información y la memorización de datos. Este método ha provocado que numerosos estudiantes consideren la asignatura tediosa y abstracta, lo cual ha resultado en una falta de desarrollo de habilidades cognitivas esenciales.

La asignatura de Lengua y Literatura es fundamental para la comunicación del ser humano en su vida cotidiana. El currículo priorizado (2021) enfatiza la lectura como un pilar fundamental en el crecimiento intelectual del estudiante. A través del desarrollo de la competencia lectora, se aprenden habilidades cognitivas superiores como la reflexión, el espíritu crítico, el pensamiento complejo, la conciencia y la creatividad. Por lo tanto, incrementar las habilidades cognitivas en los estudiantes es imprescindible para una comunicación efectiva, tanto oral como escrita.

El aprendizaje en esta área se limita a menudo al aula y a los recursos proporcionados por la escuela, con la expectativa de que los estudiantes se adapten al ritmo y estilo de enseñanza del maestro. La enseñanza-aprendizaje de esta disciplina enfrenta desafíos persistentes relacionados con la complejidad del análisis de sus conceptos, la falta de interés de los estudiantes y la dificultad para aplicar estos conocimientos en situaciones digitales contemporáneas.

Una alternativa para resolver estas problemáticas es la inclusión de herramientas digitales. El currículo priorizado (2021) sugiere que las experiencias de aprendizaje deben ser motivantes y pertinentes, cumplir con los estándares de aprendizaje y estar alineadas con los objetivos medibles del desempeño estudiantil. La UNESCO (2018) también resalta la importancia de las competencias digitales, incluyendo la capacidad de intercambiar, comunicar y colaborar con contenidos digitales, y resolver problemas en entornos digitales.

Existen problemas significativos al seleccionar una herramienta digital adecuada, debido a la gran variedad de plataformas, aplicaciones y herramientas disponibles en la web, lo que genera indecisión en los docentes. Además, la falta de capacitación y preparación en competencias digitales entre los docentes agrava esta situación. Entre las herramientas existentes, Educaplay es una de las más populares debido a su simplicidad y su aplicabilidad a todos los niveles de educación.



La distracción tecnológica afecta negativamente el aprendizaje de Lengua y Literatura, ya que los estudiantes a menudo pierden la concentración debido al uso inadecuado de dispositivos como teléfonos móviles y redes sociales. Esto conduce a la pérdida de tiempo y disminuye la calidad del aprendizaje. Es crucial establecer políticas claras sobre el uso de tecnología en clase y promover hábitos saludables en el uso de dispositivos electrónicos.

En este contexto, surge la siguiente pregunta problemática: ¿Cómo puede la implementación de la herramienta digital Educaplay mejorar el desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes de cuarto grado en la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi”?

Precisión del tema

La herramienta digital Educaplay ha demostrado ser efectiva en diversas áreas del conocimiento, facilitando el cumplimiento de objetivos específicos de aprendizaje y el desarrollo de habilidades (Osorio, 2016). Este estudio se propone determinar la incidencia de Educaplay como recurso educativo en la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi”. Al promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas a través de actividades de análisis y reflexión, Educaplay no solo mejora las habilidades cognitivas básicas, sino que también fomenta el desarrollo del pensamiento analítico y creativo.

Objeto de la Investigación

El uso de Educaplay como recurso digital para estimular las habilidades cognitivas de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica Elemental.

Objetivo General

Determinar la incidencia de la herramienta digital Educaplay como estrategia de aprendizaje para potenciar el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi”.



Preguntas científicas

Las preguntas científicas que serán respondidas en el desarrollo de la investigación son las siguientes:

- ¿Cuáles son los principales enfoques y teorías que sustentan el mejoramiento de las habilidades cognitivas en estudiantes de cuarto año de Educación Básica?
- ¿Cuál es el estado actual de las habilidades cognitivas de los estudiantes de cuarto año en la asignatura de Lengua y Literatura?
- ¿Cómo se pueden diseñar actividades en Educaplay que se ajusten a las necesidades y características de los estudiantes de cuarto año en el área de Lengua y Literatura para fortalecer sus habilidades cognitivas?
- ¿Cómo validar la efectividad de las actividades diseñadas en Educaplay para mejorar las habilidades cognitivas en la asignatura de Lengua y Literatura en el cuarto año de Educación Básica?

Idea a defender

La interactividad de la herramienta Educaplay como refuerzo al desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes de Cuarto Año en la Asignatura de Lenguaje.

Declaración de las variables

Las variables del estudio se establecieron de la siguiente manera: Variable Independiente que corresponde a la causa del problema científico, a la propuesta que persigue el trabajo de investigación y la variable dependiente que enfoca al efecto lo que se va a modificar y está relacionada con el objeto de estudio.

Tabla 1

Variables Independiente y Dependiente del proyecto de investigación

TIPO DE VARIABLE	
Variable Independiente (causa)	Educaplay como estrategia didáctica
Variable Dependiente (efecto)	Habilidades cognitivas en la asignatura de Lengua y Literatura



Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente los aspectos que sustentan el mejoramiento de las habilidades cognitivas en los estudiantes de cuarto año de Educación Básica, mediante el análisis de enfoques y teorías relacionadas con la percepción y adquisición del conocimiento.
- Conocer el estado de las habilidades cognitivas de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Diseñar una estrategia didáctica usando la plataforma Educaplay en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica en el área de Lengua y Literatura.
- Validar la efectividad de las actividades diseñadas en Educaplay para la mejora de las habilidades cognitivas en la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de cuarto año de Educación Básica.

Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos).

El presente proyecto de investigación se enmarca en un nivel descriptivo con un diseño no experimental y un alcance descriptivo observacional de corte transversal. Además, adopta un enfoque mixto, combinando elementos cualitativos y cuantitativos para una comprensión holística del fenómeno estudiado.

Método Empírico

Para recopilar datos empíricos, se aplicará la técnica de Observación a los estudiantes de los cuartos años paralelos A y B. Este proceso se llevará a cabo mediante los siguientes instrumentos:

- Encuesta a docentes: Cuestionario para evaluar la percepción y experiencia en el uso de herramientas tecnológicas y su impacto en las habilidades cognitivas de los estudiantes.
- Encuesta a padres de familia: Cuestionario para examinar la disponibilidad de tecnología en el hogar y los hábitos de lectura de los estudiantes, identificando factores externos que influyen en el proceso educativo.
- Test a estudiantes: Evaluación para medir comprensión lectora, vocabulario, gramática-ortografía y escritura creativa, con el fin de cuantificar el impacto de Educaplay en estas habilidades.

Tabla 2

El número de preguntas definidas para el análisis cuantitativo

Herramienta	Ítem
Educaplay como estrategia didáctica	Cuestionario de selección múltiple de 7 preguntas; 6 y 7
Habilidades cognitivas	Cuestionario de opción múltiple de 3 secciones

Método Teórico

En el desarrollo del proyecto se emplearán los siguientes métodos teóricos:

- Analítico y Sintético: Se realizará un análisis detallado de los diferentes aspectos relacionados con la deficiencia en las habilidades cognitivas, identificando causas y relaciones causa-efecto para sintetizar los elementos relevantes y llegar a conclusiones fundamentadas.
- Inductivo y Deductivo: Se llevará a cabo una revisión documental para recopilar información empírica de diversas fuentes, con el fin de fundamentar el problema de investigación y caracterizar la situación actual del objeto de estudio.

Métodos estadísticos o matemáticos

Se utilizarán métodos estadísticos y matemáticos para procesar y analizar los datos recolectados:

- **Observación Estadística:** Organización, tabulación y codificación de datos, aplicando pruebas estadísticas para obtener conclusiones válidas.
- **Estadística Descriptiva:** Uso de gráficos de pastel para identificar patrones y tendencias, facilitando la interpretación de resultados y áreas de mejora.


Declaración de la población y muestra.

La población objetivo de este estudio comprende un total de 200 estudiantes matriculados en cuarto grado de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví”. Esta población se distribuye en dos paralelos, denominados "A" y "E", cada uno con 40 estudiantes.

Tabla 3

Población de estudiantes

Grados	Número de estudiantes
4to A	40 estudiantes

 <p data-bbox="472 121 691 205">UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR</p>	<p data-bbox="824 149 1242 184">TRABAJO DE TITULACIÓN</p>
--	--

4to B	40 estudiantes
4to C	40 estudiantes
4to D	40 estudiantes
4to E	40 estudiantes
Total	200 estudiantes

Muestra

La muestra del estudio incluye a estudiantes de cuarto año de los paralelos "A" - "E", seleccionados de manera no probabilística e intencional, considerando la disponibilidad y colaboración de los tutores, sin realizar sorteos.

Declaración del tipo de investigación

Este estudio adoptará un enfoque descriptivo con el fin de explorar y describir la relación entre la implementación de la herramienta digital Educaplay y el desarrollo de habilidades en el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de cuarto año de Educación Básica Elemental en la Unidad Educativa "Victoria Vásquez Cuví". El enfoque descriptivo permitirá una comprensión detallada de cómo el uso de Educaplay impacta en las habilidades cognitivas de los estudiantes, así como en su desempeño académico en el área mencionada.

En este sentido, se realizará una observación sistemática de las actividades realizadas con Educaplay y se recopilarán datos sobre el desempeño de los estudiantes en diversas habilidades cognitivas, tales como comprensión lectora, análisis de texto y creatividad literaria. Además, se utilizarán cuestionarios y entrevistas para recopilar percepciones y opiniones de docentes, estudiantes y padres de familia sobre la efectividad de Educaplay como herramienta de apoyo educativo. Este enfoque permitirá no solo describir la relación entre Educaplay y las habilidades cognitivas, sino también identificar posibles áreas de mejora en la implementación de esta herramienta en el contexto específico de la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa "Victoria Vásquez Cuví".

Principales aportes

El estudio sobre Educaplay y su impacto en las habilidades cognitivas destaca en la educación contemporánea por sus ventajas como herramienta interactiva. Educaplay ofrece una amplia gama de actividades personalizables, fomentando un aprendizaje activo y efectivo. Su naturaleza



interactiva motiva a los estudiantes y mejora la retención del conocimiento, mientras que la retroalimentación inmediata ayuda a desarrollar el pensamiento crítico y la resolución de problemas. La plataforma permite un aprendizaje personalizado, accesible en cualquier momento y lugar, y facilita el seguimiento del progreso estudiantil por parte de los docentes. Esta investigación tiene el potencial de transformar el proceso educativo y abrir nuevas oportunidades de estudio.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

El proyecto de investigación es crucial al integrarse en la educación en línea, eliminando barreras geográficas y temporales, y permitiendo un aprendizaje personalizado para estudiantes de cuarto año en la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví”. Educaplay, con su variedad de actividades lúdicas e interactivas, reduce las brechas educativas y promueve la igualdad de oportunidades. Este enfoque innovador mejora el proceso académico y el aprendizaje b-learning, adaptándose al entorno digital actual y alineándose con los avances científicos al integrar TIC y desarrollar conocimientos, valores y habilidades en los estudiantes.

Coherencia entre los elementos del diseño teórico – metodológico

Este estudio muestra una clara coherencia entre los elementos del diseño teórico-metodológico. La fundamentación teórica proporciona una base sólida para entender la importancia del desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de cuarto año de Educación Básica. Esta teoría se refleja en la estrategia metodológica, utilizando métodos y técnicas de investigación adecuados, y en los instrumentos de recolección de datos diseñados en consonancia con los conceptos teóricos. Los resultados del estudio alinean con las teorías revisadas, demostrando el impacto positivo de Educaplay en las habilidades cognitivas, lo que fortalece la validez y credibilidad de la investigación. La coherencia entre teoría, metodología, instrumentos y resultados es esencial para la validez y fiabilidad del estudio.

Descripción breve del contenido de los capítulos

El informe de trabajo de titulación se organiza en varios apartados. La Introducción establece el contexto y los objetivos de la investigación.



Capítulo 1: Explora teóricamente el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de cuarto año de Educación Básica, basándose en diversas fuentes investigativas.

Capítulo 2: Detalla la estrategia metodológica, incluyendo el diseño de investigación, métodos y técnicas, y un análisis de los resultados del estudio diagnóstico. También describe cómo estos resultados informan el diseño de actividades interactivas para la asignatura de Lengua y Literatura.

Capítulo 3: Se enfoca en la implementación de Educaplay y sus beneficios para mejorar las habilidades cognitivas, proponiendo actividades virtuales específicas para estudiantes de cuarto año, aprovechando las funcionalidades de la herramienta.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

Fundamentación teórica

El dominio de la lengua y literatura es esencial para la comprensión de los fenómenos naturales y su aplicación en diversos contextos. Sin embargo, el aprendizaje de estas áreas enfrenta desafíos debido a la complejidad de los conceptos y la necesidad de desarrollar habilidades cognitivas en los estudiantes. En el marco de la pedagogía constructivista, las teorías y prácticas se centran en cómo los individuos construyen significado para interpretar su mundo y sus experiencias. Se enfocan en la estructura significativa, donde la personalidad se desarrolla y el conocimiento se adquiere a través de la teoría, la práctica y el trabajo colaborativo.

Sobre la cognición, Vygotsky (1978) afirman que la cognición se basa en estructuras mentales llamadas esquemas y que el aprendizaje surge de la interacción social y la construcción activa del conocimiento. Zegarra & García (2010) y Rojas & Díaz (2015) respaldan esta idea, viendo el conocimiento como una construcción social. Trejo (2022) señala que los estudiantes aprenden mejor con materiales directos y mediante una instrucción clara e interactiva, subrayando la importancia de las herramientas digitales en la enseñanza para desarrollar habilidades comunicativas colaborativas.

Almeida et al. (2016) destacan la necesidad de un enfoque didáctico y pedagógico intencional en el uso de estas herramientas. La combinación de teorías cognitivas y herramientas digitales en el aula puede crear un entorno educativo enriquecido, promoviendo el desarrollo cognitivo y comunicativo, y reflejando una pedagogía más participativa y colaborativa en la era digital.

Teoría del Desarrollo cognitivo

Jean Piaget, reconocido psicólogo, epistemólogo y biólogo suizo (1896-1980), en su teoría, según Zegarra & García (2010), postula que “las bases para el desarrollo del lenguaje están preparadas por los diversos estadios de la inteligencia sensorio-motora” (p. 6). Piaget sostiene que el conocimiento del niño no es una mera copia de la realidad, sino una construcción que se forma a partir de la información existente y la interacción con el entorno, donde el estudiante juega un rol activo en el proceso y, por ende, construye su propio aprendizaje. Al aprender algo nuevo, el estudiante lo integra a sus experiencias previas y a sus estructuras mentales, entendidas por Piaget



como esquemas, patrones organizados de pensamiento o comportamiento que cambian con la edad y permiten la adquisición de nuevos conocimientos.

El desarrollo cognitivo, se refleja en los niveles o estructuras sensoriomotoras que el niño o niña forma desde una edad temprana, y estas estructuras son la base de las operaciones cognitivas posteriores (Hawi y Samaha, 2016). La inteligencia, para Piaget, surge de la acción del sujeto, transformándola en objetos reales y asimilándola de manera activa y operativa. Es importante señalar que la cognición abarca procesos intrínsecos del conocimiento, como la memoria, la simbolización, la categorización, la resolución de problemas, la fantasía e incluso los sueños.

Lev Vygotsky, considerado el precursor del constructivismo social, también aportan a la comprensión del desarrollo cognitivo. La cognición se manifiesta en una etapa egocéntrica, donde las operaciones mentales del niño surgen del contacto social y los estímulos externos, especialmente en relación con el lenguaje hablado (Vygotsky, (1978). Según Zegarra & García (2010), “esta etapa del conocimiento es una construcción social que se logra a través de la interacción con el entorno” (p. 65), pasando por un lenguaje egocéntrico infantil para luego internalizarse como un lenguaje interiorizado.

La teoría del desarrollo cognitivo proporciona una sólida base para comprender cómo los niños adquieren conocimientos y desarrollan habilidades cognitivas. Estas perspectivas resaltan la importancia de la interacción con el entorno y el papel activo del estudiante en la construcción de su propio aprendizaje. La integración de estas teorías en el ámbito educativo puede informar prácticas pedagógicas efectivas que fomenten el desarrollo cognitivo y promuevan un aprendizaje significativo. En última instancia, comprender el proceso de desarrollo cognitivo puede ayudar a los educadores a diseñar entornos de aprendizaje que maximicen el potencial de cada estudiante.

Teoría del Desarrollo constructivista

Para analizar la teoría del desarrollo constructivista, Araya-Crisóstomo & Urrutia (2022) la definen como “el paradigma educativo constructivista [que] se basa en los aportes de la psicología cognitiva sobre el aprendizaje humano y reconoce que el estudiante además de incorporar información” (p. 75). El constructivismo se desglosa en tres corrientes principales: la social, la cognitiva y la radical, cada una con enfoques distintos en la construcción del conocimiento.

