



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL – PLAYAS**

**TÍTULO:  
EDUCAPLAY: UN RECURSO DIDÁCTICO DIGITAL EN EL DESARROLLO  
COGNITIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO  
PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA:  
ROSANGELA YAGUAL DE LA A**

**TUTORA:  
Msc. ESTHER ELIZABETH GONZABAY DE LA A**

**PLAYAS, ENERO 2026**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL - PLAYAS**

**TÍTULO:  
EDUCAPLAY: UN RECURSO DIDÁCTICO DIGITAL EN EL DESARROLLO  
COGNITIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO  
PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA:  
ROSANGELA YAGUAL DE LA A**

**TUTORA:  
Msc. ESTHER ELIZABETH GONZABAY DE LA A**

**PLAYAS, ENERO 2026**

## **DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR**

En mi calidad de Docente Tutora del Trabajo de Integración Curricular, “**EDUCAPLAY: UN RECURSO DIDÁCTICO DIGITAL EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**”, elaborado por la Srta. **ROSANGELA YAGUAL DE LA A**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena – Sede Playas, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber dirigido su desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, apruebo en todas sus partes, encontrándose apto para la evaluación del docente especialista.

**Atentamente**

---

Ing. Esther Elizabeth Gonzabay De La A, MSc.

**DOCENTE TUTORA**

**C.I. 0918982950**

## **DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA**

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “**EDUCAPLAY: UN RECURSO DIDÁCTICO DIGITAL EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**”, elaborado por la Srta. ROSANGELA YAGUAL DE LA A, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena – Sede Playas, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

**Atentamente**

---

Lic. Janina Medina Bacilio, MSc

**DOCENTE ESPECIALISTA**

**C.I. 2450283045**

## **TRIBUNAL DE GRADO**

---

Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla, MSc

**DIRECTORA DE CARRERA  
EDUCACION INICIAL**

---

Lic. Janina Medina Bacilio, MSc

**DOCENTE ESPECIALISTA**

---

Ing. Esther Gonzabay De la A, MSc

**DOCENTE TUTOR**

---

Lcdo. Joseph Taro, PhD.

**DOCENTE GUIA UIC**

## DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título “**EDUCAPLAY: UN RECURSO DIDÁCTICO DIGITAL EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**”, declaro que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la Educación Inicial.

Atentamente,

*Rosangela Yagual.*

Srta. ROSANGELA YAGUAL DE LA A

C.I: 0942842063

## DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quien suscribe, ROSANGELA YAGUAL DE LA A con C.I. 0942842063 estudiante de la Carrera de Educación Inicial, declaro que el Trabajo de Titulación, presentado a la Unidad de Integración Curricular, cuyo tema es: “EDUCAPLAY EN EL DESARROLLO COGNITIVO” corresponde y es de exclusiva responsabilidad de la autora y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



---

Rosangela Yagual De la A  
C.I. 0942842063

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecer en primer lugar a Dios, por darme la vida, valentía y sabiduría necesarias para completar esta etapa, de igual manera a mis padres Alfredo Yagual y Amanda De la A, por su amor incondicional y sus sacrificios, que han sido esenciales para mi desarrollo; a mi hermano Arturo Yagual que con su alegría y dulzura me recuerda lo importante que es soñar con el corazón.

A mi tía Lourdes Mite, que me acompañó durante dos semestre y medio, mientras que hoy me guía desde el cielo; del mismo modo a mi tío Marcos Mite que, aunque falleció cuando yo era niña, su recuerdo sigue vivo en mí; también a mi abuela Angela Mite, que su fortaleza, amor y oraciones han sido un respaldo permanente.

A mi esposo Pablo Quijije por su gran apoyo incondicional, comprensión y paciencia durante todo este proceso; de la misma forma a el abogado Manuel por sus consejos y orientación que fueron útiles en momentos decisivos que me dieron claridad y seguridad.

A la UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA por brindarme acceso al conocimiento y fomentar en mi principios profesionales y éticos, así como a todos los docentes que formaron parte de mi proceso académico.

A mi misma por no rendirme, seguir adelante pese a los obstáculos y cumplir mis sueños, este logro que es fruto de mi fe, perseverancia y esfuerzo.

Finalmente, doy gracias a todos los que han sido parte de este camino, lo cual han aportado de alguna manera con palabras, presencia y apoyo.

**Atentamente,**

**Yagual De la A Rosangela**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de titulación, en primer lugar, a Dios quien me ha orientado y proporcionado tanto la fuerza como sabiduría para llegar hasta aquí; en especial a mis padres Alfredo Yagual y Amanda De la A, por su cariño sin condiciones y por mostrarme que la mejor herencia que me pueden dejar es el estudio y valores; a mi hermano Arturo Yagual, que me inspira a ser mejor y alegra mis días.

A mi tía Lourdes Mite, que sigue brindándome su amor desde el cielo, de igual forma a mi tío Marcos Mite, cuyo recuerdo perdura en mi corazón y sigue formando parte de mi historia; también a mi abuela Angela Mite, por su amor, sabiduría y compañía constante.

A mi esposo Pablo Quijije, por su apoyo, paciencia y entendimiento en cada fase de esta etapa; de manera particular, le dedico este logro a todas las personas que han estado conmigo en este trayecto, ya sea brindándome palabras, motivación o simplemente su presencia.

Por último, me lo dedico a mí misma, en reconocimiento de mi esfuerzo, valentía y perseverancia para continuar adelante incluso en las circunstancias más complicadas.

**Atentamente,**

**Yagual De la A Rosangela**

## INDICE GENERAL

PORTADA.....	i
CARÁTULA.....	ii
DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA.....	iv
TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	viii
DEDICATORIA.....	ix
<b>INDICE GENERAL.....</b>	<b>x</b>
<b>INDICE DE FIGURA.....</b>	<b>xiii</b>
RESUMEN.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	15
CAPÍTULO I.....	16
PRIMER MOMENTO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	16
Situación objeto de investigación.....	16
Contextualización de la situación objeto de investigación.....	17
Inquietudes del investigador.....	18
Propósitos u Objetivos de la investigación.....	19
<i>Objetivo general</i> .....	19
<i>Objetivos específicos</i> .....	19
Motivaciones del origen del estudio.....	19
CAPÍTULO II.....	21
MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO / SEGUNDO MOMENTO.....	21
Referentes teóricos.....	25
CAPÍTULO III.....	31
ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO.....	31
Conceptualización ontológica y epistemológica del método.....	31
Población.....	31
Muestra.....	32
Naturaleza o paradigma de la investigación.....	32

Método y sus fases.....	33
Técnicas de recolección de información .....	34
PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS.....	38
(Análisis y discusión de los resultados) .....	38
Reflexiones críticas .....	38
Análisis de instrumento .....	38
APORTES DEL INVESTIGADOR (CASUÍSTICA) .....	44
REFLEXIONES FINALES .....	45
REFERENCIA.....	47

## ÍNDICE DE TABLA

<b>Tabla 1.</b>	Población y muestra de estudio .....	32
<b>Tabla 2.</b>	Construcción de categorías y subcategorías.....	36-37

## INDICE DE FIGURA

<b>Figura 1.</b>	Triangulación.....	37
<b>Figura 2.</b>	Nube de palabras de entrevista docente.....	38
<b>Figura 3.</b>	Red semántica de la entrevista: Categoría Educaplay.....	40
<b>Figura 4.</b>	Red semántica de la entrevista: categoría Desarrollo Cognitivo.....	41
<b>Figura 5.</b>	Nube de palabras de ficha de observación.....	42
<b>Figura 6.</b>	Red semántica de ficha de observación.....	43

## RESUMEN

La presente investigación sobre “Educaplay: un recurso didáctico digital en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años” tiene como objetivo examinar la manera en que la integración de Educaplay influye en el desarrollo cognitivo de los niños del Centro de Educación Inicial Dr. Harry Icaza Coral, que se encuentra ubicada en el cantón Playas, provincia del Guayas, durante el periodo lectivo 2025-2026. La metodología utilizada fue el enfoque cualitativo, con un diseño de tipo fenomenológico desde el paradigma interpretativista. Para la recolección de datos se utilizó la entrevista estructurada y ficha de observación como instrumentos, con una población compuesta por 15 niños y 1 docente; los hallazgos obtenidos del análisis de datos se obtuvieron a través de la aplicación ATLAS. ti, versión 25. Para resumir, se demostró que la incorporación de Educaplay en la educación es un recurso pedagógico importante porque promueve el desarrollo de habilidades cognitivas básicas, como son la atención, memoria y percepción. Además, se enfatiza el valor de llevar a cabo actividades digitales que fomenten un desarrollo integral en los niños.

**Palabras clave:** Educaplay, recursos digitales, desarrollo cognitivo, educación inicial.

## INTRODUCCIÓN

Dentro de educación inicial, el desarrollo cognitivo es un aspecto esencial para fortalecer los procesos como percepción, atención y memoria; en la actualidad, la integración de recursos digitales en Educación Inicial ha tenido un papel muy importante en el desarrollo cognitivo, dado que permite brindar experiencias interactivas que enriquecen el aprendizaje y satisfacen las necesidades actuales de los estudiantes. En este sentido, Educaplay es un recurso digital educativo que ofrece oportunidad de crear o usar actividades estimulantes y dinámicas, lo cual impulsa el aprendizaje significativo junto con la participación activa. Debido a esto, la investigación actual se enfoca en analizar la utilización de Educaplay como recurso digital educativo y su impacto en el proceso cognitivo de niños entre 4 a 5 años del centro de Educación Inicial Dr. Harry Icaza Coral.

Los cuatros capítulos que componen este trabajo de integración curricular se detallan a continuación:

**Capítulo I:** Investiga la problemática y la situación que se estudia, además de los objetivos y las preguntas tanto general como tres específicas que guían el proceso de investigación.

**Capítulo II:** Define el marco teórico, en el que se examinan los antecedentes de investigaciones anteriores acerca de la integración de recursos digitales y el desarrollo cognitivo, así como las bases conceptuales que respaldan las categorías analíticas.

**Capítulo III:** Describe el marco metodológico de la investigación, incluyendo el enfoque, paradigma y alcance elegidos, así como el software utilizado para recopilar los datos.

**Capítulo IV:** Analiza los hallazgos alcanzados durante el proceso de investigación y explora los resultados obtenidos, mediando el software Atlas. ti, enfatizando su importancia en el campo educativo y su contribución a la optimización del aprendizaje en la primera infancia.

# **CAPÍTULO I**

## **PRIMER MOMENTO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

### **Situación objeto de investigación**

El desarrollo cognitivo en niños es un proceso que implica transformaciones significativas en la forma en que piensan, comprenden y procesan la información. Según, Malik & Marwaha (2023) durante la etapa 4 a 5 años, los niños experimentan avances en habilidades como la atención, la memoria, el lenguaje, la resolución de problemas y el razonamiento lógico, sentando así las bases para aprendizajes más complejos en el futuro. Por eso, es esencial proporcionar un entorno donde haya estímulos, juego, imaginación, curiosidad e interacción social, dado que son los pilares del aprendizaje.

En cuanto al desarrollo cognitivo, Bósquez, Cachupud & Chica (2024), consideran que la primera infancia es una etapa donde el desarrollo humano establece las bases para el aprendizaje futuro, en este sentido, la adquisición de la retención, evolución del lenguaje y la obtención de habilidades tanto motoras como sociales se transforman en hitos claves que marcan el proceso cognitivo en los niños. De allí, mediante el desarrollo cognitivo se adquiere y mejora las habilidades, permitiendo a los niños adaptarse a su entorno, resolución de problemas y llevar a cabo actividades cotidianas de manera más efectiva.

En otras palabras, el desarrollo cognitivo se evidencia en la etapa escolar cuando el niño comprende su entorno, establece conexiones entre experiencias y crea nuevos significados. Asimismo, Fernández, Cevallos, Córdova & Muñoz (2021), manifiestan que el desarrollo cognitivo en la etapa escolar es donde los niños experimentan avances en habilidades como la atención, memoria, resolución de problemas y el razonamiento lógico. Desde esa dinámica, es importante mencionar que el docente cumple un rol clave como mediador del aprendizaje, sentando así las bases para aprendizajes más complejos en el futuro, por eso, es esencial proporcionar un entorno donde haya estímulos, juegos, imaginación, curiosidad e interacción social, dado que son los pilares del aprendizaje.

Por otro lado, la utilización responsable de medios digitales potencia su desarrollo cognitivo sin perjudicar su bienestar. Como expone, Arteaga (2023) el uso responsable de plataformas digitales ayuda al desarrollo de procesos cognitivos tales como la atención, memoria y percepción; además también fomentan la curiosidad, autonomía, creatividad e innovación. En otras palabras, la tecnología no solo funciona como una herramienta de soporte, sino de igual manera como un recurso que promueve la construcción activa del conocimiento y fortalece los procesos cognitivos requeridos para el aprendizaje a futuro.

Por tal razón, Educaplay es un recurso digital que contiene juegos interactivos diseñados para que los niños aprendan de manera lúdica. Tal como refieren Rappoport, Rodríguez & Bressanello (2020), Educaplay “autoriza crear y compartir recursos

didácticos interactivos, como crucigramas, sopas de letras, tests, ejercicios de completar frases, entre otros, y se logra hacer de manera sencilla, sin necesidad de conocer de informática”. De acuerdo con lo antes mencionado, se puede decir que Educaplay y otros recursos digitales tienen una alta consideración; especialmente en contextos de emergencias educativas, tal como fue la pandemia por covid-19, en donde emergían los recursos que se encontraban a la altura de la situación, por ser funcionales, intuitivos y eficaces para sostener los procesos de enseñanza-aprendizajes.

Por lo tanto, en Ecuador, la implementación de plataformas digitales como Educaplay obtuvo más relevancia en circunstancias difíciles, tal como mencionan Paéz, Infante, Chimbo & Barragán (2022) ocurrió durante la pandemia, cuando se usaron plataformas como Educaplay, de actividades dinámicas en función de las capacidades de los estudiantes. Los autores mencionados con anterioridad explican que Educaplay admite la personalización de los contenidos, el fortalecimiento de habilidades cognitivas, logrando despertar el interés, pero también mostrando limitaciones como el escaso acceso a internet, la necesidad de una adecuada capacitación a los docentes para el uso de estas herramientas y el compromiso activo de las familias.

En esta situación, Educaplay incentiva el desarrollo cognitivo de los niños a través de actividades digitales que resultan lúdicas e interactivas. Tal como señalan diversas investigaciones recientes como las de Urbina & Solano 2021; García, García, Guerrero & Yáñez 2024, evidencian que el uso de recursos didácticos digitales mejora la atención, memoria y resolución de problemas en la educación inicial. De acuerdo a lo antes mencionado, Quinteros (2023), menciona que se puede integrar Educaplay como recurso didáctico digital innovador y eficaz para el área cognitiva en niños de 4 a 5 años, dado que acepta la creación de actividades interactivas que estimulan habilidades como la atención, memoria y resolución de problemas, también favorece una participación activa y significativa, por lo que, facilita el proceso de aprendizaje más dinámico y personalizados.

Cabe destacar que, las dinámicas tecnológicas activan el desarrollo cognitivo, aunque no abarcan todas las destrezas propias de la edad. Por consiguiente, Pozo & Villon (2022) indican que las actividades digitales contribuyen al desarrollo cognitivo, no obstante, no siempre cubren con que el niño adquiera todas las habilidades necesarias para su edad. Por lo tanto, los docentes deben integrar las actividades digitales junto con las físicas para que los niños tengan experiencias significativas y eficaces de aprendizaje.

### **Contextualización de la situación objeto de investigación**

El presente estudio se llevó a cabo en el Centro de educación inicial Dr. Harry Icaza Coral, situado en el cantón Playas durante el año lectivo 2025 - 2026. Aunque, existen avances tecnológicos a nivel nacional, el centro dispone de una situación específica: posee acceso a internet, pero cuenta con pocos dispositivos, lo que limita la integración de los recursos didácticos digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje, en el aula de 4 a 5 años. De acuerdo con esta realidad educativa, se despertó

el interés por observar Educaplay como recurso didáctico digital para mejorar el desarrollo cognitivo de los niños.

Por lo tanto, mediante la realización de las prácticas pre-profesionales se observó y se mantuvo un diálogo con la docente del subnivel 2, donde se identificó dificultades en el desarrollo cognitivo como: un bajo nivel de concentración, limitada retención de información y capacidad para resolver problemas simples, además de una escasa participación durante las clases y actividades. También se evidenció que, a pesar de los progresos tecnológicos del siglo XXI, la mayoría de las estrategias utilizadas siguen siendo tradicionales, es decir, con escaso uso de recursos digitales; dicha circunstancia, limita la capacidad de aprendizaje, dado que los niños se enfrentan a un mundo cada vez más digitalizado y necesitan experiencias educativas de acuerdo a su entorno contemporáneo. Por lo que, la integración de Educaplay como recurso didáctico digital busca transformar lo tradicional a actividades lúdicas que mejoren el desarrollo cognitivo.

La integración del recurso didáctico digital Educaplay representa una solución significativa para mejorar el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años, puesto que, permite integrar actividades interactivas que estimulan el área cognitiva de una manera atractiva y contextualizada. Este recurso digital autoriza a los docentes modificar el contenido y adaptarlo a la necesidad de los niños, además que motiva a los niños a participar más en clases, lo que mejora su capacidad para recordar información y resolver problemas simples. De acuerdo a lo antes mencionado Educaplay se convierte en un recurso digital alternativo, viable y transformador para mejorar el desarrollo cognitivo de los niños.

Por último, Educaplay es una plataforma digital gratuita, lo que da su consentimiento a los usuarios para crear y compartir actividades interactivas que ayudan con el aprendizaje, también proporciona una colección de actividades elaboradas por otros usuarios, lo que facilita la búsqueda puesto que se pueden dar uso a los recursos ya elaborados. Asimismo, la plataforma es apta para Google Classroom y se ajusta a regulaciones de protección de datos como FERPA (Ley de Derechos Educativos y Privacidad de la Familia) y COPPA (Ley de Protección de la Privacidad Infantil en Línea).

### **Inquietudes del investigador**

#### **Pregunta general**

¿Cómo influye Educaplay en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años como recurso didáctico digital en el centro de educación inicial Dr. Harry Icaza Coral?

## **Preguntas específicas**

¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el uso de recursos didácticos digitales en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años?

¿Cuál es el uso actual de la aplicación Educaplay en el centro de educación inicial Dr. Harry Icaza Coral para el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años?

¿Qué actividades interactivas de Educaplay influyen en el desarrollo cognitivo como la atención, memoria y percepción en niños de 4 a 5 años?

## **Propósitos u Objetivos de la investigación**

### ***Objetivo general***

Analizar la influencia de Educaplay como recurso didáctico digital en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Dr. Harry Icaza Coral, durante el año lectivo 2025-2026.

### ***Objetivos específicos***

Describir los fundamentos teóricos que sustentan el uso de recursos digitales en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años.

Identificar el uso de la aplicación Educaplay en el centro de educación inicial “Dr. Harry Icaza Coral” para el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años.

Determinar cómo las actividades interactivas de Educaplay influyen en el desarrollo cognitivo, especialmente en la atención, memoria y percepción en niños de 4 a 5 años.

## **Motivaciones del origen del estudio**

El objeto de estudio surge de la necesidad de mejorar el desarrollo cognitivo en la educación inicial, por medio del uso de recursos didácticos digitales. Conforme con los fundamentos teóricos, el estudio es viable, dado que los recursos digitales interactivos pueden fortalecer las habilidades cognitivas necesarias. Según los objetivos del currículo de educación inicial (2014) es necesario promover ambientes estimulantes, variados y significativos que faciliten el pensamiento, la creatividad y la exploración de su entorno. Es por eso que al integrar Educaplay basándose en principios de gamificación y diseño intermodal, se mejora los procesos como la atención, memoria y la resolución de problemas, convirtiendo errores en oportunidades de aprendizaje, además de reducir la frustración ante desafíos.

En relación con ello, cuando utilizan Educaplay, los niños de 4 a 5 años pueden enfrentar muchos desafíos y frustraciones, como problemas para entender instrucciones, errores múltiples en las actividades, dificultades con el manejo de dispositivos e inconvenientes técnicos. Debido a esto, las actividades digitales deben llevarse a cabo

con apoyo de los docentes, para transformar lo errores en ocasiones de aprendizaje y disminuir la frustración frente a los obstáculos.

Por otro lado, a través del estudio del impacto de Educaplay en niños de inicial 2, se busca identificar los recursos digitales interactivos más efectivos para mejorar el desarrollo cognitivo. Esto es útil como base para que estas actividades sean estructuradas de manera que fortalezcan los procesos cognitivos en niños de 4 a 5 años, con una estrategia lúdica y centrada en los niños. De esta manera, el uso de recursos didácticos digitales es un sistema planificado de actividades que facilita la enseñanza-aprendizaje, adaptándose al ritmo de cada niño.

Finalmente, esta investigación propone una metodología que contempla una intervención didáctica que utiliza tecnología, juego y acompañamiento docente, permitiendo analizar el impacto del recurso a través de diagnósticos antes y después de su aplicación. Esta metodología no solo busca resultados pedagógicos, sino que también ayuda a la capacitación docente fortaleciéndose de prácticas inclusivas e innovadoras.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO /**

#### **SEGUNDO MOMENTO**

#### **Estudios relacionados con la temática**

En este capítulo se abordan las principales investigaciones relacionadas con las dos categorías de estudios basadas en una revisión sistemática, asociando Educaplay y el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años, puesto que son estudios primordiales que enfatiza la importancia del desarrollo cognitivo y los resultados están relacionado de acuerdo al tema que proporciona una excelente información ayudando a identificar las diferentes teorías, que incluye una comprensión más profunda con diferentes autores tanto internacional, regional y nacional.

#### **Nivel internacional**

La aplicación de la innovación digital en el ámbito educativo facilita modificar las prácticas tradicionales, incorporando tecnologías que favorecen un aprendizaje personalizado, activo e interactivo. Del mismo modo, UNESCO (2024) respalda el uso de innovación digital con el objetivo de expandir la accesibilidad a las alternativas educativas e innovar en actualizar la relevancia, inclusión y excelencia de los aprendizajes, por ello, la UNESCO se ocupa en el desarrollo de la alfabetización y las competencias digitales, concentrándose en los docentes y estudiantes, para así lograr los objetivos propuestos.

El uso de dispositivos digitales, se ha transformado en un medio cada vez más común en el día a día de los niños; tal como señalan, Clemente, Beltrán, Herrero, Rodríguez, Martínez, Martín & Tornero (2024) en su estudio titulado “Uso de dispositivos digitales y desarrollo cognitivo infantil: exploración de sus efectos sobre las capacidades cognitivas” elaborado en Madrid; los dispositivos digitales brindan diversas oportunidades para el desarrollo cognitivo y la participación en la educación, de igual manera su utilización debe ser supervisada para prevenir efectos negativos. Por tal razón, los autores mencionan que se debe realizar más investigaciones para entender completamente las consecuencias de la integración de los medios digitales en Educación Inicial.

China ha establecido la utilización de la tecnología como un componente esencial para el progreso educativo. Como exponen, Wang & Wei (2025), en su investigación titulada “Mejora de la cognición geométrica de los niños en edad preescolar a través de aplicaciones educativas móviles: un estudio comparativo de estilos de interfaz”; mencionan que integrar los recursos educativos digitales puede aportar al desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial, siempre que se use con responsabilidad. Es decir, usar el recurso digital para enseñar conceptos y los recursos físicos para las prácticas incluido la interacción social.

En la investigación de Benítez, Díaz & Justel (2023), titulada “Influencia del contexto en el desarrollo cognitivo infantil: revisión sistemática” realizada en Argentina,

afirman que elementos del entorno como la calidad de las interacciones, los estímulos accesibles y las oportunidades de aprendizaje influyen directamente en el área cognitiva. En otras palabras, el ambiente en el que los niños se desarrollan presenta un gran impacto en su desarrollo cognitivo, y dentro de ese contexto, la tecnología puede funcionar como un componente del entorno externo que potencia o restringe sus habilidades.

### **Nivel regional**

De igual manera, en el estudio realizado en Quito-Ecuador por Vela (2019), titulado “Creación de recursos didácticos con tics para niños de 4 a 5 años elaborados con la herramienta Educaplay” menciona que la integración de herramientas digitales como Educaplay beneficia significativamente el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años, especialmente la atención, memoria y el razonamiento lógico, lo cual ayuda al fortalecimiento de las destrezas del currículo de educación inicial.

Por un lado, en Quito-Ecuador se realizó el estudio de Avalos & Pico (2024), titulado “El impacto de las TIC en el desarrollo cognitivo infantil”; manifiestan el uso de las TIC en los primeros años de vida puede impulsar el desarrollo cognitivo de los niños, dado que facilita que accedan a entornos interactivos e información para aprender. A partir de ello, cuando se utiliza con propósito educativo, de manera orientada y con la supervisión de los docentes, la tecnología puede contribuir al desarrollo cognitivo de los niños.