Tabla 4
Corrientes del Constructivismo

Social	Cognitivo	Radical
Entorno social en la construcción del conocimiento	Elaboración dinámica del conocimiento	Construcción mental dependiente del contexto a través de la experiencia y reflexión

En el constructivismo social, se destaca el entorno social en la construcción del conocimiento, donde la interacción con otros facilita el intercambio de ideas y la resolución colaborativa de problemas. El constructivismo cognitivo se enfoca en la elaboración dinámica del conocimiento por el individuo, donde el aprendizaje es un proceso activo de organización e interpretación basado en conocimientos previos. El constructivismo radical sostiene que el conocimiento depende del contexto y se desarrolla mediante la experiencia y reflexión, interpretando, evaluando y transformando la información según las experiencias y contextos socioculturales del individuo.

De acuerdo a los autores, la teoría del Desarrollo constructivista reconoce la importancia de la interacción social, la actividad mental y la reflexión en el proceso de aprendizaje. Al integrar estas perspectivas en el ámbito educativo, se promueve un enfoque centrado en el estudiante, que fomenta la construcción activa del conocimiento y la participación colaborativa en el proceso de aprendizaje.

Aprendizaje constructivista

El aprendizaje constructivista, arraigado en la teoría del constructivismo, postula que los individuos adquieren conocimiento de forma activa a través de la interacción con su entorno y la interpretación de sus experiencias. En el ámbito educativo, este enfoque implica que los estudiantes no son simplemente receptores pasivos de información, sino que desempeñan un papel activo en la construcción de su comprensión del mundo.

Este principio encuentra eco en las investigaciones de Rojas & Díaz Barriga (2013), quienes plantean que el conocimiento es un proceso social que, al tiempo que genera cambios internos en el individuo debido a la adquisición de saberes culturales, también provoca modificaciones externas en su entorno. Esto subraya la idea central de que los estudiantes participan activamente en la construcción de su propio conocimiento, mediado por su interacción con el entorno y el uso de herramientas y recursos culturales.



En un entorno de aprendizaje constructivista, el conocimiento se desarrolla a través de actividades interactivas que fomentan la analítica, la crítica y la reflexión. Los docentes que adoptan este enfoque novedoso promueven nuevas estrategias metodológicas y valores educativos, tales como el trabajo colaborativo, la clase invertida, el aprendizaje basado en proyectos y problemas, así como la integración de la tecnología. Estas prácticas buscan estimular la participación activa y el pensamiento crítico de los estudiantes, proporcionando un marco de aprendizaje dinámico y significativo.

Además, la enseñanza constructivista reconoce el aprendizaje como un proceso complejo en el que se combinan las experiencias y conocimientos previos de cada estudiante con la concepción intelectual y colectiva del entorno. Esto se traduce en la formación integral de los individuos en valores, comportamientos y actitudes, así como en la adquisición de nuevo conocimiento significativo. En la era digital actual, este proceso se ve enriquecido por la adaptación al entorno digital y globalizado. Los estudiantes interactúan y construyen conocimiento en un mundo cada vez más interconectado y tecnológicamente avanzado, lo que implica una nueva dimensión en la construcción del conocimiento y su aplicabilidad en diferentes contextos.

Pedagogía Digital

La pedagogía digital, impulsada por los avances tecnológicos, permite a los docentes crear entornos de aprendizaje dinámicos e interactivos. Monguè et al. (2022) destacan en su libro blanco sobre educación digital que las competencias digitales y el capital cultural de las familias son cruciales en el acompañamiento del aprendizaje.

Esta disciplina usa la tecnología para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, beneficiando a todos los involucrados. Su objetivo es adaptar la enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes, estimular su motivación y prepararlos para la era digital. La pedagogía digital busca transformar la enseñanza tradicional, promover la equidad educativa al ofrecer acceso a recursos digitales para todos los estudiantes y desarrollar habilidades digitales esenciales para la sociedad actual.

La pedagogía digital representa una respuesta dinámica y adaptativa a las demandas cambiantes de la educación en la era digital. Al integrar de manera efectiva la tecnología en el proceso



educativo, este enfoque tiene el potencial de transformar la enseñanza y el aprendizaje, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades en el mundo digitalizado de hoy.

Teoría del Juego Educativo

El estudio del juego educativo es un campo relevante debido a su impacto en el desarrollo infantil. Esta teoría sostiene que el juego es fundamental para el crecimiento cognitivo, emocional, social y físico de los niños, y no solo una actividad recreativa (Lerner, 2002). Desde una edad temprana, los niños muestran una inclinación natural hacia el juego, y los estudios han confirmado que esta actividad es crucial para su desarrollo integral. A través del juego, los niños exploran su entorno, prueban nuevas ideas, desarrollan habilidades motoras y sociales, y aprenden a resolver problemas de manera creativa. Por lo tanto, la teoría del juego educativo enfatiza la integración intencional del juego en los entornos educativos para enriquecer el aprendizaje de los niños.

García (2021) señala que “el juego educativo no se limita a la diversión; también promueve el desarrollo de diversas habilidades cognitivas y socioemocionales” (p. 33). Por ejemplo, cuando los niños participan en juegos de roles, como simular ser médicos o maestros, practican habilidades de comunicación, resolución de problemas y empatía. Además, el juego estimula la creatividad y la imaginación, permitiendo a los niños crear mundos imaginarios y explorar nuevas posibilidades. Estas experiencias no solo son placenteras, sino también vitales para su desarrollo a largo plazo.

En el ámbito educativo, los maestros aplican la teoría del juego educativo para diseñar actividades y entornos de aprendizaje que promuevan el juego activo y significativo. Esto incluye proporcionar una variedad de materiales y recursos que permitan a los niños explorar y experimentar creativamente. Los educadores también equilibran el juego dirigido con el juego libre, permitiendo a los niños seguir sus intereses y descubrir el mundo a su propio ritmo. Integrando el juego en el currículo escolar, los maestros pueden aumentar la motivación de los estudiantes, mejorar su participación en el aprendizaje y fomentar un ambiente de clase positivo y colaborativo.

Además, la teoría del juego educativo influye en el diseño de espacios de juego y recreación fuera del ámbito escolar, como parques infantiles y centros comunitarios (Mora, 2017). Estos espacios deben diseñarse considerando las necesidades y preferencias de los niños, ofreciendo



oportunidades para el juego activo y la exploración sensorial. Creando entornos seguros y estimulantes para el juego, las comunidades pueden apoyar el desarrollo saludable de los niños y promover la inclusión social y la cohesión comunitaria.

Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas, como señala Guayaquil (2023), “son herramientas educativas que incorporan el juego, la diversión, la interactividad y la participación para facilitar el aprendizaje” (p. 8). Estas estrategias están diseñadas específicamente para hacer que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más dinámico, motivador y efectivo. Al introducir el juego en el aula, se reconoce que las actividades lúdicas son una forma natural de involucrar a los estudiantes en su entorno, fomentar la interacción, comprender las normas sociales y comprender el funcionamiento de la sociedad en la que viven.

En el contexto de la comprensión lectora, las estrategias lúdicas desempeñan un papel fundamental. Según Fonseca et al., (2019), “los procesos cognitivos implicados en estas estrategias contribuyen al desarrollo de habilidades esenciales como la construcción de inferencias, la comprensión de la estructura del texto y la autorregulación de la comprensión” (p.2). Los estudiantes necesitan construir un conocimiento profundo y coherente que incluya la comprensión de relaciones causales y contextuales. Para lograr esto, es crucial que utilicen una variedad de procesos y estrategias que les permitan vincular sus conocimientos previos con las ideas presentadas en el texto.

En este sentido, la enseñanza basada en estrategias lúdicas puede ser especialmente efectiva. Al combinar el juego con el aprendizaje, se crea un entorno en el que los estudiantes se sienten más motivados y comprometidos con el material. Además, el uso de actividades lúdicas puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y colaboración, que son fundamentales para el éxito académico y profesional en el mundo actual.

Las estrategias lúdicas benefician tanto a estudiantes como a docentes. Integrar el juego en el aula aumenta la participación estudiantil, mejora el ambiente de aprendizaje y promueve un enfoque educativo más centrado en el estudiante. Además, estas estrategias permiten a los docentes



adaptarse a las necesidades individuales de sus alumnos y diversificar sus métodos de enseñanza para abordar diversos estilos de aprendizaje.

Educaplay

Educaplay es una plataforma digital que facilita la creación de actividades educativas interactivas mediante recursos multimedia y juegos didácticos, proporcionando un entorno atractivo para el aprendizaje (Díaz, 2020). Su versatilidad permite a los docentes adaptar actividades como crucigramas, sopas de letras, cuestionarios y juegos de asociación a diferentes niveles y temas, personalizando así la enseñanza y haciendo el aprendizaje más relevante y atractivo.

La plataforma también ofrece herramientas para que los docentes diseñen contenido educativo personalizado, incorporando imágenes, videos, pistas y retroalimentación según las necesidades de los estudiantes. Esto facilita la adaptación del material didáctico y mejora la experiencia educativa.

Educaplay fomenta la participación activa de los estudiantes al utilizar actividades interactivas y juegos, promoviendo un aprendizaje autónomo y colaborativo (Nagy, 2005). Los estudiantes pueden trabajar individualmente o en grupo, desarrollando habilidades sociales y de trabajo en equipo mientras refuerzan su comprensión de los conceptos.

En el aula, Educaplay se puede integrar en lecciones, tareas y evaluaciones formativas, permitiendo a los docentes monitorear el progreso y identificar áreas de mejora. Su flexibilidad y variedad de herramientas hacen de Educaplay una adición valiosa para cualquier plan de estudios (Pérez, 2021).

Antecedentes históricos de Educaplay

En el contexto actual, la falta de acceso a herramientas digitales adecuadas limita la efectividad del aprendizaje. Con el predominio de dispositivos tecnológicos y el entretenimiento pasivo, es esencial ofrecer a los estudiantes herramientas que fomenten su participación activa. Según Páez & Mercado (2021), las herramientas digitales deben alinearse con los intereses y necesidades de las nuevas generaciones, integrándose eficazmente en la educación (p. 48). Aquí es donde entra la importancia de Educaplay.



Educaplay, desarrollada por ADR Formación Soluciones e Learning, es una plataforma educativa gratuita accesible a través de navegadores web estándar como Chrome, Firefox o Explorer, sin necesidad de instalación. Disponible en español, inglés y francés, Educaplay amplía su accesibilidad y alcance para diversos usuarios y contextos educativos (Soledispa Baque et al., 2023, p. 21).

La plataforma ofrece una variedad de actividades multimedia, como cuestionarios, juegos, crucigramas y más, adaptables a diferentes áreas temáticas y niveles de habilidad. Esto permite a los docentes y estudiantes personalizar y crear contenido educativo que fomente el compromiso y la participación activa. Además, Educaplay facilita el intercambio de recursos entre educadores, promoviendo la colaboración y el intercambio de buenas prácticas.

Educaplay se presenta como una solución efectiva para mejorar el proceso educativo y motivar a los estudiantes, al proporcionar herramientas versátiles y funciones de personalización que enriquecen el aprendizaje y apoyan la participación activa en el aula.

Habilidades cognitivas y Educaplay

La plataforma educativa seleccionada tiene un notable potencial para desarrollar habilidades cognitivas a través de actividades interactivas que estimulan el pensamiento de los estudiantes. Juegos de memoria en la plataforma mejoran la retención y recuperación de información, cuestionarios refuerzan el razonamiento lógico, y actividades de resolución de problemas promueven el pensamiento crítico. Además, Educaplay incluye herramientas de retroalimentación que permiten a los estudiantes evaluar su desempeño y detectar áreas de mejora, fortaleciendo así sus habilidades cognitivas (Roig et al., 2013; Soledispa Baque et al., 2023).

Para un desarrollo cognitivo óptimo, es crucial ofrecer a los estudiantes actividades que los desafíen intelectualmente. Reigeluth (1999) afirma que métodos como el aprendizaje basado en problemas, colaborativo y autodirigido son efectivos para cultivar habilidades cognitivas, promoviendo la participación activa, la resolución de problemas reales y la reflexión crítica (p. 41). Las herramientas digitales, como Educaplay, son útiles para diseñar y ofrecer actividades que permiten a los estudiantes practicar y aplicar sus habilidades cognitivas de manera significativa (Cossio et al., 2024).



Introducción a Educaplay

Educaplay es una plataforma en línea versátil que permite a los docentes crear actividades interactivas personalizadas para una variedad de áreas de aprendizaje, como matemáticas, lenguaje y ciencias. La plataforma ofrece una amplia gama de recursos educativos, incluyendo crucigramas, sopas de letras, cuestionarios y juegos interactivos que integran imágenes, videos y audios para enriquecer el proceso educativo (Páez & Mercado, 2021).

Entre las principales ventajas está la accesibilidad y facilidad de uso. Los docentes pueden utilizar la plataforma a través de cualquier navegador web sin necesidad de instalación, y la creación de cuentas de usuario es sencilla. Una vez registrados, los usuarios tienen acceso a una amplia gama de recursos que se pueden adaptar a las necesidades específicas de sus estudiantes (Soledispa et al., 2023).

Además de los descritos anteriormente, la plataforma incluye diversos tipos de actividades que pueden integrarse efectivamente en la secuencia de aprendizaje, como juegos de memoria, crucigramas y mapas interactivos. Estas actividades están diseñadas para promover habilidades cognitivas esenciales como la atención, la memoria, el razonamiento lógico y la resolución de problemas, de manera lúdica y atractiva (Cossio et al., 2024).

Por último, es un soporte para el cuerpo docente que facilita la adaptación de contenido en función a los objetivos de aprendizaje y a las necesidades de los estudiantes, ofreciendo recursos que fomentan la comprensión lectora, el pensamiento crítico y la creatividad. Su enfoque lúdico y su variedad de herramientas hacen de Educaplay una opción valiosa para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la tecnología (Reigeluth, 1999).

Habilidades

Las habilidades son manifestaciones de la capacidad, inteligencia y disposición de una persona para llevar a cabo diversas actividades con gracia y destreza. Estas capacidades no solo implican la ejecución física de tareas, sino también la habilidad para resolver problemas y realizar procesos cognitivos de manera efectiva. Según la teoría de Gagné (1985), “las habilidades se desarrollan a través de la práctica y la experiencia repetida, lo que conduce a una mejora gradual en la ejecución

de una tarea específica” (p. 123). Este enfoque destaca la importancia del entrenamiento y la repetición en el desarrollo de habilidades tanto físicas como cognitivas.

La teoría de Bandura (1977) subraya la importancia de la observación y la imitación en el aprendizaje de nuevas habilidades. Según Bandura, “las personas aprenden nuevas habilidades al observar el comportamiento de otros y emular sus acciones” (p. 76). Este proceso de aprendizaje por observación o modelado es crucial para desarrollar tanto habilidades sociales como cognitivas complejas. Bandura sugiere que la capacidad de aprender observando a otros puede influir significativamente en el desarrollo de habilidades adicionales.

Las habilidades se pueden dividir en varias categorías, desde habilidades motoras básicas hasta habilidades cognitivas avanzadas, como el razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones y la creatividad (Smith, 2018). Estas habilidades son clave para el éxito académico, profesional y personal, y su desarrollo continuo está influenciado por factores educativos, el entorno social y las experiencias personales (Brown & Williams, 2020).

En el contexto educativo, promover el desarrollo de estas habilidades es imprescindible. Los docentes desempeñan un papel crucial en la enseñanza de estas habilidades, utilizando estrategias pedagógicas para estimular el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad en los estudiantes (Soledispa et al., 2023). Herramientas y recursos educativos como Educaplay pueden ser particularmente útiles para fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas mediante actividades interactivas que desafían a los estudiantes a pensar de manera crítica y creativa.

Habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas son esenciales en el desarrollo humano, ya que representan la capacidad de procesar información, comprender conceptos y resolver problemas de manera efectiva. Según Mora (2017), estas habilidades se definen como “las capacidades que una persona posee para agilizar los procesos mentales, lo que implica una forma eficiente de almacenar, procesar y definir la información que reciben a través de sus sentidos” (p. 63). Estas habilidades se adquieren de manera progresiva y constante durante el proceso de aprendizaje, siendo fundamentales para la comprensión y aplicación del conocimiento.



García (2021) identifica tres grupos principales de habilidades cognitivas: “la percepción, el pensamiento y la metacognición” (p. 12). Estas habilidades están interconectadas y son vitales para el funcionamiento cognitivo del individuo. La percepción y el pensamiento están intrínsecamente ligados al uso constante de la memoria y el lenguaje, mientras que la metacognición representa la capacidad de autorregular los procesos de aprendizaje, desarrollando conciencia y control sobre las demás habilidades cognitivas en diferentes contextos.