Con respecto a lo antes mencionado, se encuentra el estudio realizado por Quinteros (2023) en la Unidad Educativa CELITE de Ambato-Ecuador, titulado “Actividades lúdicas tecnológicas apoyadas en la plataforma educaplay en el proceso de enseñanza en niños y niñas de nivel inicial II”; que demuestra que la integración de la plataforma educaplay en el nivel inicial II tiene un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, de tal manera que se tenga un equilibrio entre lo físico y digital, lo cual mejora el desarrollo cognitivo, comunicativo, creativo y social de los niños.

Por último, Gómez & Iglesias (2025) en su investigación realizada en Quito-Ecuador, titulada “Herramientas Digitales en la Educación Inicial en Ecuador: Potenciando el Aprendizaje Infantil” manifiestan que el impacto del uso de recursos digitales en Educación Inicial de Ecuador, se identifican tanto oportunidades como desafíos asociados a su implementación. En otras palabras, los autores recalcan que el uso de dispositivos digitales siempre debe de ser supervisada por un adulto responsable para prevenir efectos negativos a largo o mediano plazo en los niños.

### **Nivel nacional**

Por otro lado, Mosquera (2021) en su investigación titulada “Influencia de las tecnologías modernas en el desarrollo cognitivo en niños de 3 a 7 años en la ciudad de Babahoyo 2019” elaborada en Babahoyo-Ecuador; enfatiza en que la integración de los

recursos educativos digitales puede tener efectos contradictorios si se mantiene un uso sin supervisión o guía pedagógica, provocando cambios de humor o conductas agresivas, pero de igual manera brindan oportunidades educativas y acceso a información desde una edad temprana. Por ende, los autores alertan que se requiere que tanto padres como docentes establezcan límites y supervisen el buen uso de dispositivos tecnológicos por parte de los niños para fomentar un manejo equilibrado y consciente.

Por consiguiente, en Ecuador, Toapanta, Livicota, Vera, Coello, Guamán & Córdova (2024) en su estudio titulado “El rol de las tecnologías digitales en la estimulación del desarrollo cognitivo en niños de educación inicial”; demuestran que la integración de los recursos didácticos digitales en el ambiente educativo contribuye significativamente a las habilidades como la resolución de problema y el desarrollo de lenguaje, siempre que se use con total responsabilidad.

De igual manera, Rodríguez (2024), en su estudio que se llevó a cabo en Ecuador, el cual es titulado “Uso de herramientas digitales para el desarrollo de los ejes del currículo nacional de Educación Inicial II, con base en el principio de autonomía del método Montessori”; surge la integración de Educaplay en un rincón lúdico digital como parte del entorno diseñado para la educación inicial, ajustados en el principio de autonomía del método Montessori, además de acuerdo con los ejes del currículo. Desde este punto de vista, Educaplay se considera como un recurso que ayuda al desarrollo cognitivo de los niños al brindarles actividades lúdicas e interactivas, que favorecen a la atención, exploración y solución de problema, lo que dinamiza un aprendizaje significativo y autónomo.

Por último, en el currículo priorizado (2025) cuyo objetivo es mantener una educación de calidad y calidez con una cohesión pedagógica; en el cual es fundamental enfocarse en las diferentes ramas como la lectoescritura y lógico matemático en habilidades de desarrollo a futuro. Por tal motivo el currículo priorizado es un nuevo modelo en el que incluye el desarrollo de habilidades digitales, socioemocionales, entre otras con el fin de mantener una buena educación desde los primeros años de vida.

### **Bases teóricas**

En este apartado se encuentran las bases teóricas y los referentes teóricos que respaldan este trabajo, con el objetivo principal que es analizar la influencia de Educaplay como recurso didáctico digital en el desarrollo cognitivo en niños de inicial 2, en esta sección los diferentes autores hablarán de las teorías y las categorías de Educaplay y desarrollo cognitivo en la integración de la educación inicial.

### **Teoría de Piaget**

Esta teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, se fundamenta en la noción de que los niños procesan y analizan la información de forma distinta a la de los adultos, transcurriendo a través de cuatro fases consecutivas, las que están conformadas por:

sensoriomotora (0-2 años), preoperacional (2-7 años), operaciones concretas (7-11 años) y operaciones formales (12 años en adelante). En este sentido, Bálsamo (2022) manifiesta que los niños son agentes activos que miran el mundo a través de su propia lógica, forman representaciones visuales e interactúan con su entorno, construyendo conocimiento mediante la asimilación y acomodación, es decir centra su estudio no en lo que el niño sabe, pero si en cómo piensa y resuelve problemas.

### **Teoría Sociocultural**

La teoría sociocultural de Vygotsky, destaca que el desarrollo cognitivo emerge de la mediación cultural y los diálogos entre pares, también sostiene que, varios niños presentan dificultades para aprender en las escuelas, debido a que la integración pedagógica de los recursos digitales se considera dificultada por la insuficiente capacitación de los docentes, escasa disponibilidad de dispositivos y falta de infraestructura adecuada; paralelamente en el ámbito familiar, existen limitaciones financieras, desconocen la tecnología o carecen de habilidades digitales para guiar a sus hijos de manera apropiada. Debido a esto, Magallanes, Donayre, Gallegos & Maldonado (2021), sustenta que los niños aprenden mejor por participación guiada, lo que les ayuda y da estímulos necesarios para desarrollar actividades.

### **Aprendizaje activo**

De acuerdo, con la investigación de Alomá, Crespo, González & Estévez (2022), existe teorías como la de Montessori (1907), que afirma en la educación inicial y básica la práctica del aprendizaje activo, es donde los docentes reconocen que los niños aprenden a través de experiencias significativas basadas en actividades, incluso aquellos docentes que muestran limitaciones para incorporar adecuadamente los principios del desarrollo en la primera infancia, luego terminan utilizando métodos dinámicos, puesto que comprenden que la atención de un niño de inicial es limitada y que debe de estar en constante movimiento, así cambian la enseñanza-aprendizaje en un proceso vivencial y adecuado a las necesidades de cada niño.

### **Competencias digitales tempranas**

La Morduchowicz (2021) afirma que, desde el enfoque de competencias digitales tempranas, la utilización responsable de dispositivos digitales en la Educación Inicial potencia las capacidades, siempre y cuando se cuente con supervisión por parte del docente, además de una planificación apropiada. Por tal razón, Educaplay es un recurso relevante para Inicial 2, dado que proporciona tareas lúdicas e interactivas que fomentan la memoria, atención y percepción, lo que favorece una alfabetización digital inicial como complemento del juego e interacción social.

## **Aprendizaje basado en el juego digital**

El aprendizaje basado en el juego digital ha alcanzado importancia en el campo educativo por su capacidad de combinar el juego con objetivos pedagógicos, particularmente en la Educación Inicial. Tal como lo señala, Wu (2018) los juegos digitales en educación son capaces de mejorar habilidades cognitivas en los niños, como la memoria, atención y percepción, si el docente los incorpora y evalúa adecuadamente. Dentro de este contexto, herramientas de juegos educativos, como Educaplay, permiten la creación de actividades lúdicas e interactivas, que se adaptan a las particularidades de los niños entre 4 y 5 años; debido a que, su utilización pedagógica permite que el desarrollo cognitivo se fortalezca sin reemplazar las estrategias tradicionales, sino añadiéndolo de forma planificada durante el aprendizaje.

### **Referentes teóricos**

#### **Educaplay como recurso didáctico digital**

Educaplay promueve la educación innovadora y el desarrollo cognitivo, incentivando a los niños incluso en contextos virtuales; no obstante, para que tengan éxito, se necesita buena conexión a internet, capacitación de docente y familia. Por esta razón, Paéz et al. (2022) manifiestan que Educaplay da autorización a la personalización de los contenidos; el fortalecimiento de habilidades cognitivas, logrando tener el interés y motivación de los niños, aún en entornos virtuales. Sin embargo, también existe limitaciones como la insuficiente disponibilidad de dispositivos en las instituciones, falta de políticas educativas que guíen su integración, escasa alfabetización digital y las barreras socioeconómicas.

Además, Educaplay se transforma especialmente relevante en el marco de la inseguridad que experimenta Ecuador, dado que aquellas circunstancias impactan la asistencia constante de los niños a las escuelas; en esta situación, el recurso ofrece una opción que viabiliza la continuidad pedagógica, ofreciendo que los docentes lleven a cabo actividades interactivas que se pueden realizar en casa o en el aula. De acuerdo con lo antes mencionado, Rappoport, Rodríguez & Bressanello (2020), definen a Educaplay como un recurso que permite crear y compartir actividades interactivas; como crucigramas, sopas de letras, test, ejercicios de completar frases, entre otros, y se logra hacer de manera sencilla, sin necesidad de conocer la informática.

Finalmente, el uso de Educaplay facilita y optimiza la planificación docente y, al integrarse con métodos educativos, favorece al desarrollo cognitivo y otras habilidades en los niños de Educación Inicial. En tal sentido, Alzaga (2020), señala que Educaplay, además de crear actividades propias; también ofrece varias actividades creadas por otros usuarios de todos los niveles, contenidos y objetivos; lo que otorga al docente ahorrar tiempo en la preparación de sus clases. De ahí, es que su integración adecuada es

enriquecedora para el desarrollo cognitivo y otras habilidades en los niños de Educación Inicial, a condición de que se integre otras estrategias pedagógicas.

### **Educaplay en Educación Inicial**

La integración de Educaplay debe ser responsable y planificada, asegurando un entorno apropiado; es decir, dar un uso consciente de la plataforma para promover la atención y concentración de los niños. Según, Cumbanama & Artieda (2024), recomienda el uso del recurso didáctico digital Educaplay en las clases con niños de Educación Inicial; de igual manera es recomendable tanto para padres como docentes conseguir un ambiente adecuado, además de conocer muy bien la utilidad del recurso para mantener la concentración de los niños y poder llegar a la comprensión del tema.

De igual manera, se destacan que la integración de recurso digital en pleno siglo XXI es muy recomendable, puesto que son niños nativos digitales, y se convierten en una estrategia para mejorar el desarrollo cognitivo. Por consiguiente, Sánchez & Moreno (2024); enfatizan la importancia que tiene integrar recursos didácticos digitales en el nivel inicial, puesto que tienden a mejorar el desarrollo cognitivo y otras habilidades, manteniendo continuamente una adecuada capacitación a los docentes.

La integración de plataformas digitales ayudará a las exigencias y necesidades del siglo XXI, como lo fue el contexto de la pandemia, en donde la tecnología se convirtió en el principal medio de comunicación y aprendizaje. Por aquello, Vela (2019), propusieron la integración de varias plataformas digitales entre ellas Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de facilitar el aprendizaje activo y significativo, tanto para los niños como para docentes de Educación Inicial, al mismo tiempo que supera el modelo tradicional y promueve una educación digital.

Finalmente, este método de enseñanza apoyará al contexto actual generando ambientes de aprendizajes más colaborativos, dinámicos e innovadores, lo cual dará un impacto significativo en la adquisición de nuevos conocimientos. De este modo, Rodríguez & Zabala (2024), en su estudio dio a conocer que el uso de las Tic como el recurso didáctico digital Educaplay, contribuye al incremento del interés y motivación en el niño; de igual manera que fortalece las habilidades digitales de los docentes.

Con base en los estudios realizados de educaplay se puede evidenciar que la incorporación de los recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser plenamente planificada y responsable, asegurando un ambiente adecuado en el cual potencia la comprensión, concentración y atención en los niños de educación inicial. De igual manera, en las experiencias que se vivió la pandemia por COVID-19 estos recursos digitales demostraron gran relevancia para mantener una buena comunicación dentro de la institución, además también ayuda a la transformación del modelo tradicional hacia una educación más dinámica, colaborativa e innovadora.

## **Desarrollo cognitivo**

El desarrollo cognitivo es un proceso interactivo, donde las relaciones sociales, así como el lenguaje contribuyen a la construcción del pensamiento con la ayuda de los docentes. Desde este punto de vista, Gómez (2017) afirma que el desarrollo cognitivo es la etapa por el cual cada uno de los niños reordena sus vivencias y establece las formas más avanzadas de su pensamiento, en primer lugar, a nivel social y posteriormente individual. En otras palabras, el autor indica que la intervención de los adultos e interacción social son factores importantes dentro del desarrollo de habilidades cognitivas, esto se alinea con las ideas de Vygotsky sobre cómo se desenvuelve el niño durante la primera infancia.

Por otra parte, la importancia de procesos cognitivos particulares se destaca en las investigaciones actuales; tales como, señalan Vera & Mendoza (2024) el desarrollo cognitivo es la fase mediante el que los individuos obtienen, ordena, emplean y modifican el conocimiento durante toda su vida. Es decir, los autores subrayan que interpretar el desarrollo cognitivo requiere analizar la manera en que cada uno de estos procesos se desarrolla, dado que todos los procesos trabajan conjuntamente para facilitar el aprendizaje.

En este sentido, Ramírez (2021) manifiesta que las personas son capaces de realizar procesos mentales que validan la creación de aprendizajes a partir de ellos; además de tener cambios progresivos que conceden construir habilidades, formas y estructuras de funcionamiento cada vez más complejos. La definición del autor resalta que el desarrollo es un progreso adaptativo y evolutivo, el cual no es lineal ni inflexible, sino más bien es una transformación dinámica que se ve impulsada por elementos contextuales e individuales.

Finalmente, estas aportaciones coinciden en que el desarrollo cognitivo es una etapa multifactorial, dinámico y complejo, donde está influenciado la evolución biológica, los factores culturales, vivencias educativas e interacciones sociales. Por esta razón, se debe entender desde una perspectiva integral que permite establecer estrategias pedagógicas que tienen como objetivo fomentar el aprendizaje significativo, la autorregulación y el pensamiento crítico en las diferentes fases del desarrollo.

## **Importancia del desarrollo cognitivo**

El desarrollo cognitivo es importante, puesto que es una etapa crucial para el desarrollo del niño y le sirve como base para el aprendizaje futuro. Asimismo, la UNESCO (2024), resalta que invertir en la atención y educación de la primera infancia

(AEPI) proporciona muchos beneficios, tanto en el contexto educativo como en el desarrollo emocional y cognitivo a lo largo de la vida.

De igual manera, el desarrollo cognitivo alcanza una gran importancia dado que impulsa la identificación precisa de los procesos mentales en los niños que están rezagados, como la atención, memoria y percepción; en consecuencia, viabiliza diseñar soluciones oportunas y específicas. Como señalan Benítez, Díaz & Justel (2023) en la educación inicial, el refuerzo cognitivo no solo beneficia el aprendizaje significativo e inmediato, sino en cambio también representa una inversión estratégica que tiene un efecto positivo tanto en las oportunidades futura como en la formación integral.

En definitiva, estimular el desarrollo cognitivo desde la primera infancia no solo asegura mejores logros en la escuela, sino que del mismo modo mejora la creatividad, habilidad y autonomía para adaptarse a retos. Asimismo, respaldar este progreso implica aceptar que cada niño aprende a un ritmo diferente y que, por ende, la intervención educativa tiene que ser de acuerdo a sus particulares, necesidades y flexibles a cualquier cambio, favoreciendo su bienestar social e individual durante toda la vida.

### **Desarrollo cognitivo en la infancia**

El desarrollo infantil es muy importante, teniendo un alto grado de plasticidad cerebral, puesto que es donde los niños adquieren habilidades de razonamiento, pensamiento, lenguaje y memoria, debido a que así pueden entender y desenvolverse en el mundo que les rodea. Por ello, Izurieta, De Mora, Pérez & Naranjo (2023); explican que el desarrollo infantil es un proceso progresivo y continuo que implica cambios psicológicos y continuos, esto permite al niño estar de la dependencia hacia la autonomía y por eso es necesario tener ambientes amplios y adecuados, darles experiencias significativas, exploración de su entorno y conversaciones.

De igual manera, el desarrollo cognitivo es un aspecto esencial del crecimiento infantil, debido a aquello es fundamental resaltar la necesidad de un apoyo apropiado que se ajuste al ritmo de cada niño, asegurando así sus derechos y su diversidad cultural. De acuerdo a lo antes mencionado, el Ministerio de Educación del Ecuador (2025), con el acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2025-00020-A, define al desarrollo cognitivo como parte integral del desarrollo infantil, además de destacar la importancia de un acompañamiento adecuado que respete el ritmo de aprendizaje en cada niño, que garantice sus derechos y diversidad cultural.

Finalmente, aunque ha habido progresos en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), todavía hay una carencia de enfoques innovadores. Por tan razón, Brito (2024), indica que busca transformar los contextos educativos para hacer frente a los desafíos actuales que, a pesar de los avances de las TIC, todavía existen vacíos en la integración de metodologías innovadoras, por ello tiene como objetivo evaluar la

metodología juego-trabajo para mejorar el desarrollo cognitivo como la atención, memoria y resolución de problema de niños de inicial.

### **La atención, percepción, sensación y memoria como proceso cognitivo básicos**

En primer lugar; la activación de los neurotransmisores (especialmente dopamina) se asocia con un aumento en la motivación, memoria y atención para el desarrollo cognitivo. De esta manera, tenemos a Vázquez (2024), manifiesta que, en el desarrollo cognitivo, los neurotransmisores cumplen un rol importante, por eso es necesario generar dopamina que es la encargada de mejorar la atención y estabilizar la memoria, esto hace que aporte una sensación de placer, recompensa junto a la motivación constante; lo que refuerza comportamientos positivos que animan a repetir las actividades.

En segundo lugar, la manera en que se percibe el entorno es fundamental, puesto que permite a cada niño interpretar la información de acuerdo a sus vivencias, enriqueciendo así su comprensión del mundo. Tal como señala, Freré, Véliz, Sarco & Campoverde (2022); manifiestan que la percepción es parte del desarrollo cognitivo y es un proceso individual que consiste en captar, procesar y dar sentido a las señales que vienen desde el exterior, es decir que se trata de una serie de datos que son interpretado por el cuerpo a modo de información, en otra palabra la percepción se define como una imagen mental elaborada de acuerdo a la experiencia humana.

En tercer lugar, el desarrollo cognitivo es esencial, puesto que ofrece a los niños la ocasión de explorar, interactuar y generar aprendizajes significativos a través de vivencias prácticas. Como expresan, Analuiza, Vilca & Mantilla (2023), el desarrollo sensorial, debido a que mediante este desarrollo los niños absorben las primeras informaciones del entorno que los rodea, por eso es importante construir un ambiente adecuado, donde el niño pueda explorar su entorno, tener una convivencia práctica y armoniosa, utilizando materiales didácticos físicos y digitales para que el niño tenga un aprendizaje significativo.

En cuarto lugar, la memoria se desarrolla en entornos estimulantes, mediante la práctica y observación, ayuda a los niños a recordar experiencias que refuerzan su aprendizaje. En otras palabras, Guanolema (2024); menciona que el desarrollo de la memoria como para del proceso cognitivo en Educación Inicial, especialmente en niños de 4 a 5 años, es muy importante porque de ahí aprenden, es decir mediante la observación, y practica constante, siempre y cuando tengan un ambiente adecuado lo que les permitirá mantener la atención y acordarse de las experiencias significativas a lo largo de su vida.

Finalmente, el proceso cognitivo es la vía por la cual se adquiere el conocimiento y son habilidades necesarias para el ser humano, la cuales les ayudara en el futuro. De acuerdo a lo antes mencionado, Villanueva, Terry, De la Cruz, Chávez, Mariño & Meza

(2022), en su estudio manifiestan que los procesos cognitivos básicos son la atención, percepción, sensación y memoria, debido a que, se relacionan entre sí con un fin de captar, transformar y representar la información extraída de su entorno.

### **Impacto de las TIC en el desarrollo cognitivo infantil**

La incorporación de las TIC promueve el desarrollo tanto cognitivo como emocional, al facilitar la mejora de la memoria, atención y capacidad para resolver problemas a través de actividades interactivas. De manera similar, Hidalgo, Bobadilla, Sterling & Paz (2024), sostienen que la integración de las TIC en Educación Inicial ha demostrado tener un impacto favorable en áreas del desarrollo cognitivo y emocional. De igual manera, su estudio indica que los niños demuestran un aprendizaje adecuado en tareas que requerían reconocer objetos, observar pictogramas, imitación de movimientos y gestos, indicando un mejoramiento en la atención, memoria y resolución de problemas.

La aplicación de herramientas digitales redefine el proceso de enseñanza, posibilitando la adaptación de las actividades, estimulando en los niños un aprendizaje que sea activo y autónomo. De igual forma, para Sánchez & Becerra (2024) la educación actual se enfrenta a los desafíos del mundo moderno, es por eso que se debe preparar tanto al niño como al docente para que enfrenten al mundo digital, esto incluye la integración de las herramientas digitales en la educación lo cual cambia al proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que existe recursos innovadores que permiten a los docentes personalizar las actividades, permitiendo así la participación del niño, al mismo tiempo que fomenta el aprendizaje activo y autónomo.

Finalmente, a pesar de que las TIC refuerzan habilidades como la memoria y atención, es crucial un uso equilibrado que integre lo digital con experiencias que involucren juego-trabajo. Dicho de otra forma, Arteaga (2023), plantea que, si bien la integración de las TIC puede tener un impacto bueno en áreas del desarrollo cognitivo, particularmente en la atención, memoria y resolución de problemas, se deben disponer pautas claras para un uso apropiado de tecnologías en niños de Educación Inicial, impulsando así un equilibrio entre estimulación digital y otras formas de juego-trabajo.

### **CAPÍTULO III**

#### **ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO**

#### **Conceptualización ontológica y epistemológica del método**

La investigación se realizó con un enfoque cualitativo, de acuerdo con Piña (2023), manifiesta que el enfoque cualitativo permite comprender e interpretar procesos educativos a partir de las percepciones y experiencias de los actores involucrados. Este enfoque sirvió en el estudio para analizar como el uso de Educaplay contribuye al desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años, desde las conductas y percepciones observadas en los niños, proponiendo una perspectiva global sobre el papel que cumplen los recursos digitales en el aprendizaje temprano. Además, también permitió vincular como la interacción con actividades digitales no solo favorece los procesos cognitivos clave como la atención, memoria y percepción, sino que también estimulan la motivación y participación activa, lo cual es fundamental en la formación integral de los niños de 4 a 5 años.

En este marco de la investigación se utilizó el diseño fenomenológico. Conforme a Delgado (2024) el diseño fenomenológico se entiende con la experiencia vivida tal como se presenta a la conciencia, además en el contexto educativo, este tipo de diseño permite conocer como cada uno de los individuos viven los procesos como aprendizaje, el desarrollo cognitivo, entre otros. Este diseño sirvió para comprender las experiencias vividas por lo docentes y niños durante la utilización del recurso didáctico digital Educaplay en las actividades pedagógicas. Del mismo modo, posibilitó explorar las percepciones y significados que los participantes atribuyeron al uso de la plataforma, así como su incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños.

La investigación tiene un alcance exploratorio, según Ramos (2020) el alcance exploratorio es familiarizarse, comprender y explorar con un fenómeno, más que comprobar hipótesis o establecer relaciones causales, además este tipo de alcance se realiza cuando el problema de estudio es poco conocido o no ha sido suficientemente investigado. Este tipo de alcance sirvió para reflexionar en la percepciones y experiencias de docentes y niños al integrar el recurso didáctico digital Educaplay para favorecer el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años, a través de instrumentos cualitativos como la observación y la entrevista semiestructurada. El estudio busca generar un primer acercamiento que sirva como base para futuras investigaciones más complejas.

#### **Población**

De acuerdo a Zappino (2020), la población de este estudio consta de un grupo de personas, eventos, individuos, objetos o elementos con características comunes que se examinan y que se demuestran porque han sido determinados en el análisis del problema. En este contexto, la población está integrada por 1 maestra de educación inicial, adicionalmente por 9 niñas y 6 niños en total 15 niños de entre 4 a 5 años del

Centro de Educación Inicial “Dr. Harry Icaza Coral”, situada en el cantón General Villamil Playas, provincia del Guayas Ecuador, como se explica en la siguiente tabla:

Tabla 1.

*Población de estudio*

POBLACIÓN	CAN TIDAD
Estudiantes de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Dr. Harry Icaza coral” del Cantón General Villamil Playas, provincia del Guayas	15
Docente del Centro de Educación Inicial “Dr. Harry Icaza coral” del Cantón General Villamil Playas, provincia del Guayas	1
Población total	16

**Nota.** Datos seleccionados del Centro de Educación Inicial “Dr. Harry Icaza coral”

**Muestra**

En el actual estudio se utilizó la muestra intencional, con el fin de reunir información exacta y relevante para el respectivo avance del estudio. Este estudio consideró a 1 docente y a 15 niños de entre 4 a 5 años, que pertenecen al Centro de Educación Inicial “Dr. Harry Icaza Coral”. La selección de esta muestra permitió observar directamente como el recurso didáctico digital Educaplay contribuye al desarrollo cognitivo en los niños, lo cual asegura que los resultados obtenidos sean pertinentes e importantes para analizar el problema planteado.