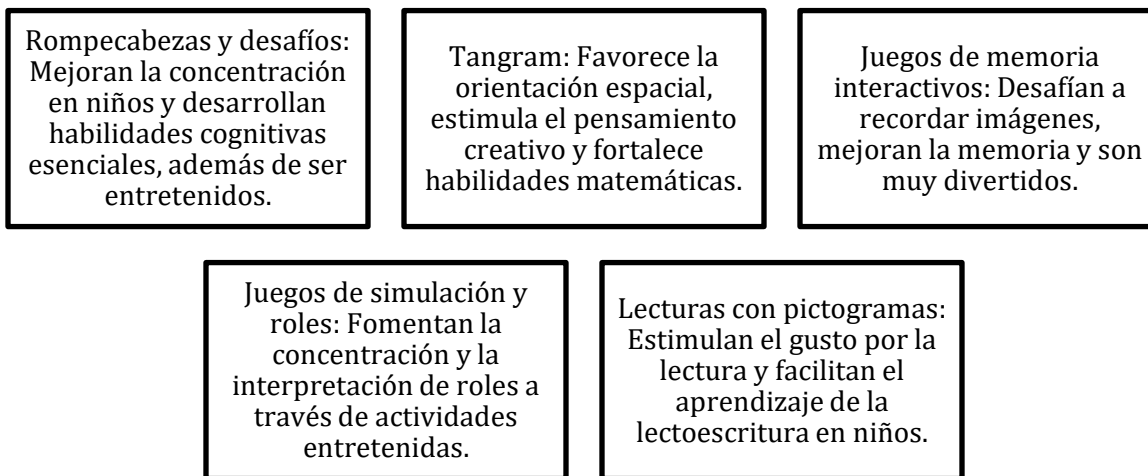
Las habilidades cognitivas se desarrollan y cambian a lo largo de la vida, adaptándose continuamente a través de la plasticidad cerebral y la observación de las consecuencias de nuestras acciones. En la educación, es crucial fomentar estas habilidades para un aprendizaje duradero. Gómez (2020) destaca la necesidad de metodologías innovadoras para mejorar la competencia lectora, subrayando la importancia de habilidades cognitivas como la atención, la memoria y el razonamiento.

El diálogo se presenta como una herramienta invaluable para estimular el pensamiento en el aula. Este proceso fomenta la reflexión, el juicio, la indagación y la concentración, lo que permite a los interlocutores analizar alternativas, escuchar y comprender puntos de vista diferentes. García (2021) subraya que “el diálogo genera un ambiente propicio para el desarrollo de habilidades cognitivas al involucrar a los estudiantes en la búsqueda activa de conocimiento y comprensión” (p. 4).

Para fomentar la creatividad, la psicomotricidad, la imaginación, el pensamiento abstracto y la resolución de problemas en los niños de edad escolar, se sugiere fortalecer su capacidad de concentración a partir de juegos didácticos online que permitan también mejorar su atención y memoria, algunos de ellos pueden ser:

Figura 1

Juegos didácticos en Educaplay



Las habilidades cognitivas se fortalecen y enriquecen a través de actividades lúdicas que fomentan la creatividad, la psicomotricidad, la imaginación y la resolución de problemas. Los juegos didácticos en línea, como rompecabezas, tangram, juegos de memoria y roles, ofrecen oportunidades para mejorar la concentración, la atención y la memoria de los niños de manera divertida y efectiva. Además, las actividades con pictogramas y lecturas interactivas proporcionan un entorno estimulante para el desarrollo del lenguaje y la comprensión. Estas prácticas lúdicas no solo promueven el aprendizaje, sino que también contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos para afrontar los desafíos del mundo contemporáneo con confianza y habilidad.

Habilidad cognitiva en la Educación

Las habilidades cognitivas desempeñan un papel crucial en la educación, ya que influyen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Según Vygotsky (1978), “las habilidades cognitivas permiten a los estudiantes adquirir nuevos conocimientos, comprender conceptos complejos y resolver problemas de manera efectiva” (p. 33). Estas habilidades favorecen el desarrollo de la capacidad de pensamiento crítico y promueven el aprendizaje significativo. Además, según Gardner (1983), “las habilidades cognitivas también pueden ser utilizadas para identificar y desarrollar talentos específicos en los estudiantes, como habilidades matemáticas, lingüísticas o espaciales” (p. 55).



Actualmente, en esta dinámica digital, las herramientas como computadoras, tabletas y dispositivos móviles se han vuelto un mecanismo de transformación educativo, proporcionando acceso a recursos en línea y experiencias interactivas. Según Prensky (2001), estas herramientas fomentan la participación activa, mejoran la motivación y facilitan el desarrollo de habilidades cognitivas como el pensamiento crítico y la creatividad. Además, permiten adaptar el aprendizaje a diversos estilos y ritmos, promoviendo una educación más inclusiva y personalizada.

Habilidad cognitiva en Niños

En el caso de la niñez, las habilidades cognitivas incluyen las capacidades mentales esenciales para procesar información, entender el entorno y enfrentar problemas. Estas habilidades abarcan la memoria, la concentración, la percepción, el razonamiento, la solución de problemas, la creatividad y el pensamiento analítico. El desarrollo de estas capacidades es fundamental para el avance académico y personal de los niños, ya que afectan su habilidad para aprender, adaptarse y tomar decisiones.

Los programas educativos y las actividades destinadas a fomentar el crecimiento cognitivo en los niños suelen centrarse en estimular estas habilidades a través de experiencias de aprendizaje significativas y estimulantes. Según Agudelo y Tello (2020), “el enfoque pedagógico debe ser holístico, considerando no solo el desarrollo académico sino también el crecimiento emocional y social de los niños, ya que estas dimensiones están interrelacionadas y contribuyen al desarrollo integral del individuo” (p. 23).

Para concluir, las habilidades cognitivas nos permiten procesar y comprender información explícita, inferir, reconocer ideas principales y detalles, entender secuencias de eventos, deducir el significado de términos desconocidos, interpretar el texto y analizar su contenido de manera crítica. El desarrollo de la memoria y la capacidad de retención de un individuo, según su edad, entorno y evolución, está estrechamente ligado al desarrollo de estas habilidades cognitivas. En la educación infantil, es esencial fomentar el crecimiento cognitivo a través de actividades y experiencias que desafíen y estimulen estas capacidades, preparando así a los niños para enfrentar con éxito los desafíos tanto académicos como personales que encontrarán a lo largo de su vida.



Lenguaje y Literatura

El área de Lenguaje y Literatura, dentro del currículo educativo, desempeña un papel crucial en el desarrollo integral de los estudiantes. Más allá de enseñar reglas gramaticales y ortográficas, esta disciplina fomenta la expresión creativa, la comprensión lectora y el análisis crítico. Desde los primeros años escolares, se establece una base sólida en esta área que, bajo un enfoque integrador, promueve el desarrollo cognitivo y socioemocional de los educandos.

El lenguaje, según las teorías de Vygotsky (1978), no es solo un medio de comunicación, “sino también una herramienta para la construcción del pensamiento y la comprensión del mundo” (p. 23). Desde la infancia, el desarrollo del lenguaje influye en la capacidad de los estudiantes para aprender, comunicarse y expresarse de manera efectiva. Por tanto, su desarrollo temprano es esencial para el éxito académico y social.

La literatura, por su parte, es una pieza clave en la en la formación cultural y estética de los estudiantes. A partir de la lectura de obras, los educandos exploran diferentes épocas, culturas y realidades sociales, lo que les permite ampliar su horizonte de comprensión y empatía hacia los demás. Además, la literatura potencia la imaginación y la creatividad, invitando a los estudiantes a reflexionar sobre cuestiones profundas y universales (Bloom, 1994).

El estudio gramatical y ortográfico proporciona las herramientas necesarias para una comunicación efectiva. Según Chomsky (1957), la gramática proporciona un marco estructural para la comprensión y producción de oraciones coherentes, mientras que una ortografía adecuada mejora la calidad de la expresión escrita y la comprensión lectora. Estas habilidades lingüísticas son fundamentales para la participación activa en la sociedad y el ámbito académico.

La lectura a partir del análisis literaria, busca el fortalecimiento de habilidades críticas y analíticas al interpretar textos, explorando temas éticos, morales y sociales. Este proceso desarrolla el pensamiento crítico y la capacidad de argumentar, esenciales para el crecimiento intelectual y la participación ciudadana. En resumen, el área de Lenguaje y Literatura no solo enseña habilidades lingüísticas, sino que también contribuye al desarrollo integral de los estudiantes. Es crucial fortalecer esta área en el currículo educativo para formar ciudadanos críticos y reflexivos, promoviendo un enfoque pedagógico que integre la literatura en su vida académica y personal.



Lectura comprensiva

La lectura comprensiva, hace referencia a una habilidad clave en la asignatura de Lengua y Literatura, ya que permite a los estudiantes entender y extraer significado de los textos que leen. Esta dimensión evalúa la capacidad de los estudiantes para comprender, interpretar y analizar textos de diversa índole, desde narrativos hasta informativos o argumentativos (García & Rodríguez, 2021). Se centra en la comprensión literal y también en la comprensión inferencial, que implica la capacidad de identificar ideas implícitas, inferir significados y hacer conexiones entre diferentes partes del texto.

Para evaluar la lectura comprensiva, es importante considerar tanto la fluidez como la precisión en la comprensión de los textos. La fluidez se refiere a la capacidad de leer de manera fluida y sin interrupciones, lo que indica un buen dominio de las habilidades de decodificación y reconocimiento de palabras. Por otro lado, la precisión se relaciona con la capacidad de entender y analizar el contenido del texto de manera precisa y detallada. Ambos aspectos son clave para una lectura efectiva y comprensiva.

Las estrategias para enseñar la lectura comprensiva incluyen la prelectura para activar conocimientos previos y formular hipótesis, la lectura para entender el texto literal e inferir y la poslectura para reflexionar y conectar el contenido con otras experiencias. Estas estrategias desarrollan habilidades metacognitivas y mejoran la comprensión lectora. La evaluación se realiza mediante pruebas de comprensión, análisis de respuestas a preguntas abiertas y resúmenes. Es crucial diseñar actividades y evaluaciones relevantes que reflejen situaciones reales de lectura y ofrecer retroalimentación específica para mejorar continuamente las habilidades lectoras.

Vocabulario

El vocabulario es una dimensión fundamental en el área de Lengua y Literatura, ya que influye en la comprensión de textos y en la capacidad de expresión oral y escrita de los estudiantes. Evaluar el vocabulario implica medir la capacidad de los estudiantes para comprender y utilizar una amplia variedad de palabras en contextos diversos. Según estudios como el de Beck, McKeown y Kucan (2002), “el conocimiento de vocabulario está estrechamente relacionado con el rendimiento



académico y con la comprensión lectora” (p. 35), por lo que su desarrollo es crucial en el proceso educativo.

La evaluación del vocabulario puede abordar diferentes aspectos, como la comprensión de palabras en contextos específicos, el reconocimiento de sinónimos y antónimos, la identificación de palabras clave en textos y la capacidad de utilizar un lenguaje preciso y variado en la expresión oral y escrita. Es importante diseñar actividades y pruebas que permitan evaluar el vocabulario de manera integral y que reflejen situaciones reales de comunicación y comprensión de textos.

Para fomentar el desarrollo del vocabulario, es necesario implementar estrategias de enseñanza que promuevan la adquisición de nuevas palabras y el enriquecimiento del léxico de los estudiantes. Algunas estrategias efectivas incluyen el uso de contextos significativos y relevantes, el aprendizaje de palabras a través de la lectura y la escritura, el uso de diccionarios y recursos digitales para explorar el significado y la estructura de las palabras, y la práctica regular de la expresión oral y escrita.

Además, es importante crear un ambiente de aprendizaje enriquecido en vocabulario, donde los estudiantes tengan la oportunidad de utilizar y experimentar con nuevas palabras en diferentes contextos y situaciones comunicativas. Según Nagy (2005), “el aprendizaje de vocabulario es un proceso gradual y continuo que requiere exposición repetida y práctica activa” (p. 12), por lo que es fundamental integrar actividades de vocabulario de manera sistemática y constante en el currículo escolar.

Gramática y Ortografía

La gramática y la ortografía son fundamentales en el aprendizaje del lenguaje, ya que establecen las normas y estructuras necesarias para una correcta comunicación escrita y oral. Evaluar estos aspectos implica medir cómo los estudiantes aplican las reglas gramaticales y ortográficas tanto en la producción como en la comprensión de textos. Trujillo (2019) señala que “dominar la gramática y la ortografía no solo mejora la comunicación escrita, sino que también asegura la coherencia y cohesión de los textos” (p. 33).



La evaluación puede abarcar diferentes áreas, como la correcta aplicación de las reglas gramaticales (sintaxis, morfología, concordancia), el uso adecuado de la puntuación, los tiempos verbales, la concordancia de género y número, y la ortografía. Es crucial diseñar actividades y pruebas que evalúen estos aspectos de forma integral y que simulen situaciones reales de comunicación escrita.

Para desarrollar la gramática y la ortografía, es esencial aplicar estrategias de enseñanza que faciliten la comprensión y el uso de las reglas gramaticales en contextos relevantes. Estrategias efectivas incluyen ejercicios prácticos, actividades interactivas, revisión y corrección de textos, uso de recursos didácticos como fichas y materiales audiovisuales, y retroalimentación continua sobre errores.

También es vital proporcionar oportunidades continuas para practicar y reforzar conocimientos gramaticales y ortográficos a lo largo del proceso educativo. García (2018) afirma que “la práctica regular y sistemática de la gramática y la ortografía fortalece los conocimientos adquiridos y mejora la competencia lingüística” (p. 76). Por lo tanto, es importante integrar de manera equilibrada y progresiva estas actividades en el currículo escolar.

Escritura Creativa

La escritura creativa es crucial en el aprendizaje del lenguaje y la literatura, permitiendo a los estudiantes expresar ideas, emociones y experiencias de manera única. Evaluarla implica medir la capacidad para crear textos literarios y aplicar técnicas narrativas y estilísticas. Pérez (2017) afirma que “la escritura creativa no solo fomenta la imaginación y creatividad, sino también la reflexión y el pensamiento crítico” (p. 5).

La evaluación puede enfocarse en la originalidad, creatividad, coherencia narrativa, uso del lenguaje y adecuación al género literario. Es esencial diseñar actividades que permitan a los estudiantes explorar diversos estilos y géneros literarios.

Para desarrollar la escritura creativa, es crucial crear un entorno que estimule la creatividad y la libre expresión. Lerner (2002) destaca que la creatividad se potencia cuando los estudiantes se sienten motivados y valorados. Ofrecer actividades que despierten interés y proporcionar



retroalimentación constructiva y alentadora son estrategias clave para apoyar el desarrollo creativo.

Además, es fundamental promover la lectura como fuente de inspiración y aprendizaje para la escritura creativa. Según García (2020), “la lectura de obras literarias y creativas permite a los estudiantes familiarizarse con diferentes estilos y técnicas de escritura, ampliar su vocabulario y mejorar su comprensión y apreciación del lenguaje y la literatura” (p. 55). Por lo tanto, es importante integrar la lectura de textos literarios en el currículo escolar y fomentar el hábito de lectura en los estudiantes como parte del proceso de escritura creativa.

Ventajas y desventajas de herramientas digitales

Ventajas

Las herramientas digitales ofrecen una amplia variedad de recursos educativos, como libros electrónicos, videos, juegos y simulaciones, que enriquecen el aprendizaje y se adaptan a diferentes estilos y niveles (Valverde et al., 2019). Utilizando algoritmos adaptativos, estas herramientas personalizan el contenido según las habilidades y necesidades de cada estudiante, promoviendo un aprendizaje más efectivo (Darling-Hammond et al., 2019). Además, su interactividad y diseño atractivo aumentan la motivación y participación de los estudiantes, mejorando su rendimiento académico (Bicen & Kocakoyun, 2018). También facilitan la colaboración y comunicación entre estudiantes, permitiendo el trabajo en proyectos conjuntos y la compartición de ideas en tiempo real, sin importar la ubicación (Chai et al., 2019).

Desventajas

El uso excesivo de herramientas digitales puede generar dependencia tecnológica en los niños, limitando su aprendizaje y desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Es importante equilibrar la tecnología con métodos tradicionales para evitar esta dependencia (Hawi & Samaha, 2016). Además, las herramientas digitales pueden ser una fuente de distracción si se usan incorrectamente, afectando la concentración y el rendimiento académico (Lepp et al., 2015). La supervisión constante de adultos es necesaria para asegurar que los niños accedan a contenido apropiado y eviten riesgos en línea (Livingstone et al., 2017). Finalmente, la brecha digital puede



agravar las desigualdades educativas, ya que no todos los estudiantes tienen acceso igual a la tecnología, lo que puede poner a algunos en desventaja (Mossberger et al., 2003).

Relación entre las habilidades cognitivas y las herramientas digitales

En la actualidad, existe una estrecha relación entre las habilidades cognitivas y las herramientas digitales en el ámbito educativo. Las herramientas digitales, como los entornos de aprendizaje en línea y las aplicaciones educativas, ofrecen oportunidades para la práctica y el desarrollo de habilidades cognitivas. Estas herramientas permiten a los estudiantes participar en actividades interactivas que requieren el uso de habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, el análisis de información y la toma de decisiones (Siemens, 2005).

Además, las herramientas digitales permiten a los educadores adaptar el contenido y las actividades de aprendizaje para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes, facilitando así el fortalecimiento de sus habilidades cognitivas. La flexibilidad y personalización que ofrecen las herramientas digitales son cruciales para abordar las diversas necesidades y estilos de aprendizaje en el aula (Anderson, 2008).



CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

Conceptualización y operacionalización de las variables

En el contexto de la investigación diagnóstica, se utiliza la técnica de la encuesta para recoger información relevante. Se aplican encuestas a los docentes del Área de Lengua y Literatura sobre su manejo de herramientas tecnológicas en las clases. Además, se encuestan a los padres y madres de familia del cuarto año de Educación Básica Elemental, paralelos A y E, para obtener una visión detallada del uso de dispositivos tecnológicos en el hogar. Por último, se administra un test diagnóstico a los estudiantes de cuarto año, paralelos A y E, para evaluar sus habilidades cognitivas en la asignatura de Lengua y Literatura.

Las variables del estudio se definen como: la variable independiente, que es Educaplay como estrategia didáctica, y la variable dependiente, que son las habilidades cognitivas necesarias para mejorar el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura. La conceptualización y operacionalización de estas variables es crucial para establecer una relación clara y evaluable entre la implementación de Educaplay y el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes.

Tabla 5

Variables Independiente y Dependiente del proyecto de investigación

	Tipo de variable
Variable Independiente (causa)	Educaplay como estrategia didáctica
Variable Dependiente (efecto)	Habilidades cognitivas en la asignatura de Lengua y Literatura

La conceptualización de las variables implica definir teóricamente lo que cada una representa en el estudio. Educaplay se conceptualiza como una plataforma en línea que permite la creación de actividades educativas interactivas, personalizadas para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje (García, 2020). Por otro lado, las habilidades cognitivas en Lengua y Literatura se refieren a la capacidad de los estudiantes para procesar información, comprender textos, usar el vocabulario adecuadamente, y aplicar reglas gramaticales y ortográficas, además de desarrollar la creatividad en la escritura (Mora, 2017).



La operacionalización de las variables se refiere a cómo estas se medirán en la práctica. Para Educaplay, se considerarán aspectos como la frecuencia de uso, tipos de actividades creadas y la integración en el plan de estudios. Se recogerán datos mediante encuestas a docentes y observaciones en el aula. Para las habilidades cognitivas, se evaluarán mediante test estandarizados y observaciones del rendimiento académico de los estudiantes en actividades de lectura comprensiva, vocabulario, gramática y ortografía, y escritura creativa (Álvarez Cisternas, 2020).

La operacionalización en investigación educativa es crucial para convertir conceptos abstractos en variables medibles y observables, facilitando una evaluación precisa del diseño metodológico y sus componentes (Creswell, 2014). En este estudio, una adecuada operacionalización de Educaplay y las habilidades cognitivas permitirá evaluar el impacto de las herramientas tecnológicas en el aprendizaje de Lengua y Literatura. La correcta operacionalización asegura que las variables sean bien definidas y medibles, obteniendo resultados válidos y confiables, respaldada por la teoría de Gagné (1985), que resalta su importancia en la comprensión y aplicación de estrategias educativas innovadoras.

Tabla 6
Operacionalización de las variables.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Educaplay como estrategia didáctica	Recurso digital	Estrategia didáctica	Teoría constructivista	Conoce Educaplay	Si No
Habilidades cognitivas en la asignatura de Lengua y Literatura	Aptitudes del ser humano	Técnica: encuesta Instrumento: cuestionario	Teoría cognitivista	Lectura comprensiva Vocabulario Gramática Ortografía Escritura Creativa	Muy Bueno Bueno y Regular

Enfoque de la Investigación

La investigación educativa puede adoptar diferentes enfoques metodológicos: cuantitativo, cualitativo o mixto. El enfoque cuantitativo se caracteriza por la recopilación y análisis de datos numéricos, utilizando herramientas estadísticas para probar hipótesis y establecer relaciones entre variables (Creswell, 2014). Este enfoque busca generalizar los resultados obtenidos a una población más amplia a través de muestras representativas.



El enfoque cualitativo se enfoca en comprender fenómenos complejos desde la perspectiva de los participantes mediante técnicas como entrevistas y observaciones (Merriam, 2009). El enfoque mixto combina métodos cuantitativos y cualitativos para proporcionar una visión completa del objeto de estudio (Johnson et al., 2007). En esta investigación se elige el enfoque mixto para evaluar de manera integral la implementación de Educaplay y su impacto en las habilidades cognitivas en Lengua y Literatura. Al combinar datos cuantitativos con cualitativos, se obtiene una comprensión más detallada y se mejora la validez y fiabilidad de los resultados (Creswell & Plano Clark, 2011).

La elección del enfoque mixto se relaciona directamente con los objetivos del estudio. Dado que se pretende evaluar tanto el rendimiento académico de los estudiantes (variable cuantitativa) como las percepciones de docentes, padres y estudiantes sobre el uso de Educaplay (variable cualitativa), este enfoque es el más adecuado. El enfoque mixto permite abordar preguntas de investigación que requieren una combinación de precisión numérica y profundidad contextual, lo cual es esencial para comprender completamente el impacto de las herramientas tecnológicas en el desarrollo de habilidades cognitivas en la asignatura de Lengua y Literatura. Esta combinación metodológica proporciona una base sólida para hacer recomendaciones educativas basadas en evidencia robusta y diversa.

Alcance de la investigación

Explorar causas o relaciones causales. Utiliza encuestas, entrevistas, observaciones y análisis de datos existentes para reunir información sobre el estado actual de los asuntos. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), este enfoque proporciona una comprensión profunda del fenómeno y sirve como base para investigaciones más explicativas o exploratorias (p. 234).

En esta investigación se selecciona un alcance descriptivo porque se busca detallar y documentar el uso de Educaplay como estrategia didáctica y su impacto en las habilidades cognitivas de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura. La elección de un alcance descriptivo es adecuada ya que el objetivo principal es proporcionar una visión detallada de cómo se están implementando las herramientas tecnológicas en el aula y cómo los estudiantes están desarrollando sus habilidades cognitivas. Este enfoque permite reunir datos específicos sobre el nivel de manejo



de las herramientas digitales por parte de los docentes, la percepción de los padres sobre el uso de dispositivos tecnológicos, y el nivel de habilidades cognitivas de los estudiantes. Al centrarse en describir estos aspectos, la investigación puede ofrecer información valiosa para mejorar la implementación de estrategias didácticas tecnológicas y apoyar la toma de decisiones en el ámbito educativo.

Declaración y justificación del tipo de investigación

La presente investigación es de tipo de campo y transversal. Se define como una investigación de campo porque se realiza directamente en el entorno natural donde se encuentran los sujetos de estudio, en este caso, los docentes, padres y estudiantes del cuarto año de Educación Básica Elemental. Este enfoque permite recopilar datos relevantes y actualizados sobre el uso de herramientas tecnológicas en el aula y su impacto en las habilidades cognitivas de los estudiantes. La naturaleza transversal del estudio implica que la recopilación de datos se realiza en un solo punto en el tiempo, proporcionando una instantánea del fenómeno estudiado sin la necesidad de seguimiento a largo plazo.

La elección de una investigación de campo se justifica porque se busca obtener información precisa y contextualizada directamente del entorno educativo. Este enfoque permite observar y analizar el uso de Educaplay en tiempo real, así como obtener percepciones inmediatas de los involucrados. La transversalidad es adecuada porque el objetivo es evaluar el estado actual del uso de herramientas tecnológicas y las habilidades cognitivas en un momento específico, lo cual es suficiente para identificar tendencias y áreas de mejora sin la complejidad de un estudio longitudinal.

Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

En esta investigación se emplean los métodos empírico, teórico y lógico-matemático, cada uno con un propósito específico. El método empírico se utiliza para la recolección de datos directos a través de encuestas a docentes, padres y estudiantes. Esto permite obtener información precisa y observaciones concretas sobre el uso de herramientas tecnológicas como Educaplay en el entorno educativo. La investigación de campo garantiza que los datos reflejen fielmente la realidad actual,



facilitando una evaluación inmediata y efectiva del impacto de estas herramientas en las habilidades cognitivas de los estudiantes.

El método teórico se emplea para analizar e interpretar los datos recogidos, situándolos en el marco de teorías educativas y cognitivas relevantes. Esto proporciona una comprensión más profunda del fenómeno y ayuda a contextualizar los resultados en un marco académico. Por último, el método lógico-matemático se aplica para el análisis cuantitativo de los datos, asegurando la precisión y la exactitud en los resultados. Este enfoque permite realizar análisis estadísticos que validen las hipótesis y las conclusiones de la investigación, fortaleciendo la confiabilidad y la validez de los hallazgos.

Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

Para la investigación descriptiva, se utilizarán encuestas estructuradas para docentes y familias, y pruebas diagnósticas estandarizadas para medir habilidades cognitivas en Lengua y Literatura. Estos instrumentos se diseñarán con precisión para asegurar validez y confiabilidad, mediante preguntas claras y análisis estadísticos, proporcionando datos precisos sobre el impacto de las herramientas tecnológicas en el desarrollo cognitivo.

Delimitación de la población y la muestra.

Población

La población objetivo de este estudio comprende un total de 200 estudiantes matriculados en cuarto grado de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi”. Esta población se distribuye en dos paralelos, denominados "A" y "E", cada uno con 40 estudiantes.

Tabla 7

Población de estudiantes

Grados	Número de estudiantes
4to A	40 estudiantes
4to B	40 estudiantes
4to C	40 estudiantes
4to D	40 estudiantes
4to E	40 estudiantes

Muestra

La muestra seleccionada para este estudio incluye a los estudiantes de cuarto año de los paralelos "A" y "E". Este proceso de selección se llevó a cabo de manera no probabilística e intencional, considerando la disponibilidad y la colaboración de los tutores del proyecto de investigación. No se empleó ningún método de sorteo; en su lugar, se valoró la disposición y la cooperación de los años y paralelos mencionados.

A través de un enfoque no probabilístico e intencional, se delimitó la muestra, involucrando a doce docentes tutores del Área de Lengua y Literatura. Se utilizó un formulario en línea como herramienta tecnológica para recopilar información, con el objetivo de explorar la percepción de los docentes sobre la comprensión lectora como habilidad cognitiva, así como su conocimiento y aplicación de herramientas digitales, incluida la plataforma Educaplay (Ver Anexo 1). Además, se aplicó un cuestionario a 75 estudiantes de los cuartos años paralelos "A - E" para obtener información detallada sobre sus habilidades cognitivas.

Posteriormente, se empleó la técnica de encuesta para recopilar información de una muestra de 75 representantes legales. Las preguntas se enfocaron en aspectos como el tiempo dedicado al uso de herramientas digitales y el conocimiento sobre estas herramientas, con el fin de comprender la percepción de los representantes legales sobre estos temas, relevantes para el proyecto de investigación. A continuación, se detalla la información recopilada a través de la tabulación de resultados.

La descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito.

La investigación siguió varias etapas metodológicas: primero, se revisó exhaustivamente la literatura sobre herramientas digitales en educación, enfocándose en Educaplay y su impacto en habilidades cognitivas en lenguaje y literatura. Luego, se realizó un diagnóstico inicial para evaluar el uso de herramientas digitales en la institución y la familiaridad de los padres con Educaplay, usando encuestas, entrevistas y análisis documental. Basado en estos resultados y en el marco teórico, se desarrolló una propuesta para integrar Educaplay en el proceso educativo. Finalmente,



la propuesta fue validada por expertos para asegurar su viabilidad y eficacia, permitiendo realizar ajustes necesarios.

Presentación de los resultados del estudio diagnóstico: el análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico.

Encuesta a Docentes

La encuesta aplicada a los docentes tiene como finalidad conocer su percepción sobre el desarrollo de las habilidades cognitivas y la comprensión lectora en los estudiantes, basándose en su experiencia en el área de Lengua y Literatura. Este enfoque permite identificar problemáticas y posibles estrategias para su mejoramiento. Se consultó a un total de doce docentes, a quienes se les aplicó el cuestionario diseñado (ver Anexo 1). Los resultados obtenidos son los siguientes:

Figura 2
Áreas de deficiencia



Análisis: Luego de observar los resultados de la figura 1, se evidencia que el 58,3% de los docentes manifiestan que la deficiencia en la comprensión lectora y las habilidades cognitivas afecta a todas las áreas del conocimiento. La motivación se presenta tanto como un resultado como una causa de un buen aprendizaje. Además, el 33,3% de los docentes consideran que la asignatura de inglés se ve significativamente afectada por estas deficiencias. Asimismo, el 25% de los docentes aseguran



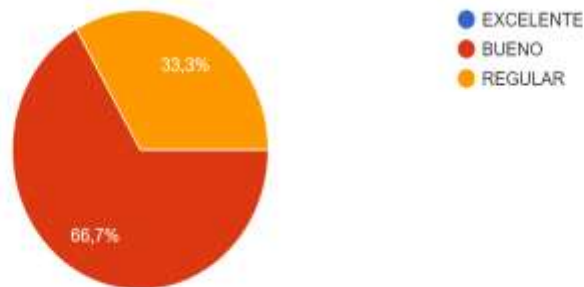
que el área de matemáticas también sufre considerablemente. Por lo tanto, es necesario fomentar la motivación para mejorar las habilidades de pensamiento cognitivo en estas áreas.

Figura 3

Comprensión lectora de estudiantes

2. ¿En qué nivel considera usted que se encuentra la comprensión lectora de sus estudiantes?

12 respuestas



Análisis: Los resultados de la encuesta revelan que el 66,7% de los docentes consideran que sus estudiantes no logran una buena comprensión lectora, clasificándolos en el rango de "bueno". Mientras tanto, el 33,3% de los docentes mencionan que sus estudiantes tienen una comprensión lectora "regular". Estos resultados subrayan la necesidad de promover la práctica de la lectura comprensiva.

La lectura es una habilidad fundamental para que los niños aprendan y se desarrollen, y debe fomentarse desde el primer año escolar para que puedan comunicarse con el mundo exterior y adquirir los conocimientos necesarios para sobresalir en sus experiencias de vida. En el ámbito escolar, es crucial motivar constantemente a los estudiantes a leer. Un niño que no lee se sentirá en desventaja, lo que puede afectar su autoestima al no poder cumplir con los objetivos de aprendizaje planteados.



Figura 4

Causas principales de dificultades

3. Cuáles considera que sean las causas principales de las dificultades en la comprensión lectora de los estudiantes?

12 respuestas



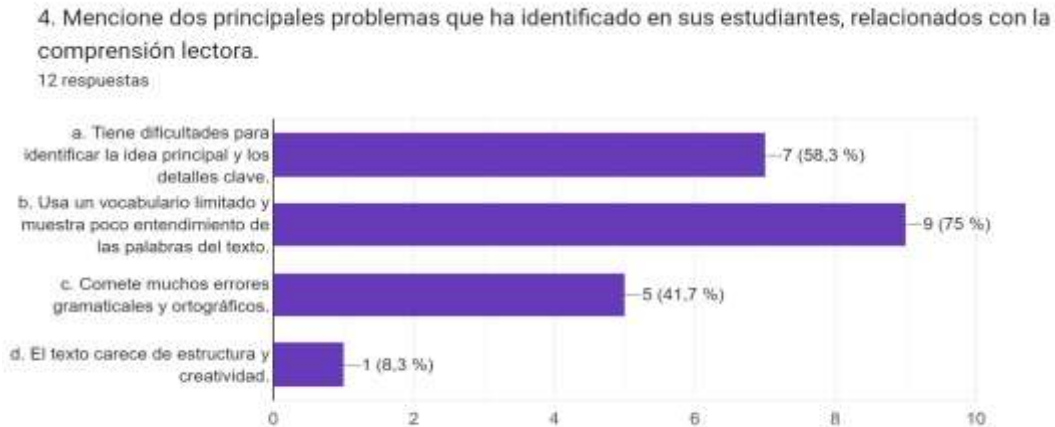
Análisis: Luego de analizar los resultados de la gráfica 3, se observa que el 75% de los docentes consideran que la falta de hábitos de lectura es una de las principales causas de la deficiente comprensión lectora en los estudiantes. Además, el 33,3% de los docentes señalan que la falta de concentración y el uso de distractores, como los aparatos electrónicos, también influyen negativamente en la formación de estos hábitos.