**Naturaleza o paradigma de la investigación**

El paradigma utilizado en la investigación es el interpretativo, de acuerdo con Pervin y Mokhtar (2022), el paradigma interpretativo sostiene que la realidad social es construida por las interacciones humanas y los significados subjetivos que las personas dan a sus experiencias. El paradigma interpretativo sirvió como base para interpretar la realidad educativa desde el punto de vista de sus actores principales, teniendo en cuenta la subjetividad y el contexto sociocultural en el que se desenvuelven, así como su manera de atribuir el empleo de la plataforma digital Educaplay en el desarrollo cognitivo de los niños de Inicial 2, generando una comprensión profunda y contextualizada del fenómeno estudiado.

De forma adicional, el paradigma interpretativo se basa en el concepto de que los participantes construyen la realidad educativa de forma subjetiva, según sus entornos y vivencias. En esta línea, se entiende que Educaplay, cuando se usa como recurso educativo digital, es un instrumento que favorece la interacción, el análisis y la

construcción activa del conocimiento. Los niños al participar en actividades digitales y lúdicas, desarrollan sus capacidades cognitivas, tales como la atención, memoria y percepción al combinar experiencias significativas, juego y herramientas digitales.

Desde este punto de vista, la investigación fomenta el desarrollo de espacios de aprendizajes interactivos, dinámicos e innovadores, en los que los niños expresan sus pensamientos, enfrentan retos y se involucran activamente en su propio proceso de aprendizaje. En el Centro de Educación Inicial “Dr. Harry Icaza Coral”, este paradigma brindó una base teórica firme para entender tanto las experiencias como los significados que los niños y docentes le otorgan al uso de Educaplay, mostrando como este recurso digital educativo promueve el desarrollo cognitivo y estimula un aprendizaje más relevante con participación activa y contextualización.

### **Método y sus fases**

Mediante una revisión sistemática de fuentes académicas y publicaciones recientes sobre tecnología educativa, se logró construir un fundamento conceptual robusto en relación con la integración de Educaplay como recurso digital para la enseñanza y el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años. Esta revisión facilitó la identificación de teorías, modelos de aprendizaje y estudios anteriores que avalan el valor de las herramientas digitales interactivas para mejorar competencias cognitivas como son la atención, memoria y percepción.

Por lo tanto, García (2023) asegura que el método bibliográfico es fundamental para definir el problema de investigación, estructurar las categorías de análisis y guiar la elaboración de los instrumentos para recolectar datos. En este análisis, la revisión de la documentación ayudó a elaborar la matriz de categorización y a planificar las entrevistas semiestructuradas que se realizaran en el salón de clases.

De acuerdo con, Reyes, Damián, Ciriaco, Corimayhua & Urbina (2022) el método inductivo facilita la comprensión de fenómenos educativos a través de la observación de experiencias específicas, lo cual posibilita obtener conclusiones generales acerca del impacto que tienen los recursos digitales en el desarrollo cognitivo de los niños.

Para la fase de análisis de resultados se utilizó el método inductivo, el cual permitió la interpretación directa del desarrollo cognitivo de los niños en relación con los juegos digitales, detectando así patrones de atención, memoria y percepción; mediante la implementación de Educaplay durante la aplicación de los instrumentos, llevado a cabo por medio de la computadora personal de la investigadora universitaria, puesto que el centro educativo solo tiene acceso a internet y no posee dispositivos electrónicos.

Para concluir, la combinación de los métodos inductivo y bibliográfico fortaleció el diseño metodológico, al articular la evidencia empírica con los fundamentos teóricos. Esta integración permitió una perspectiva completa del fenómeno, manteniendo el paradigma interpretativo y el enfoque cualitativo que sustenta la investigación. Es decir,

el método inductivo, por un lado, permitió la interpretación de los datos que se recolectaron a través de entrevista semiestructurada y observación en el aula; y por otro lado el método bibliográfico suministró el respaldo teórico requerido, así se demostró como las actividades digitales en Educaplay pueden fomentar considerablemente las capacidades cognitivas de los niños en educación inicial.

### **Técnicas de recolección de información**

#### **Guía de observación**

Conforme a, López (2023) la observación directa es fundamental para obtener información real acerca de la observación de los niños en contextos educativos específicos. Se puede determinar, mediante la metodología empleada en esta investigación, que el uso de Educaplay contribuye a la memoria, atención y percepción de tareas cognitivas.

Para la recolección de datos se aplicó la observación directa, técnica que permitió analizar la manera en que el uso de la plataforma Educaplay con ejercicios interactivos ayuda al progreso cognitivo como la atención, memoria y percepción, en los niños de 4 a 5 años del inicial II del Centro de Educación Inicial “Dr. Harry Icaza Coral”. Por tal razón, las observaciones de los niños en el transcurso de las actividades digitales que se llevaron a cabo en la plataforma Educaplay; se registraron de forma sistemática con el objetivo de analizar los avances en su desarrollo cognitivo.

#### **Guía de entrevista**

De acuerdo con Lopezosa, Codina, & Freixa (2022) la entrevista semiestructurada es adaptable y facilita respuesta accesible y libre, lo que produce información menos sistemática pero más rica y valiosa. Por esta razón, las respuestas adquiridas a través de la entrevista semiestructurada, se registraron de forma menos sistemática con la finalidad de estudiar como percibe la docente el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años al emplear la plataforma educaplay como recurso digital educativo.

Asimismo, se llevó a cabo una entrevista semiestructurada con 10 preguntas abiertas, que tuvo como destinataria una docente encargada del aula; este instrumento viabilizó la recolección de datos sobre como la docente percibe la integración de Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que oportunidades y retos supone incluir herramientas digitales en contextos con recursos tecnológicos limitados.

### **Técnicas de interpretación de la información.**

En cuanto al análisis de datos, se eligió el software ATLAS.ti 25 para categorizar y organizar los datos, lo que permite hacer una triangulación de la información; este programa asegura que no solo es una gestión transparente de la información recopilada, sino también un análisis más detallado de las experiencias y percepciones de los participantes. Mediante el uso de ATLAS.ti se lograron detectar dinámicas y patrones que demuestran la manera en que las actividades interactivas realizadas en la plataforma Educaplay sirven para reforzar el desarrollo cognitivo en los

niños de 4 a 5 años.

### **Categorización y Triangulación**

Según Fernández, Postigo, Pérez & Alcaraz (2022) afirman que resulta factible examinar e interpretar de manera sistemática la información recopilada durante el uso de los instrumentos, por medio de la codificación y categorización de datos con el software ATLAS.ti 25; por lo tanto, la categorización facilitó la organización eficaz de los datos, dando como resultado datos precisos que ayudó a entender el efecto de usar Educaplay como recurso didáctico digital en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años. Este procedimiento fue fundamental para detectar significados, patrones y vivencias asociadas con la implementación de actividades digitales interactivas dentro del aula; esto ayudó a consolidar las capacidades cognitivas en el ámbito de la Educación Inicial.

Mientras la triangulación, de acuerdo con Janzel, Villalaz, Charres, Horacio, Martínez & Jorge (2018) es el proceso de recopilar y comparar de forma fluida todos los datos relevantes al objeto de investigación obtenidos en un estudio, usando las herramientas o recurso adecuados, así como forman el conjunto de resultados del estudio. Por tal razón, la triangulación en este estudio contribuyó a demostrar la relación entre los datos recogidos acerca del empleo de Educaplay como un recurso didáctico digital y su impacto en el desarrollo cognitivo de los niños entre 4 a 5 años; para este propósito, se utilizaron datos obtenidos a través de una ficha de observación aplicada a los estudiantes y de una entrevista semiestructurada realizada a la docente de Educación Inicial II, que fortalecieron y respaldaron el análisis de los resultados.

## Cuadro de categorización

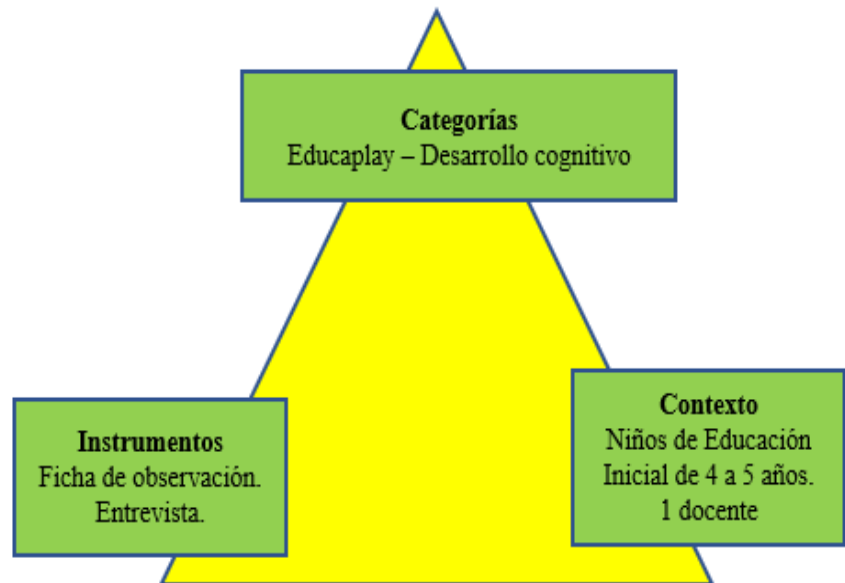
*Construcción de categorías y subcategorías Apriorísticas*

Ámbito temático	Problema de investigación	Inquietudes del investigador	Objetivos General	Objetivos Específicos	Categorías	Subcategorías
Educaplay y el Desarrollo cognitivo	¿Cómo influye Educaplay en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años como recurso didáctico digital en el centro de educación inicial “Dr. Harry Icaza Coral”?	1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el uso de recursos didácticos digitales en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años?	Analizar la influencia de Educaplay como recurso didáctico digital en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial “Dr. Harry Icaza Coral” durante el año lectivo 2025-2026.	1. Describir los fundamentos teóricos que sustentan el uso de recursos digitales en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años.	Educaplay	Educaplay como recurso didáctico digital Educaplay en Educación Inicial
		2. ¿Cuál es el uso actual de aplicación Educaplay en el centro de educación inicial “Dr. Harry Icaza Coral”?		Valorar el uso de la aplicación de Educaplay en el centro de educación inicial “Dr. Harry Icaza Coral” para el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años.	Desarrollo cognitivo	Desarrollo cognitivo Importancia del desarrollo cognitivo Desarrollo cognitivo en la infancia

		Coral” para el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años?				La atención, percepción, sensación y memoria como proceso cognitivo básicos Impacto de las TIC en el desarrollo cognitivo infantil
		3. ¿Qué actividades interactivas de Educaplay estimulan el desarrollo cognitivo como la atención, memoria y percepción en niños de 4 a 5 años?		Identificar como las actividades interactivas de educaplay estimulan el desarrollo cognitivo, especialmente en la atención, memoria y percepción en niños de 4 a 5 años.		

Elaborado por: Rosangela Yagual

**Figura 1**  
Triangulación



**Nota:** Elaboración propia

## CAPÍTULO IV

### PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS

#### (Análisis y discusión de los resultados)

##### Reflexiones críticas

El proceso de análisis fue sustentado mediante el software ATLAS.ti 25, lo cual facilitó la organización y visualización de los datos obtenidos sobre el uso de Educaplay como recurso educativo digital para fomentar el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años. A través de nubes de palabras y redes semánticas, esta herramienta contribuyó a identificar patrones significativos en las respuestas de la entrevista realizada a la docente y la observación durante la ejecución de las actividades digitales.

Este análisis brindó la oportunidad de vincular las experiencias educativas de los niños con las actividades implementadas con Educaplay, lo que permitió un entendimiento más profundo del desarrollo cognitivo, como la atención, memoria y percepción, que son las categorías más relevantes en la infancia y que enriquece la interpretación de los datos recolectados.