En la era digital actual, los niños enfrentan numerosas distracciones tecnológicas que compiten con la lectura por su atención. A esto se suma que los métodos de enseñanza de la lectura a menudo no son adecuados ni suficientes para captar el interés de los niños, lo que reduce su motivación. No obstante, a pesar de estos desafíos, existen muchas maneras de fomentar el amor por la lectura. El papel de los padres en casa es fundamental, ya que pueden crear un entorno que promueva la lectura. En las escuelas, es importante proporcionar una variedad de libros que atraigan la atención de los estudiantes y fomenten su interés por la lectura.



Figura 5

Principales problemas identificados



Análisis: Luego de observar los resultados de la gráfica 4, se destaca que el 75% de los docentes identifican que uno de los principales problemas relacionados con la comprensión lectora en los estudiantes es el uso de un vocabulario limitado y el escaso entendimiento de las palabras en un texto. Además, el 58,3% de los docentes mencionan que los estudiantes tienen dificultades para identificar la idea principal y los detalles clave de un texto. Asimismo, el 41,7% de los docentes señalan que los estudiantes cometen muchos errores gramaticales y ortográficos, lo que afecta negativamente su comprensión lectora y, por ende, su desarrollo educativo y profesional.

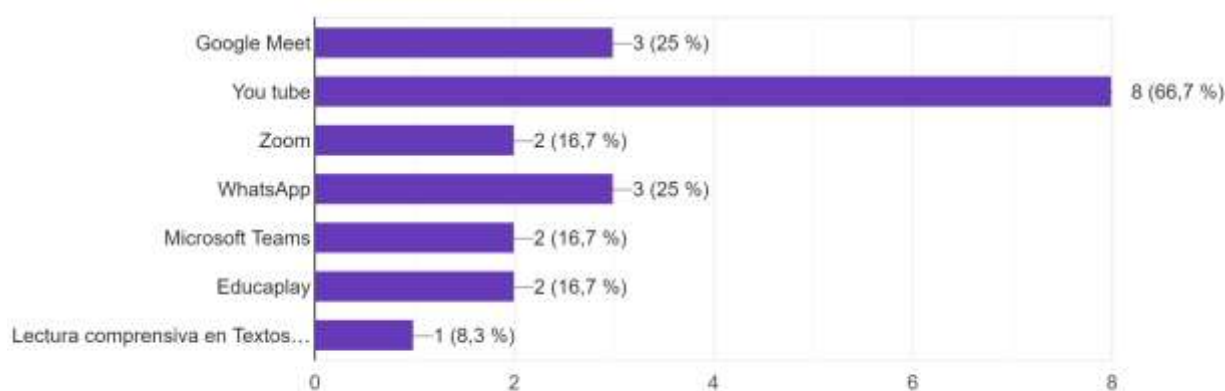
La comprensión lectora es esencial en casi todos los aspectos de la vida. Abordar estos problemas requiere un enfoque holístico que incluya el reconocimiento temprano de las dificultades, la implementación de estrategias de enseñanza efectivas y el apoyo individualizado para los estudiantes con dificultades en esta habilidad cognitiva. Solo de esta manera se podrá garantizar que los estudiantes desarrollen una comprensión lectora sólida, indispensable para su éxito académico y futuro profesional.

Figura 6
Herramientas utilizadas

5. ¿Qué herramientas ha utilizado recientemente para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes?

Seleccione.

12 respuestas



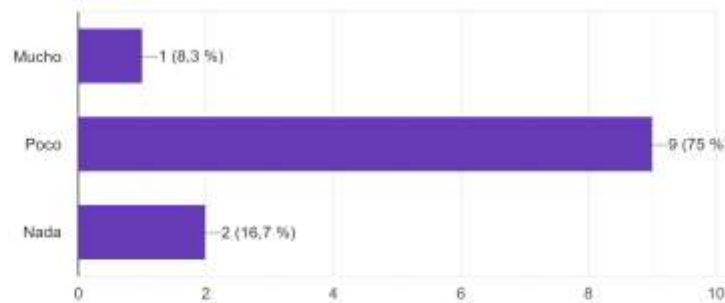
Análisis: Luego de analizar los resultados de la gráfica 5, se observa que el 66,7% de los docentes consideran que YouTube es la herramienta más efectiva y utilizada para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Además, un 25% de los docentes coinciden en que WhatsApp y Google Meet también son herramientas útiles para mejorar el aprendizaje. Por último, un 16,7% de los docentes identifican a Zoom, Educaplay y Microsoft Teams como las herramientas más efectivas para ayudar a mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Estas percepciones destacan la importancia y la diversidad de las herramientas digitales en el ámbito educativo. YouTube se destaca por su accesibilidad y la amplia gama de recursos educativos disponibles, mientras que plataformas de comunicación como WhatsApp y Google Meet facilitan la interacción y el aprendizaje colaborativo. Herramientas como Zoom, Educaplay y Microsoft Teams también juegan un papel crucial al proporcionar entornos virtuales integrales que soportan diferentes métodos de enseñanza y aprendizaje.

Figura 7
Educaplay

6. ¿Qué conoce usted sobre la herramienta digital Educaplay?

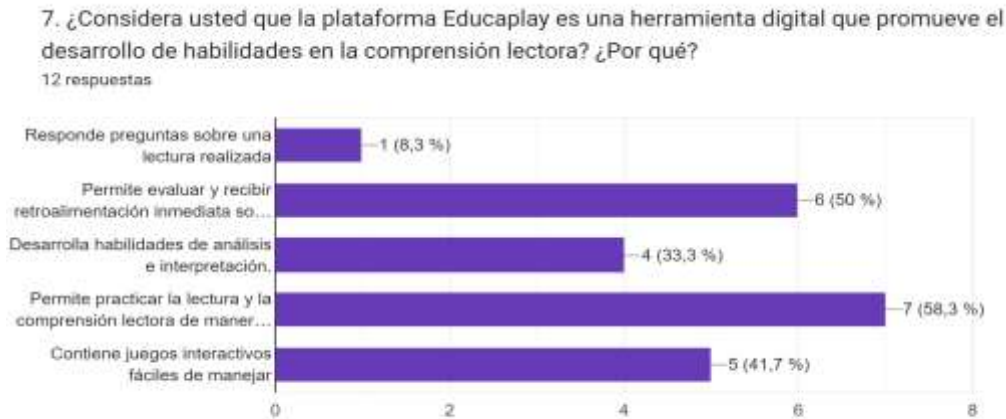
12 respuestas



Luego de analizar los resultados de la gráfica 6, se observa que el 75% de los docentes conocen muy poco la herramienta digital Educaplay, el 16,7% no conocen nada sobre la plataforma y solo el 8,3% de los docentes están familiarizados con ella.

Es fundamental que los docentes conozcan y manejen la herramienta Educaplay, ya que puede enriquecer significativamente el aprendizaje en las aulas. Educaplay permite la creación de actividades interactivas, se adapta a diferentes estilos de aprendizaje, fomenta la participación activa de los estudiantes, facilita la evaluación formativa y ofrece acceso a una amplia variedad de recursos educativos ya preparados. La capacitación y el uso efectivo de herramientas como Educaplay pueden mejorar la calidad educativa y responder mejor a las necesidades de los estudiantes en un entorno digital.

Figura 8
Herramienta digital



Luego de analizar los resultados de la gráfica 7, se observa que el 58,3% de los docentes consideran que la herramienta digital Educaplay promueve el desarrollo de habilidades en la comprensión lectora, ya que permite practicar la lectura y la comprensión de manera regular. Además, el 50% de los docentes afirman que la plataforma Educaplay facilita la evaluación y proporciona retroalimentación inmediata sobre la comprensión de un texto.

Asimismo, el 41,7% de los docentes menciona que la plataforma contiene juegos interactivos fáciles de manejar, lo que aumenta su atractivo y accesibilidad para los estudiantes. Finalmente, el 33,3% de los docentes corroboran que Educaplay contribuye al desarrollo de habilidades de análisis e interpretación, esenciales para una comprensión lectora profunda y efectiva. Estas características hacen de Educaplay una herramienta valiosa para mejorar las competencias lectoras en el ámbito educativo.

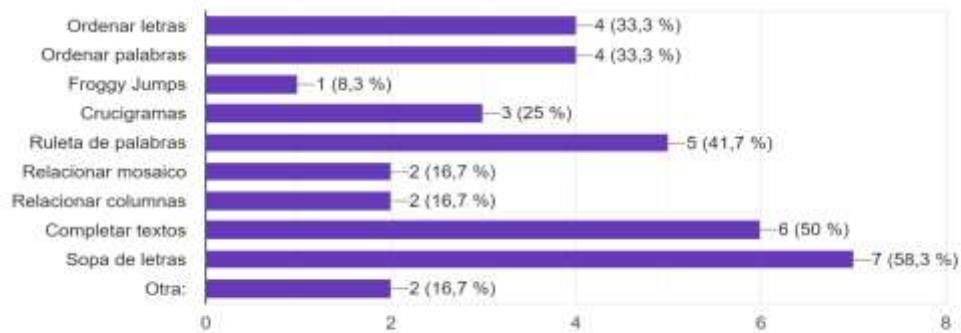


Figura 9

Mejora niveles de comprensión lectora

8. ¿Qué actividades de la plataforma Educaplay propone para mejorar los niveles de comprensión lectora en los estudiantes?

12 respuestas



Luego de analizar los resultados de la gráfica 8, se observa que el 58,3% de los docentes consideran que la sopa de letras es una actividad efectiva para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. Además, el 50% de los docentes mencionan que la actividad de completar textos también contribuye significativamente a la mejora de la comprensión lectora.

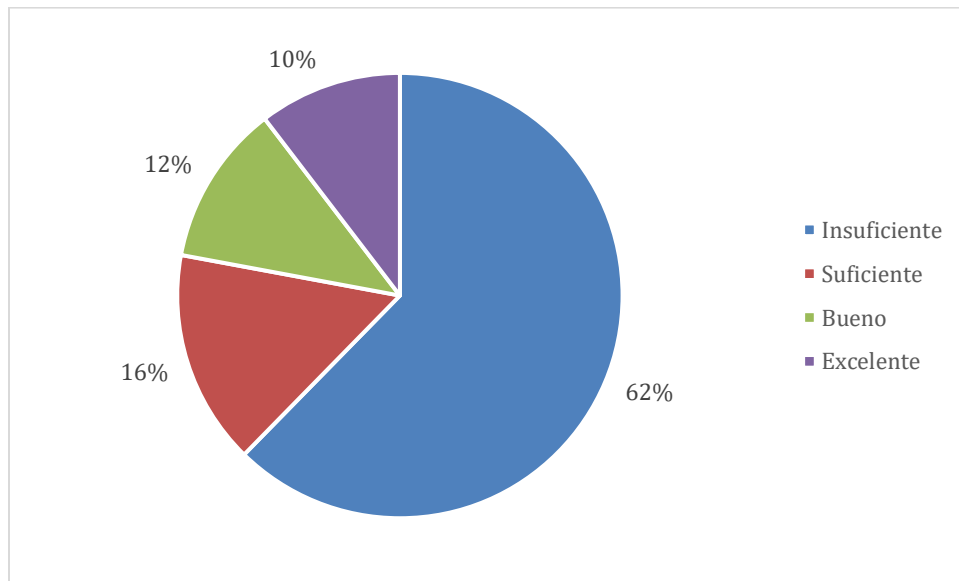
Asimismo, el 41,7% de los docentes opinan que la ruleta de palabras es útil para este propósito. Finalmente, el 33,3% de los docentes coinciden en que la actividad de ordenar palabras y letras también ayuda a mejorar la comprensión lectora en los estudiantes. Estas actividades, al ser variadas y lúdicas, pueden motivar a los estudiantes y mejorar sus habilidades de lectura de manera efectiva.

Test aplicado a estudiantes

Para determinar el déficit en el desarrollo de habilidades cognitivas, se aplicó un test a 76 estudiantes de cuarto año de Educación Básica Elemental. Este test se centró en evaluar la habilidad de comprensión lectora de los estudiantes a través de la lectura de un párrafo titulado "El conejo".



Figura 10
Comprensión lectora

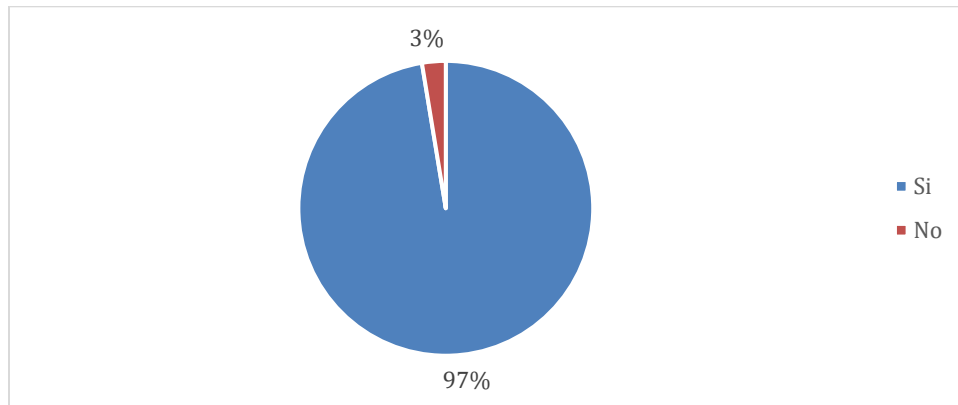


Análisis: Los resultados de la tabulación indican que la mayoría de los estudiantes (62%) obtuvieron un nivel de comprensión lectora considerado como "Insuficiente". Esto sugiere que la habilidad de comprensión lectora necesita ser mejorada en la población estudiantil evaluada. Solo un pequeño porcentaje de estudiantes (16%) alcanzó un nivel de comprensión "Suficiente", mientras que un número aún menor obtuvo calificaciones de "Bueno" (12%) y "Excelente" (10%). Esto resalta la necesidad de implementar estrategias y programas que aborden específicamente el desarrollo de habilidades de comprensión lectora para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.



Para conocer el porcentaje del desempeño en las habilidades cognitivas del reconocimiento de palabras de Vocabulario, se obtiene el siguiente resultado:

Figura 11
Vocabulario



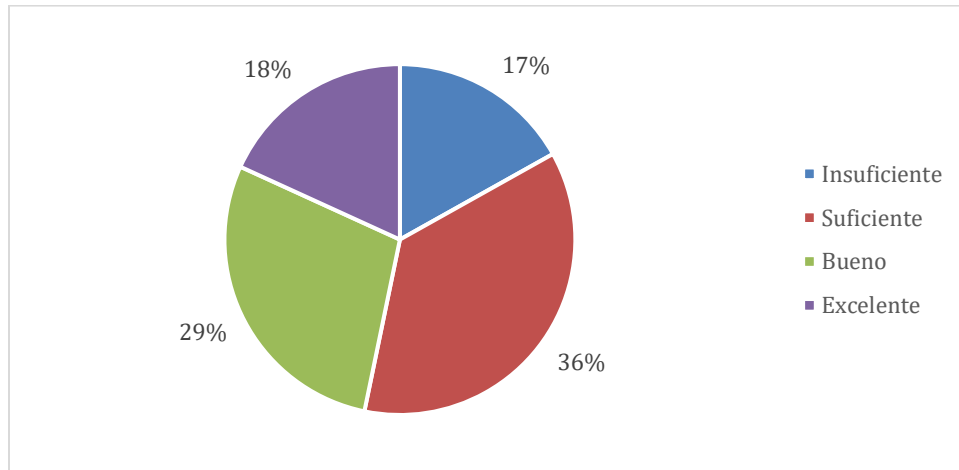
Análisis: Los resultados muestran que la gran mayoría de los estudiantes (97%) indicaron poseer un vocabulario adecuado, mientras que solo un pequeño porcentaje (3%) señaló lo contrario. Esta alta proporción de estudiantes con un vocabulario considerado suficiente sugiere que el foco de atención en esta área podría no ser tan crucial como en otras habilidades cognitivas. Sin embargo, sería beneficioso profundizar en la comprensión de cómo los estudiantes utilizan su vocabulario en contextos específicos y cómo pueden ampliar su dominio léxico para mejorar su comprensión general y expresión oral y escrita.

El déficit en el desarrollo de habilidades cognitivas a través de la habilidad escrita de Gramática y Ortografía se obtiene el siguiente análisis de resultados:



Figura 12

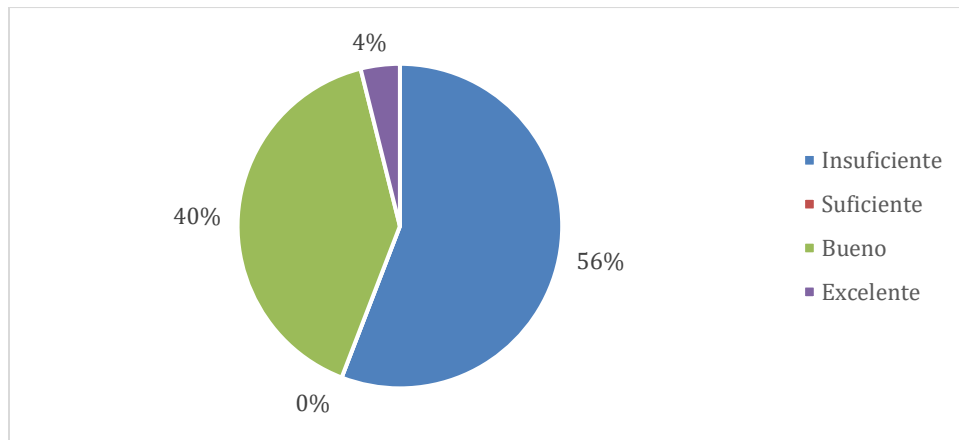
Gramática y ortografía



Análisis: Los datos revelan una distribución variada en cuanto al dominio de la gramática y ortografía entre los estudiantes. Un 17% fue calificado como insuficiente, mientras que un 36% se consideró suficiente, un 29% como bueno y un 18% como excelente. Esta diversidad en los niveles de competencia en gramática y ortografía sugiere la necesidad de abordar de manera diferenciada las áreas donde los estudiantes presentan dificultades, así como de ofrecer oportunidades para el enriquecimiento y la práctica continua para aquellos que ya tienen un buen dominio en esta área.

Figura 13

Escritura creativa



Los resultados revelan una distribución significativa en el nivel de habilidades de escritura creativa de los estudiantes. Un 56% fue calificado como insuficiente, mientras que no se registraron estudiantes con calificación suficiente. Por otro lado, un 40% obtuvo una calificación de bueno y



un 4% una calificación de excelente. Estos resultados sugieren la necesidad de implementar estrategias específicas para mejorar las habilidades de escritura creativa, brindando apoyo adicional a aquellos estudiantes que muestran deficiencias y promoviendo oportunidades de enriquecimiento para aquellos con habilidades más avanzadas en esta área.

Conclusión del diagnóstico en estudiantes

El análisis de los resultados del test aplicado a los estudiantes revela una preocupante proporción de alumnos con niveles insuficientes de comprensión lectora, donde el 62% obtuvo calificaciones consideradas como "Insuficiente". Esto subraya la urgencia de implementar estrategias específicas para mejorar esta habilidad fundamental. Aunque un pequeño porcentaje alcanzó niveles satisfactorios, la mayoría de los estudiantes requieren apoyo adicional para fortalecer su comprensión lectora.

Por otro lado, al analizar el desempeño en el reconocimiento de palabras del vocabulario, se encontró que la gran mayoría de los estudiantes (97%) posee un vocabulario adecuado. Aunque este hallazgo es alentador, sugiere que el enfoque en esta área podría no ser tan prioritario como en otras habilidades cognitivas. Sin embargo, profundizar en cómo los estudiantes utilizan su vocabulario en diferentes contextos podría proporcionar una visión más completa de sus habilidades lingüísticas y cómo mejorarlas.

Encuesta aplicada a Representantes Legales o Padres de Familia

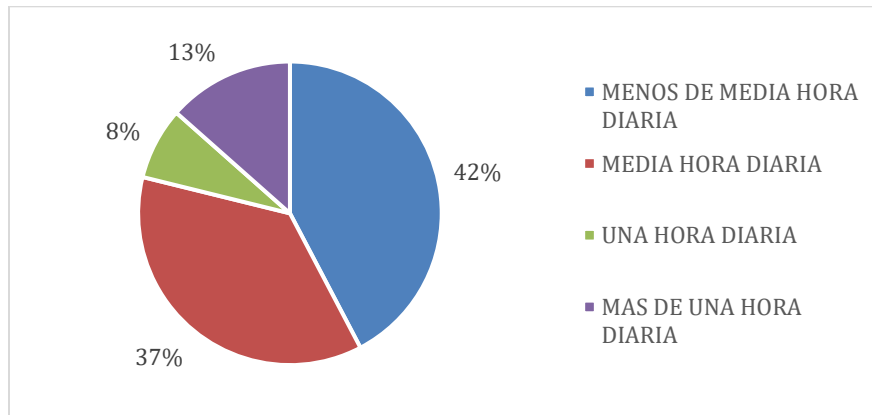
En una muestra probabilística de cincuenta y dos padres de familia de una población total de ochenta, se aplicó una encuesta utilizando un cuestionario estructurado. Este instrumento abordó siete preguntas divididas en tres secciones. La primera parte exploró las percepciones de las familias sobre las habilidades cognitivas de sus hijos, mientras que las preguntas cuatro y cinco sobre el aspecto socioeconómico de los estudiantes, incluyendo la cantidad de dispositivos tecnológicos disponibles en el hogar. La tercera sección se centró en la familiaridad de las familias con Educaplay, así como en sus sugerencias para su uso y aplicación. (Ver Anexo 3)



En relación a la primera pregunta ¿Cuánto tiempo dedica su hijo a la lectura? se obtuvieron los siguientes resultados:

Figura 14

Tiempo que destina a la lectura



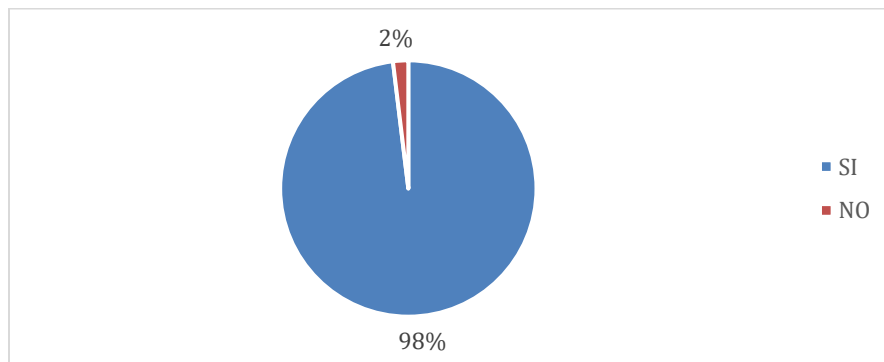
Análisis: Al observar los resultados de la encuesta aplicada a los representantes legales o padres de familia, se destaca que la mayoría de los estudiantes (79%) dedican menos de una hora diaria a la lectura, siendo el grupo más grande aquellos que destinan menos de media hora diaria (42%). Esto sugiere una preocupante tendencia hacia una baja inversión de tiempo en actividades de lectura, lo que podría tener implicaciones negativas en el desarrollo de las habilidades cognitivas relacionadas con la comprensión lectora y el vocabulario. Es crucial considerar estrategias para fomentar una mayor dedicación a la lectura entre los estudiantes, tanto en el ámbito escolar como en el hogar, para promover un hábito lector más sólido y una mejora en las habilidades cognitivas.



En la segunda pregunta en donde se considera a la lectura como elemento interlocutor, en donde el padre de familia cumple un rol orientador del tiempo de calidad que motiva a su hijo o hija para la lectura, se identifica el siguiente resultado:

Figura 15

Mejorar nivel de comprensión lectora



Análisis: Los resultados revelan una alta conciencia por parte de los padres o representantes legales sobre la necesidad de mejorar el nivel de comprensión lectora de sus hijos, con un 98% respondiendo afirmativamente a esta pregunta. Esta percepción sugiere una preocupación generalizada por el desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con la comprensión lectora en los estudiantes. Esta alta respuesta afirmativa podría indicar una oportunidad para implementar programas y estrategias específicas para abordar y mejorar esta área crucial del desarrollo cognitivo de los niños.

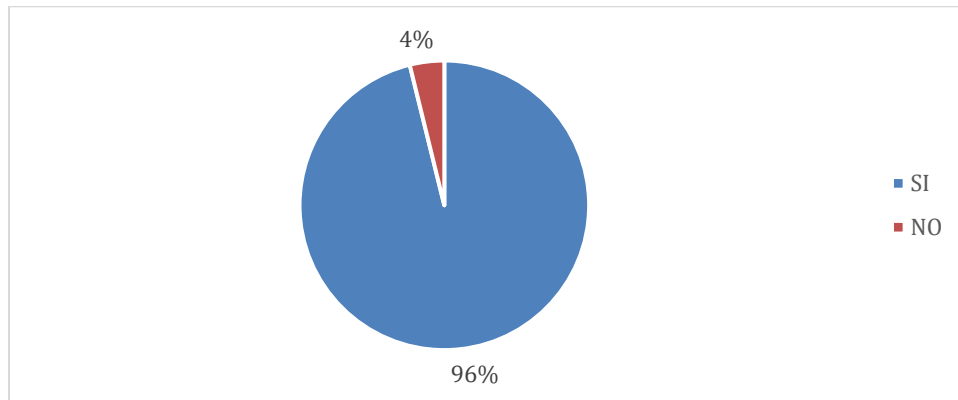
De este modo, para dar solución a problemas en la vida estudiantil, es de trascendental importancia tener una base estructurada, variada gama de palabras sencillas de vocabulario, que a través de la lectura y la correcta estructuración se logra manejarla, por lo tanto; mientras haya un espacio de tiempo determinado, presentar a los estudiantes materiales de lectura acorde a su edad y gusto en particular con el propósito de mejorar su competencia lectora.



En el análisis del resultado de la pregunta tres, si cuentan con red de internet en casa, se obtuvo como respuesta:

Figura 16

Internet en cas

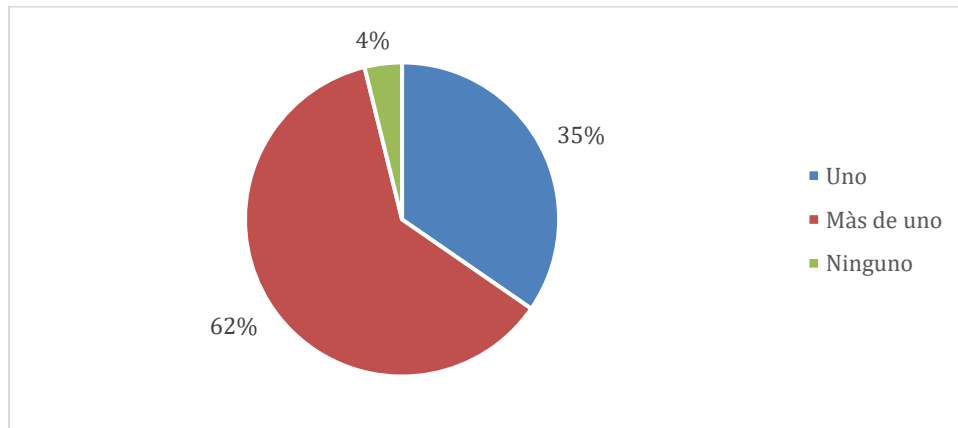


Análisis: La mayoría de los padres o representantes legales encuestados (96%) indicaron contar con acceso a internet en sus hogares. Este resultado sugiere que la disponibilidad de recursos tecnológicos, como internet, podría ser aprovechada para implementar estrategias de apoyo educativo que complementen el aprendizaje de sus hijos. El acceso a internet en casa puede facilitar el uso de herramientas digitales y recursos educativos en línea, lo que podría contribuir positivamente al desarrollo de habilidades cognitivas y al rendimiento académico de los estudiantes.



En la pregunta subsiguiente: ¿Cuántos dispositivos tecnológicos posee? interrogativa que conecta con el entorno que lo rodea y está enmarcado con el aspecto tecnológico del representado, obtuvimos los siguientes resultados:

Figura 17
Dispositivos disponibles



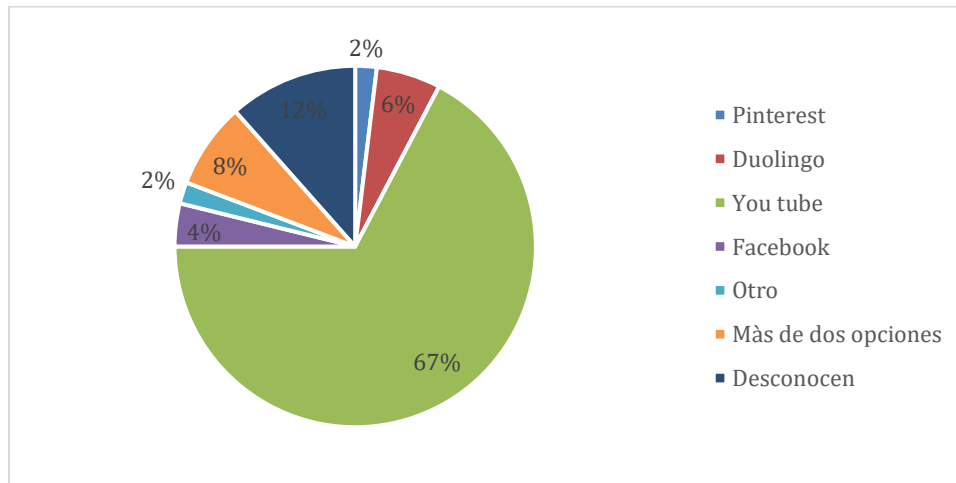
Análisis: La mayoría de los padres o representantes legales encuestados (62%) indicaron que sus hijos poseen más de un dispositivo tecnológico, mientras que un 35% mencionó que solo poseen uno. Este resultado sugiere que la mayoría de los estudiantes tienen acceso a múltiples dispositivos, lo que puede ofrecer oportunidades adicionales para el uso de herramientas digitales en el proceso educativo. Sin embargo, también plantea la necesidad de garantizar que el acceso a estos dispositivos se utilice de manera equitativa y efectiva para promover el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas.



Avanzando con el análisis de los resultados en la encuesta de la pregunta cinco nos adentramos al aspecto tecnológico al análisis de herramientas digitales que permitan el mejoramiento de la habilidad comprensión lectora el resultado es el siguiente:

Figura 18

Aplicaciones que usan los hijos

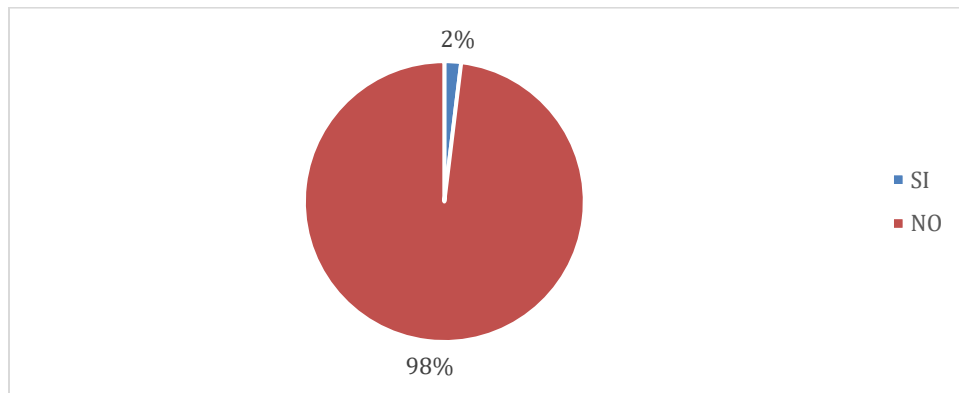


Análisis: La mayoría abrumadora de los padres o representantes legales (67%) indicaron que YouTube es la aplicación preferida de sus hijos. Esto destaca la popularidad y el amplio uso de plataformas de video en línea entre los estudiantes. Sin embargo, es importante considerar cómo estas aplicaciones pueden influir en el tiempo de estudio y el acceso a contenido educativo, así como abordar posibles preocupaciones sobre el uso excesivo de redes sociales y su impacto en el rendimiento académico.



Figura 19

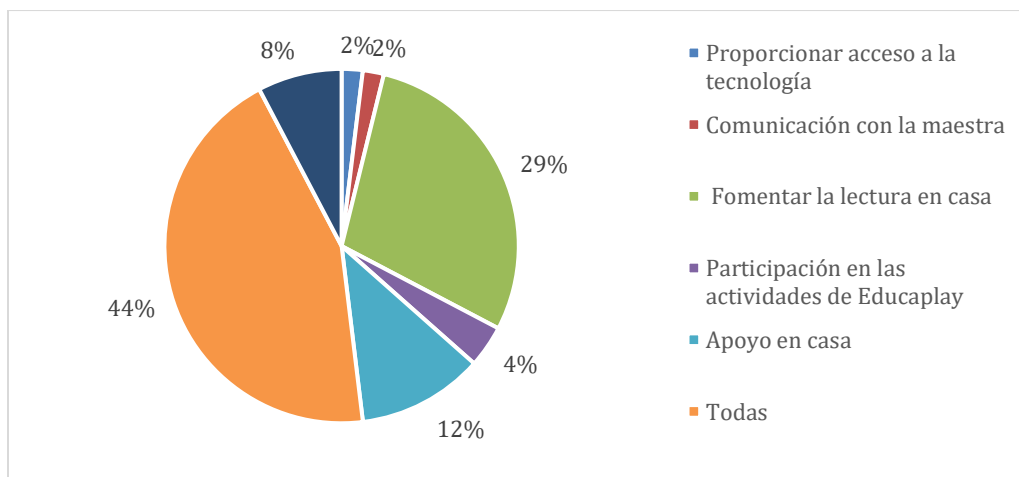
Familiarizados con Educaplay



Análisis: La abrumadora mayoría de los padres o representantes legales (98%) indicaron no estar familiarizados con la herramienta digital Educaplay. Esto sugiere una brecha en el conocimiento sobre las herramientas educativas disponibles, lo que podría afectar la capacidad de los estudiantes para acceder a recursos adicionales y variados para apoyar su aprendizaje. Es fundamental explorar estrategias para informar a los padres sobre estas herramientas y fomentar su uso como complemento al proceso educativo.