##### Análisis de instrumento

##### Análisis de la entrevista

#### Figura 2

*Nube de palabras: Entrevista a la docente*



*Nota:* Extraído de ATLAS. ti 25

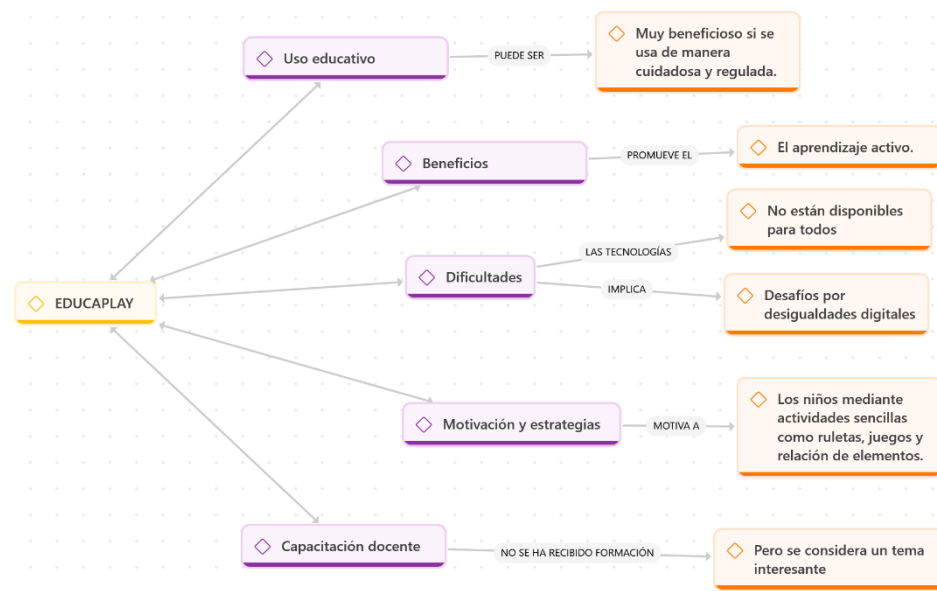
La nube de palabras señala las ideas más frecuentes en las respuestas de la docente acerca del uso de Educaplay y su vínculo con el desarrollo cognitivo en los niños. El enfoque principal de la investigación, que es como los recursos tecnológicos influyen positivamente en los procesos de enseñanza-aprendizaje especialmente en el nivel inicial, se ve reflejado en las palabras más frecuentes tales como “desarrollo”, “actividades”, “niños”, “recursos”, “digitales”. Las frecuencias de estas palabras indican que el método educativo se enfoca en emplear recursos digitales para fomentar aprendizajes que sean motivadores y significativos.

De la misma manera, se observa que los términos tales como “atención”, “cognitivo”, “memoria”, “estrategias” están profundamente relacionados con lo que es el desarrollo cognitivo que se impulsan mediante las actividades físicas y digitales. Esto sugiere que las herramientas tecnológicas no solo son recreativas, sino también educativas, puesto que promueven el desarrollo de capacidades cognitivas necesarias para aprender. Por lo consiguiente, la docente relaciona las TIC con el aumento de la concentración, creatividad y comprensión, lo cual fortalece su función como intermediarias entre la educación tradicional y la enseñanza innovadora.

Finalmente, palabras como “evaluar”, “educación”, “integración” y “desigualdades” evidencian que existe también pensamientos críticos acerca de las condiciones y restricciones del empleo de las plataformas digitales. Por tal razón, la nube de palabras muestra una conciencia pedagógica sobre la importancia de realizar una implementación equitativa y cuidadosa, teniendo en cuenta el acceso a la tecnología tanto en la institución como en casa del estudiante. En términos generales, esta representación gráfica muestra que las respuestas de la docente están orientadas hacia una educación más flexible, adaptada e inclusiva a los desafíos del contexto contemporáneo.

**Figura 3**

*Red semántica de la categoría 1: Educaplay*



**Nota:** Extraído de ATLAS. ti 25

La relación de Educaplay con el marco teórico se observa en que el recurso digital facilita aplicar las teorías de Piaget, Vygotsky y Montessori, quienes destacan la relevancia de un aprendizaje mediado, activo y que respete el ritmo de cada niño. Desde este punto de vista, Educaplay genera actividades que promueven la autonomía, indagación e interacción con guía, en concordancia con estas propuestas pedagógicas. Al mismo tiempo, estudios recientes los cuales se mencionan en el marco teórico sugieren utilizar recursos digitales siempre que se empleen de forma equilibrada, responsable y apropiada a la edad del niño, de modo que confirma su valor educativo cuando se tiene una dirección de la docente adecuada.

El análisis de la red semántica de Educaplay muestra que este recurso digital es un instrumento novedoso en el sector educativo, particularmente en Educación Inicial. La docente que fue entrevistada admite que el recurso tiene su potencial pedagógico, subrayando que, si se planifica y controla correctamente, puede promover la participación activa de los niños, además de mejorar los procedimientos de enseñanza-aprendizaje; por lo tanto, Educaplay se establece como un medio que incorpora la pedagogía y la tecnología de forma relevante.

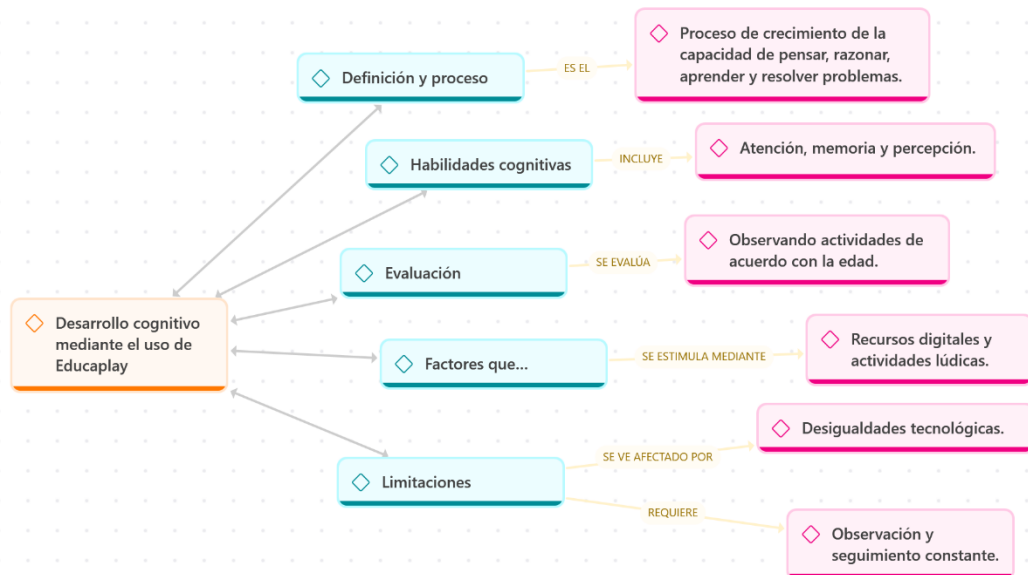
De igual manera, la red indica que los principales beneficios que se asignan al recurso están vinculados con el desarrollo de capacidades cognitivas y sociales, entre aquellos se destacan el incremento de la creatividad, memoria, atención, concentración y el pensamiento crítico son algunos de los aspectos que se enfatizan. Igualmente, las

ruletas y los juegos de relación, que son actividades interactivas, crean un ambiente divertido que incentiva la voluntad de aprender, la curiosidad, lo cual motiva a los niños.

Por último, se detectan obstáculos que restringen la implementación efectiva de Educaplay, entre los cuales están la falta de formación para los docentes, lo que limita el aprovechamiento completo de sus potencialidades, también existe las desigualdades tecnológicas. Sin embargo, el interés que la docente ha demostrado en recibir capacitación muestra una perspectiva favorable hacia la innovación educativa, lo cual surge que este recurso puede ser útil para el desarrollo integral de los niños si se cuenta tanto con apoyo institucional como formación continua.

**Figura 4**

*Red semántica de la categoría 2: Desarrollo cognitivo*



**Nota:** Extraído de ATLAS. ti 25

El desarrollo cognitivo se sustenta en el progreso sobre la percepción, memoria y atención, que posibilitan que los niños entiendan y organicen los datos de su entorno. Por tal razón, las teorías e investigaciones realizadas en el marco teórico mencionan que estos procesos son fundamentales para el aprendizaje en las primeras etapas de la vida, y se potencian a través de experiencias que tienen importancia. Por ende, Educaplay se incorpora como un recurso capaz de impulsar el desarrollo cognitivo si se integra con una finalidad pedagógica, responsable, inclusiva e innovadora.

La red semántica del desarrollo cognitivo permite que se comprenda este como un proceso fundamental en el avance de la memoria, resolución de problema y el pensamiento durante los primeros años de vida. Por lo tanto, la docente considera que este desarrollo es progreso gradual de las habilidades mentales lo cual posibilitan que el niño se adapte y entienda el mundo a su alrededor. En esta línea, para su fortalecimiento,



información nueva y a desarrollar su atención. También, el interés se presenta como un componente esencial que tiene un gran impacto directo en el rendimiento académico y en la participación dentro de clases; de manera general, la prevalencia de estas ideas manifiesta que la metodología digital debe ser eficaz para llamar la atención de los niños y fomentar sus habilidades cognitivas.

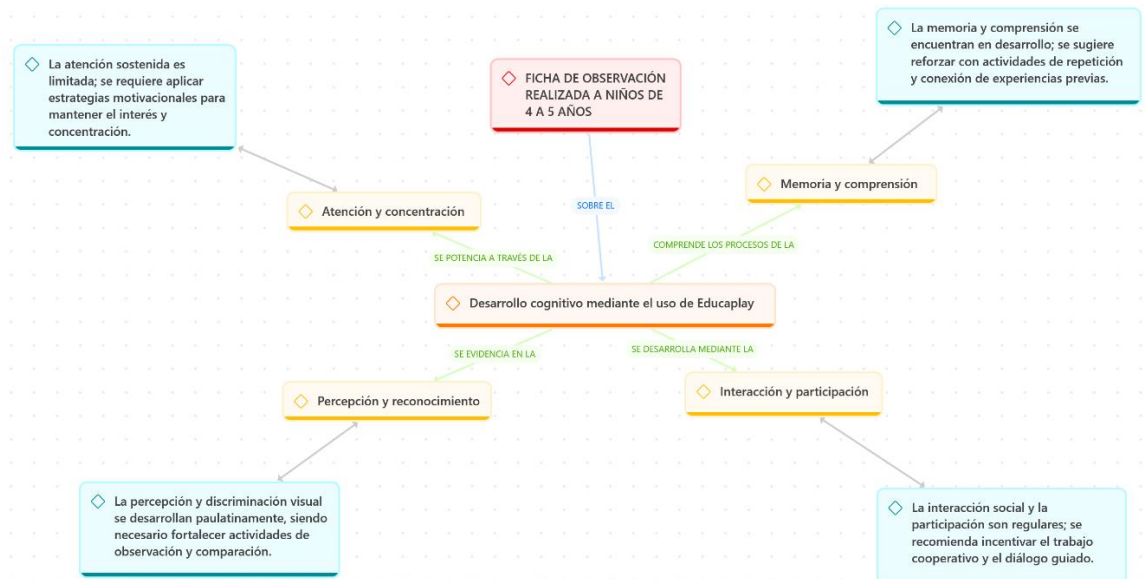
De igual forma, palabras como “conocimientos”, “recuerda”, “secuencias” y “repite” demuestran que el proceso de aprendizaje no solo conlleva a la comunicación, sino que también colabora en la memoria e interpretación. Esto hace referencia a que los niños pueden recordar información, asociar e identificar estímulos que han aprendido con experiencias anteriores.

Del mismo modo, términos como “semejanzas”, “diferencias” e “identifica” respalda la noción de que Educaplay fomenta procesos de razonamiento lógico y discriminación perceptiva, las cuales están dentro del desarrollo cognitivo. En conclusión, la integración de tareas digitales con la combinación de la orientación de la docente apoya en afianzar la información, lo que refuerza el desarrollo integral de los niños.

Este análisis menciona que los recursos didácticos digitales no solo aportan al aprendizaje del individuo, sino también potencia el trabajo entre pares, y fortalece la comunicación, la manera de expresarse y la empatía entre ellos. Así, el ambiente digital se transforma en un lugar donde lo cognitivo se fusiona con lo emocional fortaleciendo un aprendizaje duradero, estimulante y participativo dentro del aula de Educación Inicial.

### Figura 6

#### Red semántica de la ficha de observación



**Nota:** Extraído de ATLAS. ti 25

La red semántica de la ficha de observación muestra que la integración de Educaplay contribuye a que los niños de 4 a 5 años desarrollen sus capacidades cognitivas, aunque no de forma constante, por tal motivo se debe de hacer una combinación de actividades tanto físicas como digitales. Como se observa, en el indicador de atención y concentración, que los estudiantes son capaces de mantener su interés, pero solo por un lapso de tiempo, lo cual demuestra el requerimiento de utilizar recursos más concisos y dinámicos; esto quiere decir que ciertos niños se distraen fácilmente, es necesario el acompañamiento de manera constante para que así puedan entender las instrucciones.

De la misma manera, en el indicador memoria y comprensión, se evidenció que los niños pueden recordar la información antes mencionada hasta cierto punto y replicar las secuencias con ayuda de la docente. Adicional se detectó que tienen la capacidad de vincular nuevos saberes con experiencias anteriores sobre todo cuando las actividades contienen elementos repetitivos o visuales. Este hallazgo indica que Educaplay ayuda a mejorar la memoria y comprensión, pero siempre y cuando tenga una supervisión constante para lograr un aprendizaje duradero.

También, en los indicadores percepción y reconocimiento, se manifiesta que los niños identifican formas, colores e imágenes de manera sencilla, sin embargo, aun requieren de apoyo y orientación para hacer comparaciones de similitudes y diferencias entre los estímulos auditivos y visuales. Con respecto a los indicadores de interacción y participación, existe una actitud de colaboración leve, puesto que a pesar de que algunos trabajan en pares, otros prefieren trabajar solos y requieren acompañamiento para responder preguntas sobre las actividades digitales.

En relación a lo antes expuesto, la red semántica refleja que Educaplay surge como una herramienta digital enriquecedora para impulsar el desarrollo cognitivo de niños entre 4 a 5 años, siempre que su integración sea moderado y constante, sobre todo si se integra en las actividades de enseñanza-aprendizaje el último día de la semana. Sumado a ello, el currículo priorizado 2025 de educación inicial abarca el refuerzo de habilidades digitales, por lo tanto, su aplicación satisface las demandas educativas contemporáneas, en plena era digital; no obstante, su impacto se maximiza al combinarse ambos métodos, es decir, digitales y prácticos, posibilitando un aprendizaje significativo e integral con adaptación al ritmo de los niños.

### **APORTES DEL INVESTIGADOR (CASUÍSTICA)**

En el ambiente educativo actual, los niños son nativos digitales, por lo tanto, ingresan al salón de clases con experiencias anteriores en pantallas; esto es capaz de transformarse en un medio educativo digital útil para reforzar los aprendizajes fundamentales básicos. En relación con lo anterior, la actividad de Educaplay “Recordando el número 8” se propone como una alternativa a las clases tradicionales que se han impartido en actividades anteriores, donde los niños han tenido su primer

contacto con el número 8, a través de láminas, cartillas y elementos tangibles del ambiente escolar; mostrando que la tecnología no reemplaza la educación tradicional, sino que la potencia.

A pesar de ello, existen niños que todavía no tienen un dominio en el uso de teléfonos o tabletas, ni de herramientas digital. De esta manera, el docente cumple con un papel de mediador, el cual acompaña de manera adecuada y continua la actividad digital; este apoyo se lleva a cabo de forma gradual y orientada, comenzando por la explicación del funcionamiento del dispositivo y las instrucciones sobre el recurso digital. Asimismo, se ofrece soporte en grupos reducidos e individual si es necesario, atendiendo a los diferentes ritmos de aprendizajes; estas medidas posibilitan que los estudiantes fortalezcan la seguridad al utilizar la tecnología, igualmente garantiza una participación activa y equitativa.

Desde la perspectiva del desarrollo cognitivo, la actividad digital colabora en los procesos cognitivo como la memoria porque el niño tiene que recordar como se ve y se representa el número 8, utilizando material tangible del aula, para luego identificarlo en un entorno digital. Esta combinación entre lo tecnológico y tradicional facilita reforzar las conexiones cognitivas y a consolidar el aprendizaje.

De manera similar, la integración de Educaplay estimula la atención y percepción visual, considerando que el niño tiene que distinguir formas y detalles para reconocer el número 8. Por ende, interactuar con el recurso digital sostiene a atención e interés del estudiante, consolidando tanto de forma lúdica los conocimientos tratados en clases como el desarrollo de capacidades cognitivas fundamentales para su progreso integral.

Para resumir, la actividad “Recordando el número 8” de Educaplay evidencia que, cuando se usa apropiadamente, la tecnología refuerza y complementa el aprendizaje tradicional; al combinar ambas estrategias se beneficia el aprendizaje significativo, teniendo en cuenta los distintos ritmos de aprendizajes de cada niño. Por su lado, el docente tiene un rol de guía y medidor para asegurar una participación equitativa, segura e innovadora, lo que fomenta el avance de los procesos cognitivos, tales como la atención, memoria y percepción visual.

## **REFLEXIONES FINALES**

Mediante el estudio de trabajo de integración curricular, que se llevó a cabo permitió examinar el aporte importante que Educaplay, como un recurso didáctico digital brinda al desarrollo cognitivo de niños entre 4 a 5 años. Basándose en la información obtenida a través de la entrevista semiestructurada y ficha de observación se logró comprender con claridad el impacto que tienen los recursos digitales para el proceso de enseñanza-aprendizaje, incluso en ambientes donde el acceso a dispositivos es limitado, pero el interés por parte de la docente de integrar tecnología educativa es evidente.

En lo que respecta al primer objetivo, orientado a describir los fundamentos teóricos que sustentan el uso de recursos digitales en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años, se estableció que los puntos de vista de autores como Piaget, Vygotsky y Montessori, junto con perspectivas actuales relacionadas con la neuroeducación, avalan lo relevante que son las experiencias de aprendizaje multisensoriales e interactivas. De acuerdo con estas teorías, los niños desarrollan la atención, memoria, percepción y proceso de razonamiento a través de actividades dinámicas que promueven la indagación, retroalimentación inmediata y la creación activa del saber. Estas teorías concuerdan con las respuestas de la docente, que indicó que Educaplay tiene el potencial de convertir la clase en un espacio atractivo y participativo, si se emplea con planificación.

Con respecto al segundo objetivo específico, que tiene como fin valorar el uso de Educaplay en el Centro de Educación Inicial “Dr. Harry Icaza Coral”, se demostró que, a pesar de que el establecimiento tiene acceso básico a internet, no tiene suficientes dispositivos tecnológicos como tabletas o pantallas de televisión. No obstante, la docente aseguró que admite el potencial pedagógico de las herramientas digitales y que, organizada adecuadamente, podría usar Educaplay con más frecuencia para fortalecer los aprendizajes. Según lo observado en el aula, los niños demuestran entusiasmo y curiosidad por las actividades digitales y reaccionan de manera positiva cuando participan en dinámicas parecidas a las que brinda esta plataforma.

De acuerdo al tercer objetivo específico, que busca determinar cómo las actividades interactivas de Educaplay influyen en el desarrollo cognitivo, especialmente en la atención, memoria y percepción, los análisis realizados a partir de la observación y la red semántica hicieron posible descubrir que este tipo de actividades mejoran las capacidades cognitivas. Al exponer desafíos de tipo visual, auditivo y físico, Educaplay contribuye a que los niños logren concentrarse durante más tiempo, retengan información importante, desarrollen habilidades perceptivas y asociación de elementos; el aprendizaje independiente con la autorregulación también se beneficia por la interacción continua, el ensayo-error y la retroalimentación instantánea.

En resumen, los resultados obtenidos demuestran que Educaplay es un recurso digital de enseñanza muy útil para el desarrollo cognitivo en la educación inicial, inclusive si las condiciones tecnológicas de la institución educativa son limitadas. Su utilización fomenta capacidades fundamentales como la atención, el razonamiento, la percepción y memoria, situando al niño en el centro del aprendizaje y creando experiencias dinámicas que enriquecen su desarrollo integral. En este contexto, se confirma la relevancia de incorporar propuestas digitales de alta calidad que fomenten la participación activa y estimulación cognitiva desde los primeros años.

## REFERENCIA

- Alomá, Crespo, González, & Estévez. (2022). Fundamentos cognitivos y pedagógicos del aprendizaje activo. *SCIELO Mendive. Revista de Educación*. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v20n4/1815-7696-men-20-04-1353.pdf>
- Alzaga. (2020). *Observatorio de tecnología educativa n° 37*. Obtenido de EducaPlay: ¿Y si todo fuese un juego?: [https://intef.es/observatorio\\_tecno/educaplay-y-si-todo-fuese-un-juego/](https://intef.es/observatorio_tecno/educaplay-y-si-todo-fuese-un-juego/)
- Analuiza, Vilca, & Mantilla. (2023). Recursos Didácticos para el Desarrollo Sensorial en Niños de Preescolar. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. Obtenido de <https://www.studocu.com/co/document/colegio-nuestra-senora-de-la-sabiduria/sistemas-de-representacion/recursos-didacticos-para-el-desarrollo-sensorial-en-ninos-de-preescolar/130575983>
- Arteaga. (2023). Influencia de las TIC en el desarrollo cognitivo de niños en edad preescolar. *Alpha International Journal*, 1(1), 57–69. Obtenido de <https://editorialsphaera.com/index.php/alp/article/view/14>
- Arteaga. (2023). Influencia de las TIC en el desarrollo cognitivo de niños en edad preescolar. *Alpha International Journal*, 57–69. Obtenido de <https://editorialsphaera.com/index.php/alp/article/view/14>
- Avalos, & Pico. (2024). El Impacto de las TIC en el Desarrollo Cognitivo Infantil. *Dominio De Las Ciencias*, 10(3), 392–400. Obtenido de <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3930>
- Bálsamo, E. M. (2022). Teoría Psicogenética de Jean Piaget. Aportes para comprender al niño de hoy que será el adulto del mañana. *Centro de Investigación Interdisciplinar en Valores, Integración y Desarrollo Social*. Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13496/1/teor%C3%ADa-psicogen%C3%A9tica-jean-piaget.pdf>
- Benítez, Díaz, & Justel. (2023). Influencia del contexto en el desarrollo cognitivo infantil: revisión sistemática. *Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales, Niñez Y Juventud*, 21(2), 1-27. Obtenido de <https://revistaumanizales.cinde.org.co/rllcsnj/index.php/Revista-Latinoamericana/article/view/5321>
- Bósquez, Cachupud, & Chica. (2024). Estrategias Lúdicas: Un Enfoque Dinámico para Fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial. *Revista Científic SciELO*, 108–125. Obtenido de [https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista\\_Scientific/article/view/830](https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/830)

- Brito. (2024). Competencias Cognitivas e Metodología de Jogo: Trabalho com Crianças no Ensino Inicial, subnível 2. *Revista Veritas De Difusão Científica*, 5(3), 1580–1591. Obtenido de <https://doi.org/10.61616/rvdc.v5i3.293>
- Clemente, Beltrán, Herrero, Rodríguez, Martínez, Martín, & Tornero. (2024). Digital Device Usage and Childhood Cognitive Development: Exploring Effects on Cognitive Abilities. *MPDI*, 11, 1299. Obtenido de <https://www.mdpi.com/2227-9067/11/11/1299>
- Cumbanama, & Artieda. (2024). Herramientas educaplay y liveworksheets para el aprendizaje de las nociones número y cantidad en preescolar. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(1), 91. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9540830>
- Delgado. (2024). La investigación cualitativa: tipos y diseños de estudios. *Boletín Informativo CEI*, 11(2), 63–65. Obtenido de <https://revistas.umariana.edu.co/index.php/BoletinInformativoCEI/article/view/4046>
- Fernández, Cevallos, Córdova, & Muñoz. (2021). Desarrollo cognitivo en el marco de la metodología experiencias de aprendizaje en el nivel inicial. *Polo del conocimiento*, 545-559. Obtenido de <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2679/5622>
- Fernández, Postigo, Pérez, & Alcaraz. (2022). Cómo hacer investigación cualitativa en el área de tecnología educativa. *RiiTE Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa*, 93–116. Obtenido de <https://doi.org/10.6018/riite.547251>
- Fréré, Véliz, Sarco, & Campoverde. (2022). La percepción, la cognición y la interactividad. *RECIMUNDO*, 6(2), 151–159. Obtenido de [https://doi.org/10.26820/recimundo/6.\(2\).abr.2022.151-159](https://doi.org/10.26820/recimundo/6.(2).abr.2022.151-159)
- García. (2023). EL MÉTODO BIBLIOGRÁFICO (1). LAS TÉCNICAS BIBLIOGRÁFICAS Y SU EVOLUCIÓN HISTÓRICA. *Revista Internacional de Ciencias Humanas y Crítica de Libros*. Obtenido de <https://revistarecension.com/2023/08/02/el-metodo-bibliografico-1-las-tecnicas-bibliograficas-y-su-evolucion-historica/>
- García, García, Guerrero, & Yánez. (2024). Educaplay como recurso de evaluación formativa para el aprendizaje de las matemáticas en la educación básica superior. *Dialnet*, 497-515. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9657238>
- Gómez. (2017). Desarrollo cognitivo y educación formal: análisis a partir de la propuesta de L. S. Vygotsky. *Pontificia Universidad Javeriana*, 53-75. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4095/409553054003/html/>