Figura 20

Mejora de habilidades cognitivas



Análisis: La mayoría de los padres (44%) expresaron su disposición a comprometerse con múltiples acciones para mejorar las habilidades cognitivas de sus hijos a través de la herramienta Educaplay, incluyendo proporcionar acceso a la tecnología, fomentar la lectura en casa, participar en las actividades de Educaplay y brindar apoyo en el hogar. Este compromiso integral sugiere un



interés y apoyo significativos por parte de los padres en el desarrollo cognitivo y educativo de sus hijos, lo que podría ser crucial para fortalecer su aprendizaje en el contexto escolar y más allá.

Conclusiones del diagnóstico

El diagnóstico basado en la encuesta aplicada a los docentes revela una serie de preocupaciones significativas sobre el desarrollo de las habilidades cognitivas y la comprensión lectora de los estudiantes. Un hallazgo clave es que la mayoría de los docentes (58,3%) perciben que las deficiencias en la comprensión lectora y las habilidades cognitivas afectan a todas las áreas del conocimiento, destacando la importancia de abordar estas deficiencias de manera integral. Además, la encuesta revela que la mayoría de los docentes (66,7%) consideran que sus estudiantes no logran una buena comprensión lectora, subrayando la urgencia de promover la práctica de la lectura comprensiva.

Las causas principales de estas dificultades incluyen la falta de hábitos de lectura (75%), la falta de concentración y el uso de distractores tecnológicos (33,3%). Estos resultados resaltan la necesidad de implementar estrategias efectivas para fomentar el hábito de la lectura y minimizar las distracciones tecnológicas en el entorno educativo. A pesar de estos desafíos, se identifican herramientas digitales como YouTube, WhatsApp y Google Meet, que son ampliamente utilizadas por los docentes para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, existe una falta de conocimiento sobre herramientas como Educaplay, lo que sugiere la necesidad de proporcionar capacitación y apoyo para su implementación efectiva en el aula.

En cuanto al diagnóstico basado en la encuesta aplicada a los representantes legales o padres de familia, se observa una tendencia preocupante hacia una baja inversión de tiempo en actividades de lectura por parte de los estudiantes, con la mayoría (79%) dedicando menos de una hora diaria a la lectura. Sin embargo, existe una alta conciencia (98%) sobre la necesidad de mejorar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes, lo que indica una oportunidad para implementar programas y estrategias específicas en el hogar para apoyar el desarrollo de estas habilidades.

Además, la mayoría de los padres (62%) indicaron que sus hijos poseen más de un dispositivo tecnológico, lo que sugiere oportunidades y desafíos en el uso equitativo y efectivo de la tecnología en el proceso educativo. Aunque YouTube es la aplicación preferida por los estudiantes, existe



una falta de familiaridad con herramientas educativas como Educaplay, lo que destaca la necesidad de brindar información y apoyo a los padres para aprovechar al máximo estas herramientas en el hogar.

En este sentido, la implementación efectiva de Educaplay en el aula y en el hogar puede ser crucial para fortalecer las habilidades cognitivas y la comprensión lectora de los estudiantes. Esta herramienta ofrece la posibilidad de enriquecer el aprendizaje con actividades lúdicas e interactivas que se adaptan al estilo y ritmo de cada estudiante, promoviendo así un mayor compromiso y participación en el proceso educativo.

En conclusión, el diagnóstico resalta la importancia de abordar las deficiencias en la comprensión lectora y las habilidades cognitivas tanto en el entorno escolar como en el hogar. Esto requiere un enfoque integral que incluya estrategias efectivas de enseñanza, el uso adecuado de la tecnología y la participación activa de los padres en el proceso educativo de sus hijos.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Presentación

Integración Curricular de Educaplay: La presente propuesta surge como respuesta a los hallazgos obtenidos tras un exhaustivo diagnóstico que reveló la necesidad de mejorar las habilidades cognitivas relacionadas con la comprensión lectora, la escritura y el vocabulario en el área de lenguaje y literatura. En vista de la prevalencia de dificultades en estas áreas, se ha diseñado un plan integral de integración curricular de Educaplay, con el propósito de enriquecer el proceso educativo y fortalecer el desarrollo de competencias clave en los estudiantes.

Basándonos en los datos recopilados tanto de los docentes como de los padres de familia, quienes han expresado una preocupación generalizada por el bajo nivel de comprensión lectora y el limitado uso de herramientas digitales educativas, esta propuesta busca abordar estas preocupaciones de manera integral. A través de la integración de actividades específicas de Educaplay en el currículo de lenguaje y literatura, se pretende ofrecer a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más dinámica y participativa, que fomente no solo la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales para su éxito académico y personal.

Objetivos generales y específicos

Los objetivos de este estudio están orientados a integrar la plataforma Educaplay en el currículo de Lengua y Literatura para mejorar las habilidades cognitivas de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica Elemental en la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví”.

Objetivo general

Fortalecer las habilidades cognitivas mediante la integración curricular de Educaplay en el proceso de enseñanza aprendizaje relacionadas con la comprensión lectora, la escritura y el vocabulario para mejorar el desempeño en el área de lenguaje y literatura en estudiantes de cuarto año de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví”.



Objetivo específico

- Mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví” mediante la integración de actividades interactivas de Educaplay que fomenten la práctica de la lectura comprensiva y el análisis de textos diversos.
- Fortalecer las habilidades de escritura en los estudiantes de cuarto año de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví” a través de la implementación de actividades creativas y dinámicas en Educaplay que promuevan la expresión escrita, la estructuración de ideas y la corrección gramatical.
- Ampliar el vocabulario y mejorar la precisión en el uso del lenguaje en los estudiantes de cuarto año de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví” mediante la inclusión de actividades interactivas en Educaplay que introduzcan nuevas palabras, fomenten su comprensión y promuevan su uso en contextos relevantes.

Fundamentación

La integración curricular de Educaplay en el área de lenguaje y literatura surge como una respuesta innovadora y pertinente ante los desafíos identificados en el diagnóstico realizado en la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví”. Esta propuesta se fundamenta en una sólida base teórica, práctica y metodológica que respalda su eficacia para fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes.

La propuesta se fundamenta teóricamente en el aprendizaje constructivista, que sostiene que los estudiantes construyen conocimiento a través de la interacción con el entorno y actividades significativas. La integración de la herramienta Educaplay en el currículo permite a los estudiantes aprender de manera activa, estimulando su curiosidad y creatividad. Desde la práctica, se fundamenta en evidencia empírica que muestra que herramientas digitales como Educaplay mejoran el rendimiento académico en áreas como comprensión lectora y escritura, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje. Metodológicamente, se centra en un enfoque adaptado al estudiante, promoviendo la personalización del aprendizaje y una evaluación formativa continua para ajustar y orientar el proceso educativo.



La fundamentación teórica, práctica y metodológica de la integración curricular de Educaplay en el área de lenguaje y literatura se sustenta en la teoría constructivista del aprendizaje, la evidencia empírica de su eficacia y un enfoque pedagógico centrado en el estudiante. Esta propuesta se presenta como una oportunidad para potenciar el desarrollo cognitivo y académico de los estudiantes, brindando un entorno de aprendizaje dinámico, interactivo y significativo.

Caracterización de la propuesta

La propuesta de Integración Curricular de Educaplay tiene como objetivo fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica Elemental en lenguaje y literatura. Esta iniciativa integra herramientas digitales innovadoras para mejorar la comprensión lectora, escritura y vocabulario.

Esta propuesta brinda dos opciones para la implementación en el contexto educativo: una planificación de clase detallada con actividades específicas y una guía de actividades flexibles agrupadas por habilidad. La planificación proporciona una estructura clara para los docentes, mientras que la guía permite adaptar las actividades a las necesidades de los estudiantes. Ambas opciones buscan enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y apoyar el desarrollo cognitivo y lingüístico de los estudiantes de manera integral y flexible.

Ideas básicas

La propuesta de Integración Curricular de Educaplay se fundamenta en la necesidad de fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica Elemental en el área de lenguaje y literatura. Partiendo de un diagnóstico que evidenció deficiencias en la comprensión lectora, la escritura y el vocabulario, se plantea la integración de herramientas digitales innovadoras como una estrategia para abordar estas necesidades.

El objetivo principal de la propuesta es promover un aprendizaje significativo y efectivo mediante el uso de Educaplay como una herramienta complementaria en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se busca aprovechar el potencial de esta plataforma para diseñar actividades que estimulen el desarrollo de habilidades cognitivas clave, fomentando la participación activa de los estudiantes y proporcionando un ambiente de aprendizaje interactivo y motivador.



Estructura y dinámica de sus componentes

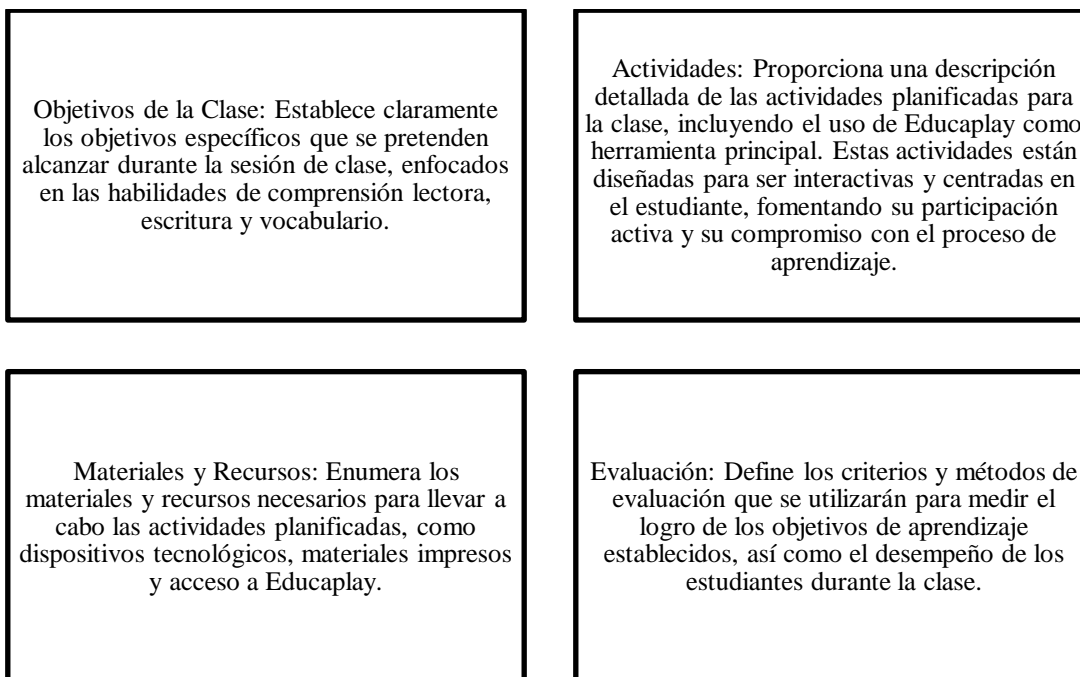
La propuesta de Integración Curricular de Educaplay se materializa a través de dos opciones principales para su implementación: una planificación de clase detallada y una guía de actividades variadas. Ambas opciones comparten una estructura fundamental, aunque difieren en la forma en que se presentan y se llevan a cabo.

Planificación de Clase

Esta opción presenta una estructura organizada y secuencial, diseñada para orientar al docente en el desarrollo de sesiones de clase específicas. Se compone de los siguientes elementos:

Figura 21

Elementos de planificación de clase

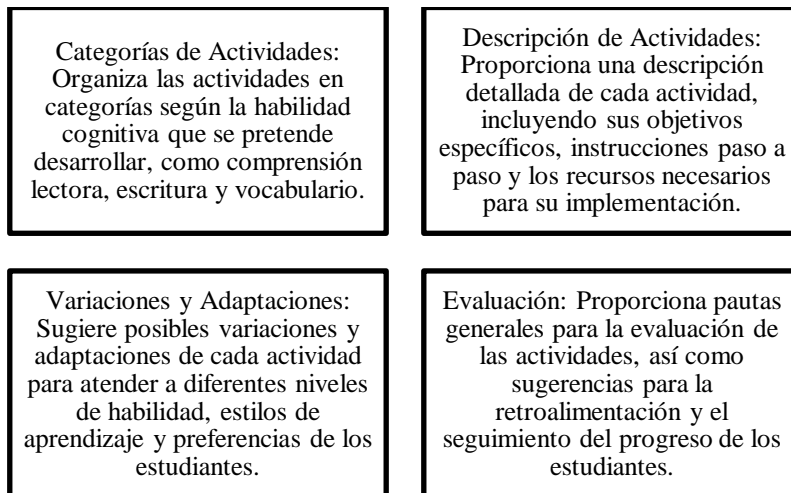


Guía de Actividades

Esta opción presenta una estructura más flexible y abierta, diseñada para proporcionar a los docentes una variedad de actividades que pueden adaptarse a diferentes contextos y necesidades. Se compone de los siguientes elementos:

Figura 22

Elementos de guía de actividades



Criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance

La propuesta de Integración Curricular de Educaplay debe cumplir con criterios clave para ser efectiva y relevante. Primero, debe alinearse con los objetivos educativos de lenguaje y literatura, integrando actividades que correspondan a los estándares curriculares y planes de estudio. Segundo, debe ser adaptable y flexible, permitiendo ajustes según las necesidades de los estudiantes y el contexto escolar para asegurar su eficacia en diferentes situaciones.



Demostraciones

Guía de Actividades

Figura 23

Presentación de la guía de actividades





Figura 24

Mejora de habilidades cognitivas de comprensión lectora

EDUCAPLAY EN EL AULA: LENGUAJE Y LITERATURA

Comprensión Lectora:



Actividad de Crucigrama: Diseña un crucigrama utilizando palabras clave relacionadas con el tema o texto que se está trabajando en clase. Los estudiantes deberán leer las definiciones y completar el crucigrama con las palabras correctas.

Quiz de Comprensión: Crea un cuestionario de opción múltiple sobre un texto leído en clase. Los estudiantes podrán responder preguntas que evalúen su comprensión del contenido, los personajes, la trama, etc.

Actividad de Ordenamiento: Prepara una actividad donde los estudiantes deben ordenar eventos o pasajes de un texto en secuencia. Esto les ayudará a comprender la estructura y la organización del material leído.



REVISA



Figura 25

Mejora de habilidades cognitivas de escritura

EDUCAPLAY EN EL AULA: LENGUAJE Y LITERATURA

Escritura:



Creación de Crucigramas: Invita a los estudiantes a crear sus propios crucigramas basados en el vocabulario y los conceptos aprendidos en clase. Esto les ayudará a reforzar la ortografía y a ampliar su vocabulario.

Juego de Palabras Cruzadas: Proporciona una lista de definiciones y pide a los estudiantes que completen una cuadrícula de palabras cruzadas utilizando las palabras correctas.

Creación de Cuentos Interactivos: Utiliza la herramienta de Historia Interactiva de Educaplay para que los estudiantes creen sus propias historias, incluyendo texto e imágenes. Esto fomentará su creatividad y habilidades narrativas.





Figura 26

Mejora de habilidades cognitivas de vocabulario

EDUCAPLAY EN EL AULA: LENGUAJE Y LITERATURA

Vocabulario:


Memorama de Palabras: Crea un juego de memorama donde se emparejen palabras con sus definiciones o imágenes asociadas. Esto ayudará a los estudiantes a memorizar nuevas palabras y sus significados.

Adivinanzas Interactivas: Diseña adivinanzas utilizando la herramienta de Preguntas de Educaplay. Los estudiantes podrán adivinar palabras basadas en pistas y contextos dados.

Juego de Asociación de Sinónimos y Antónimos:

Presenta una lista de palabras y pide a los estudiantes que las clasifiquen según si son sinónimos o antónimos. Esto les ayudará a ampliar su vocabulario y comprender las relaciones entre las palabras.



 <p data-bbox="472 121 691 212">UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR</p>	<p data-bbox="824 149 1243 184">TRABAJO DE TITULACIÓN</p>
--	--

Planificación con guía de actividades de Educaplay

Datos Informativos:

- Institución: Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuví
- Grado: Cuarto Año de EGB
- Área: Lengua y Literatura
- Asignatura: Lenguaje

Objetivo Del Área De Lengua Y Literatura:

- Reflexionar sobre los patrones semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales para aplicarlos en sus producciones escritas.

Unidad Uno: Descripción De Personas

- **Objetivo de la clase:** Reflexionar sobre los patrones semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales para aplicarlos en sus producciones escritas.
- **Destreza:** Elegir textos que satisfagan sus necesidades personales, de recreación, información y aprendizaje.
- **Tema:** Los sustantivos
- **Contenido:** Qué son los sustantivos y tipos de sustantivos.

Estrategia metodológica:

- Fase 1: Introducción o Inicio
 - o Actividad previa: Juego de memoria con Educaplay.
 - o Link: Juego de memoria: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/2285902-juegos_de_memoria.html
- Fase 2: Desarrollo
 - o Visualización de un video educativo sobre los sustantivos en Educaplay.
 - o Link: Video sobre sustantivos: https://www.educaplay.com/learning-resources/14965329-identifica_los_sustantivos.html
 - o Realización de una sopa de letras con sustantivos concretos en Educaplay.



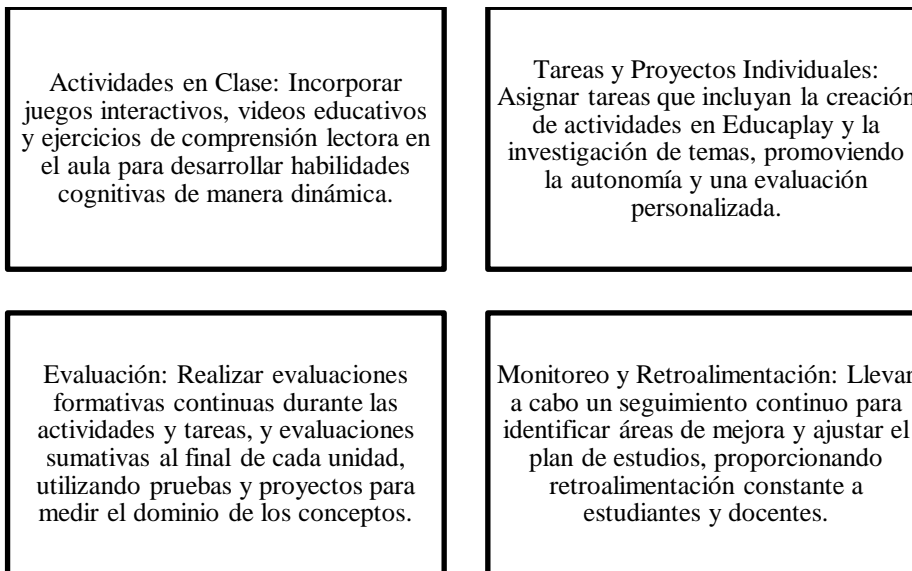
- Link: Sopa de letras: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/744253-sopa_de_letras.html
- Fase 3: Evaluación
 - Estrategia Didáctica: "Explorando la Comprensión Lectora"
 - Actividad: Creación de una sopa de letras relacionada con los sustantivos observados en el video. Compartir el link con los compañeros.
 - Al finalizar, los estudiantes estarán en capacidad de reconocer y leer sustantivos y su clasificación.

Formas de aplicación, implementación y evaluación

La integración curricular de Educaplay en el área de lenguaje y literatura requiere una implementación planificada y sistemática:

Figura 27

Formas de aplicación, implementación y evaluación



Este enfoque integral maximiza el potencial de Educaplay para mejorar las habilidades cognitivas y el desempeño académico de los estudiantes.

Recursos y beneficiarios

Para una correcta implementación de Educaplay como herramienta de aprendizaje en el contexto educativo y captar todo el potencial en el desarrollo de habilidades en el área de lengua y literatura,



se necesitarán recursos tecnológicos, como computadoras, dispositivos móviles, conexión a internet y licencias de Educaplay, además de materiales didácticos complementarios como libros y proyectores. También será esencial contar con la participación activa de los docentes, quienes diseñarán y facilitarán las actividades en el aula.

Los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví” serán los principales beneficiarios, mejorando sus habilidades en comprensión lectora, escritura y vocabulario mediante actividades interactivas. Los docentes también se beneficiarán al ampliar sus estrategias de enseñanza y aprender a integrar la tecnología en su práctica pedagógica.

Validación de la propuesta

Descripción clara de cómo se realizó el proceso de validación

La validación de la propuesta para integrar Educaplay en el área de lenguaje y literatura se realizó a través de la revisión de dos especialistas en educación y tecnología educativa. Estos profesionales, con experiencia en la enseñanza de lenguaje y literatura, así como en el uso de tecnología en la educación, evaluaron la propuesta en tres aspectos clave: relevancia pedagógica, adecuación tecnológica y factibilidad práctica. Cada aspecto fue evaluado usando una escala que variaba de "Totalmente Adecuado" a "Inadecuado", proporcionando una evaluación exhaustiva y detallada de la propuesta en su totalidad.

Instrumentos para validación según la o las alternativas seleccionadas

Se utilizaron tres dimensiones para evaluar la propuesta de tesis:

- Concepción teórica-metodológica.
- Fundamentos teóricos.
- Estructura y funcionalidad.

Cada dimensión incluyó varios ítems específicos que abordaban aspectos clave de la propuesta, como la coherencia en el diseño, la precisión en la construcción teórica y la articulación entre los componentes del sistema de integración curricular de Educaplay.



Resultados de la validación

Los expertos evaluadores otorgaron calificaciones predominantemente altas a la propuesta en todas las dimensiones evaluadas, ver anexo F-G. Se destacó la claridad en la representación de la guía y planificación, la pertinencia de los fundamentos teóricos y metodológicos, así como la coherencia y la adecuación en la estructura y funcionalidad del sistema propuesto.

Es decir, los resultados de la validación respaldaron la pertinencia y la viabilidad de la propuesta de integración curricular de Educaplay en el área de lenguaje y literatura, proporcionando una base sólida para su implementación en el contexto educativo de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví”.



CONCLUSIONES

El presente estudio se ha centrado en explorar el potencial de la plataforma Educaplay como herramienta para fortalecer las habilidades cognitivas en estudiantes de cuarto año de Educación Básica, especialmente en el área de Lengua y Literatura. En un contexto educativo en constante evolución, la búsqueda de estrategias innovadoras y tecnológicas para mejorar el rendimiento académico y la concentración de los estudiantes se vuelve cada vez más relevante.

En primer lugar, se logró establecer una sólida fundamentación teórica que respalda la importancia del mejoramiento de las habilidades cognitivas. A través de un análisis exhaustivo de enfoques y teorías pertinentes, se evidenció la relevancia de este aspecto en el proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando así un marco conceptual robusto para la investigación.

El análisis del estado de las habilidades cognitivas de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica en la asignatura de Lengua y Literatura reveló que presentan dificultades en la comprensión lectora y en la interpretación crítica de textos. Se identificó que el desarrollo de estas habilidades es limitado, lo cual afecta su capacidad para procesar y analizar información de manera efectiva.

El diseño del método de investigación permitió evaluar de manera efectiva la eficacia de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes. Los resultados obtenidos revelaron un impacto positivo en la mejora de la comprensión lectora, la escritura y el vocabulario, lo que confirma la viabilidad de esta herramienta como recurso educativo.

Los expertos seleccionados validaron la propuesta y concluyeron que las actividades propuestas cumplen con los requerimientos necesarios para fortalecer las habilidades de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura a través del uso de las herramientas Educaplay.

En conclusión, los resultados de esta investigación resaltan el valor de la integración de herramientas tecnológicas como Educaplay en el ámbito educativo. No solo se evidencia su capacidad para fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes, sino también su potencial para transformar la experiencia de aprendizaje en el aula. Estos hallazgos impulsan la necesidad



de seguir explorando y aprovechando el potencial de la tecnología en la mejora continua de la calidad educativa.

RECOMENDACIONES.

Se recomienda utilizar frecuentemente la herramienta Educaplay porque tiene un impacto educativo crucial, para crear diferentes actividades que sean atractivas, motivadoras y relevantes para los estudiantes, mismas que ayudan a mejorar los aprendizajes sobre todo en el área de Lengua y Literatura ya que estas aumentan su motivación por participar y aprender.

Se debe incluir una gran variedad de ejercicios y modalidades que nos ofrece Educaplay con la finalidad de abordar las habilidades cognitivas de cada estudiante, ajustando el nivel de dificultad en las actividades, proporcionando pistas o ayudas extras según el caso o a su vez permitiendo que los estudiantes puedan elegir entre diferentes actividades que fomenten la lectura, la escritura, la comprensión oral y auditiva.

Involucrar a los padres de familia al acceso a las actividades de Educaplay para que puedan ser partícipes del aprendizaje de sus hijos y apoyarlos en su progreso, fomentando de buena manera el uso de la herramienta Educaplay como complemento del aprendizaje en las aulas, así como crear un ambiente de aprendizaje positivo en la casa ayudándoles a alcanzar y a desarrollar su máximo potencial.

Realizar el seguimiento oportuno y evaluar constantemente el progreso y la efectividad de las actividades de Educaplay para asegurarse que se estén cumpliendo con los objetivos de aprendizaje, ya que se ha evidenciado que es una herramienta que puede ser utilizada de manera efectiva para el desarrollo de habilidades cognitivas, permitiéndoles a los docentes que puedan crear experiencias de aprendizaje significativas y motivadoras para los estudiantes.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFÍA

- Almeida, M., Freitas, D., & Santana, R. (2016). *Didáctica en la era digital: Enfoques y herramientas para el aprendizaje*. Editorial Académica Española: <https://www.editorialacademica.com/>
- Araya-Crisóstomo, S. P., & Urrutia, M. (2022). Aplicación de un modelo educativo constructivista basado en evidencia empírica de la neurociencia y sus implicancias en la práctica docente. *Información Tecnológica*, 33(4), 73–84. <https://doi.org/10.4067/s0718-07642022000400073>
- Asamblea Nacional. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de Constitución de la República del Ecuador: https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- Bloom, H. (1994). *The Western Canon: The Books and School of the Ages*. Harcourt Brace & Company. Recuperado de <https://www.harcourt.com/>
- Beck, I. L., McKeown, M. G., & Kucan, L. (2002). *Bringing words to life: Robust vocabulary instruction*. Guilford Press. Recuperado de <https://www.guilford.com/>
- Chai, C. S., Koh, J. H. L., & Tsai, C. C. (2019). A review of technological pedagogical content knowledge. *Educational Technology & Society*, 22(1), 25-36. Recuperado de: <https://www.j-ets.net/>.
- Chomsky, N. (1957). *Syntactic Structures*. Mouton. <https://doi.org/10.1515/9783112316009>
- Contreras-Basurto, A., Valenzuela-Ramírez, S. G., & Rivera-Landeros, E. A. (2024). Estrategias de lectura para mejorar la comprensión lectora. *Ingenio y Conciencia Boletín Científico de La Escuela Superior Ciudad Sahagún*, 11(21), 112–115. <https://doi.org/10.29057/escs.v11i21.11736>



- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2019). *Effective Teacher Professional Development*. Learning Policy Institute. Recuperado de <https://learningpolicyinstitute.org/>
- Educ.ar. (2021). *Claves y caminos para enseñar en Entornos Virtuales*. Recuperado de <https://www.educ.ar/>
- Fonseca, L., Migliardo, G., Simian, M., Olmos, R., & León, J. A. (2019). Estrategias para Mejorar la Comprensión Lectora: Impacto de un Programa de Intervención en español. *Psicología Educativa*, 25(2), 91–99. <https://doi.org/10.5093/psed2019a1>
- García, A. (2018). *Gramática y ortografía en la educación básica*. Editorial Académica Española. Recuperado de <https://www.editorialacademica.com/>
- García, F. (2021). Juego, Plasticidad cerebral y habilidades cognitivas. Game, brain plasticity and cognitive skills. *Revista Salud y Bienestar Colectivo Enero-Abril, 2021*, 5(1), 90–104. <https://orcid.org/0000-0002-1873-8447>
- Guardiola Mouhaffel, A. (2018). Comparación de la enseñanza dos sistemas de programación robótica enfocada a los recursos matemáticos: Arduino+Scratch y Sistema Lego EV3 [Assessment Comparative of teaching by two ways f programming robotic based in mathematical resources: Arduino + S. *International Journal of Innovation and Applied Studies*, 25(1), 15–39. <http://www.ijias.issr-journals.org/>
- Guayaquil, E. De. (2023). *Análisis de las estrategias lúdicas para potenciar el aprendizaje del idioma inglés en instituciones de educación superior de Guayaquil en el año 2020-2022* Analysis of recreational strategies to enhance the learning of the English language in higher educa. 8(12), 429–442. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6289>
- Hawi, N. S., & Samaha, M. (2016). The Relations Among Social Media Addiction, Self-Esteem, and Life Satisfaction in University Students. *Social Science Computer Review*, 34(5), 577-586. <https://doi.org/10.1177/0894439315615331>



- Lerner, D. (2002). *Escritura creativa en la escuela: Estrategias para su enseñanza*. Editorial Santillana. Disponible en: <https://www.librerialerner.com.co/1eso-lengua-y-literatura-santillana-9788468049335arnoia/p>
- Lepp, A., Barkley, J. E., & Karpinski, A. C. (2015). The relationship between cell phone use, academic performance, anxiety, and satisfaction with life in college students. *Computers in Human Behavior*, 31, 343-350. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.049>
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2017). *EU Kids Online: Findings, methods, recommendations*. EU Kids Online, The London School of Economics and Political Science. Disponible en: <http://eprints.lse.ac.uk/60512/>
- Manuel Gómez Goitia, J. (2020). Revista Andina de Educación. *Revista Andina de Educación*, 3(1), 64–66. <http://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree>
- Ministerio de Educación (2021). Currículo Priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales. Obtenido de Ministerio de educación: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_Elemental.pdf
- Mora, C. (2017). Programa de habilidades cognitivas para mejorar la comprensión lectora en niños con dificultades de comprensión del cuarto grado de Primaria en una institución educativa del distrito de San Martín de Porres, 2016. *Universidad César Vallejo*, 137. Disponible en: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/5551>
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & Stansbury, M. (2003). *Virtual inequality: Beyond the digital divide*. Georgetown University Press. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/262832877_Virtual_Inequality_Beyond_the_Digital_Divide
- Nagy, W. E. (2005). *Teaching vocabulary to improve reading comprehension*. International Reading Association. DOI: 10.1598/RT.58.1.6



- Páez, L., & Mercado, E. (2021). Fortalecimiento de la lectura comprensiva mediante el recurso educativo digital “Educaplay” en segundo grado de la Institución Educativa Distrital Camilo Torres de Barranquilla. *Universidad de Cartagena*. Disponible en: <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/13728>
- Pérez, F. (2017). *Creatividad y escritura en el aula: Claves para su desarrollo*. Editorial Anaya. Disponible en: <https://www.grupoanaya.es/>
- Rojas, G. H., & Díaz Barriga, F. (2013). Gerardo Hernández Rojas. *Sinética Revista Electrónica de Educación*, 1–19. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/461/46126313009.pdf>
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10. Disponible en: https://www.itdl.org/journal/jan_05/article01.htm
- Soledispa Baque, C. J., Delgado Palacios, A. N., & Lindao Macías, M. M. (2023). Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities. In *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar* (Vol. 7, Issue 5). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8007
- Trejo González, H. (2022). Instrumento de evaluación para el desarrollo de cursos en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 79, 30–45. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.79.2353>
- Trujillo, A. (2019). *La importancia de la gramática y ortografía en la educación secundaria*. Editorial Universidad de Salamanca. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=754819>
- Valverde, J., Garrido, J. M., & Morales, P. (2019). Herramientas digitales y su impacto en el aprendizaje escolar. *Revista de Tecnología Educativa*, 14(2), 123-134. DOI: 10.3916/C14-2019-10



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.

Harvard University Press. Disponible en: <https://www.jstor.org/stable/j.ctvjf9vz4>

Zegarra, C., & García, J. (2010). Pensamiento y lenguaje: Piaget y Vygotsky. *Cursa.Ihmc. Us*, 1–

16. [http://cursa.ihmc.us/rid=1JHMXXKFJG-1GQVXS1-1756/PENSAMIENTO Y LENGUAJE PIAGET Y VYGOTSKI.pdf](http://cursa.ihmc.us/rid=1JHMXXKFJG-1GQVXS1-1756/PENSAMIENTO_Y LENGUAJE PIAGET Y VYGOTSKI.pdf)