- Gómez, & Iglesias. (2025). Herramientas Digitales en la Educación Inicial en Ecuador: Potenciando el Aprendizaje Infantil. *Arandu UTIC*, 1760–1776. Obtenido de <https://www.uticvirtual.edu.py/revista.ojs/index.php/revistas/article/view/706>
- Guanolema. (2024). Actividades recreativas ancestrales para el desarrollo de la memoria en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Jaime Roldós Aguilera”, cantón Colta. (*Tesis de grado*). *Universidad Nacional de Chimborazo*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12585/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-015-2024.pdf>
- Hidalgo, Bobadilla, Sterling, & Paz. (2024). Impacto de las tic en el desarrollo cognitivo y emocional en un grupo de niños de 3 a 4 años. *Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 6(2), 327-339. Obtenido de [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2665-01692024000200327](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-01692024000200327)
- Izurieta, Mora, D., Perez, & Naranjo. (2023). Desarrollo cognitivo de niños/as de 4 a 5 años de la parroquia Cunchibamba - Ambato. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(4), 70–80. Obtenido de <https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/647>
- Janzel, V., Charres, H., & Martínez, J. (2018). Triangulación: Una herramienta adecuada para las investigaciones en las ciencias administrativas y contables. *FAECO sapiens*, 1(1), 1-9. Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/221/2211026002/index.html>
- López. (2023). LA ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD Y LA OBSERVACIÓN DIRECTA: OBSERVACIONES CUALITATIVAS PARA UN ENFOQUE HOLÍSTICO. *Revistabarataria*. Obtenido de <https://acmspublicaciones.revistabarataria.es/wp-content/uploads/2023/05/67-Martinez-Entrevista-en-profundidad-2019-2023-pp739-749.pdf>
- Lopezosa, Codina, & Freixa. (2022). *ATLAS.ti para entrevistas semiestructuradas*. Barcelona: DigiDoc Research Group - Pompeu Fabra University. Obtenido de <https://repositori.upf.edu/items/a4b078bf-46e9-4b79-b54b-145381ae453e>
- Magallanes, Donayre, Gallegos, & Maldonado. (2021). EL LENGUAJE EN EL CONTEXTO SOCIO CULTURAL, DESDE LA PERSPECTIVA DE LEV VYGOTSKY. *REVENCYT*. Obtenido de <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2021/11/Ed.5125-35-Magallanes-Veronica-et-al.pdf>
- Malik, & Marwaha. (2023). *Cognitive development*. Florida: StatPearls Publishing. Obtenido de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/sites/books/NBK537095/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito, Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp->

content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2025). *Acuerdo Ministerial MINEDUC-MINEDUC-2025-00002-A*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/01/MINEDUC-MINEDUC-2025-00002-A.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2025). *Currículo priorizado, nivel de educación inicial*. Quito, Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/07/Curriculo-priorizado-inicial.pdf>
- Morduchowicz. (2021). *Competencias y habilidades digitales*. UNESCO. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380113.locale=en>
- Mosquera. (2021). Influencia de las tecnologías modernas en el desarrollo cognitivo en niños de 3 a 7 años en la ciudad de Babahoyo 2019. *Magazine De Las Ciencias: Revista De Investigación E Innovación*, 5(8). Obtenido de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/866>
- Paéz, Infante, Chimbo, & Barragán. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Cátedra*, 5(1), 32–46. Obtenido de <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>
- Pervin, & Mokhtar. (2022). The interpretivist research paradigm: A subjective notion of a social context. *In-ternational Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(2), 419-428. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/360180378\\_The\\_Interpretivist\\_Research\\_Paradigm\\_A\\_Subjective\\_Notion\\_of\\_a\\_Social\\_Context](https://www.researchgate.net/publication/360180378_The_Interpretivist_Research_Paradigm_A_Subjective_Notion_of_a_Social_Context)
- Piña. (2023). El enfoque cualitativo: Una alternativa compleja dentro del mundo de la investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(15), 1–3. Obtenido de <https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/2440>
- Pozo, & Villon. (2022). *La gamificación y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años*. La Libertad, provincia de Santa Elena, Ecuador.: Repositorio de la Universidad Estatal Península de Santa Elena. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/4443b4aa-1ea9-4892-aba0-b0663bf78364/content>
- Quinteros. (2023). Actividades lúdicas tecnológicas apoyadas en la plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza en niños y niñas del nivel inicial II. (*Tesis de Grado*) Repositorio UTA .

- Ramírez. (2021). Teoría del Desarrollo Cognitivo. *Uno Sapiens Boletín Científico De La Escuela Preparatoria No. 1*, 4(7), 18–20. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa1/article/view/7287>
- Ramos. (2020). LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN. *CienciAmérica*. Obtenido de <https://cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/336/621>
- Rappoport, Rodríguez, & Bressanello. (2020). *Enseñar en tiempos de COVID-19: Una guía teórico-práctica para docentes*. Montevideo, Uruguay: UNESCO. Obtenido de <https://repositorio.uam.es/server/api/core/bitstreams/ab97caa7-e357-471d-96fe-cc0698104463/content>
- Reyes, Damián, Ciriaco, Corimayhua, & Urbina. (2022). Métodos científicos y su aplicación en la investigación pedagógica. *Revista dilemas contemporáneos Educación Política y Valores*. Obtenido de <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3106>
- Rodríguez. (2024). Uso de herramientas digitales para el desarrollo de los ejes del currículo nacional de Educación Inicial II, con base en el principio de autonomía del método Montessori. *UPEC*. Obtenido de <https://repositorio.upec.edu.ec/items/11d3957d-1c56-42db-818f-b7a79ee7e1e3>
- Rodríguez, & Zabala. (2024). *TIC y herramientas digitales, como estrategias de dinamización del aprendizaje en educación preescolar (Vol. 1)*. Colombia: Editorial EIDEC. Obtenido de <https://editorialeidec.com/wp-content/uploads/2024/11/V.-FINAL-TIC-y-herramientas-digitales.pdf>
- Rojas, & Ávila. (2022). Gamificación para el desarrollo lógico matemático en niños de 4 a 5 años. *Explorador Digital*, 6(4), 81-99. Obtenido de <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/exploradordigital/articulo/view/2348>
- Sánchez, & Becerra. (2024). Estrategias para la percepción visual y auditiva en la lectoescritura en estudiantes de educación inicial. *Revista Científica Retos De La Ciencia*, 1(4), 16–26. Obtenido de <https://www.retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/521>
- Sánchez, & Moreno. (2024). Herramientas educaplay y liveworksheets para el aprendizaje de las nociones número y cantidad en preescolar. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(1), 1238 – 1258. Obtenido de <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/1669>
- Toapanta, Livicota, Vera, Coello, Guamán, & Córdova. (2024). El rol de las tecnologías digitales en la estimulación del desarrollo cognitivo en niños de educación inicial. *ResearchGate*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/384198577\\_El\\_rol\\_de\\_las\\_tecnologias\\_digitales\\_en\\_la\\_estimulacion\\_del\\_desarrollo\\_cognitivo\\_en\\_ninos\\_de\\_educacio](https://www.researchgate.net/publication/384198577_El_rol_de_las_tecnologias_digitales_en_la_estimulacion_del_desarrollo_cognitivo_en_ninos_de_educacio)

n\_inicial\_The\_role\_of\_digital\_technologies\_in\_stimulating\_cognitive\_development\_in\_early\_childhood

- UNESCO. (13 de septiembre de 2024). *La atención y la educación de la primera infancia*. Obtenido de Qué debe saber acerca de la atención y la educación de la primera infancia: <https://www.unesco.org/es/early-childhood-education/need-know#:~:text=toda%20la%20vida,-,Su%20labor%20en%20este%20C3%A1mbito%20se%20ajusta%20con%20la%20meta,largo%20de%20toda%20la%20vida>
- UNESCO. (06 de febrero de 2024). *Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación*. Obtenido de UNESCO: <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know#:~:text=La%20UNESCO%20apoya%20el%20uso,de%20la%20educaci%C3%B3n%20y%20el>
- Urbina, & Solano. (2021). Editorial del número especial: Tecnologías para la enseñanza en Educación Infantil. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa.*, 76, 1- 6. Obtenido de <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2129/art%C3%83%C2%ADculo-PDF>
- Vázquez. (2024). La atención: clave para el desarrollo cognitivo y académico en el alumnado de educación infantil. *Revista Internacional Interdisciplinaria De Divulgación Científica*, 2(1), 189-200. Obtenido de <https://riidici.com/index.php/home/article/view/40>
- Vela. (2019). CREACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS CON TICS PARA NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS ELABORADOS CON LA HERRAMIENTA EDUCAPLAY. *REPOSITORIO INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO CEMLAD*. Obtenido de [https://www.academia.edu/83330740/CREACI%C3%93N\\_DE\\_RECURSOS\\_DID%C3%81CTICOS\\_CON\\_TICS\\_PARA\\_NI%C3%91OS\\_DE\\_4\\_A\\_5\\_A%C3%91OS\\_ELABORADOS\\_CON\\_LA\\_HERRAMIENTA\\_EDUCAPLAY](https://www.academia.edu/83330740/CREACI%C3%93N_DE_RECURSOS_DID%C3%81CTICOS_CON_TICS_PARA_NI%C3%91OS_DE_4_A_5_A%C3%91OS_ELABORADOS_CON_LA_HERRAMIENTA_EDUCAPLAY)
- Vera, & Mendoza. (2024). La atención como proceso cognitivo para estimular el aprendizaje de los estudiantes. *Revista Científica*, 9(32), 320–339. Obtenido de [https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista\\_Scientific/article/view/515](https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/515)
- Villanueva, Terry, Cruz, D. I., Chávez, Mariño, & Meza. (2022). Hacia los procesos cognitivos básicos: válidos para el proceso enseñanza-aprendizaje. *Paidagogo*, 4(1), 48-61. Obtenido de <https://www.educas.com.pe/index.php/paidagogo/article/view/101/335>
- Wang, & Wei. (2025). Enhancing preschoolers' geometric cognition through mobile educational applications: a comparative study of interface styles. *ResearchGate*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/392859011\\_Enhancing\\_preschoolers'\\_](https://www.researchgate.net/publication/392859011_Enhancing_preschoolers'_)

geometric\_cognition\_through\_mobile\_educational\_applications\_a\_comparative\_  
study\_of\_interface\_styles

Wu, M. (2018). Entendiendo el aprendizaje digital basado en juegos: Una tipología basada en la teoría del aprendizaje útil para el profesorado. *Revista de Estudios en Educación*, 8 (4), 1-14. Obtenido de <https://www.macrothink.org/journal/index.php/jse/article/view/13022>

Zappino. (2020). Manual de estadística básica para no estadísticos. Obtenido de [https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/cuinap\\_13\\_2020\\_0.pdf](https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/cuinap_13_2020_0.pdf)

# ANEXOS

## ANEXO A: CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**  
 PERIODO 2025-II

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN ENFOQUE CUALITATIVO**  
**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

ACTIVIDADES	AGOSTO 2025		SEPTIEMBRE 2025				OCTUBRE 2025				NOVIEMBRE 2025				DICIEMBRE 2025				ENERO 2026				
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.Recepción de aceptación del docente tutor	X	X																					
2. Situación objeto de investigación			X	X																			
3. Abordaje o momento teórico					X	X																	
4. Abordaje o momento metodológico						X	X	X															
5.Revisión de los avances de la investigación por parte de los especialistas									X														
6. Presentación de los Hallazgos/ Aportes del investigador (casuística)									X	X													
7. Reflexiones finales										X	X												
8.Convocatoria de entrega del trabajo de integración curricular												X											
9. Revisión final del Proyecto de investigación por parte de los especialistas -Proceso de Predefensa													X										
10. Recepción de los trabajos de titulación con las correcciones finales														X									
11.Sustentación del Proyecto de Investigación															X	X							
12. Proceso de Recuperación																	X						
13. Ceremonia de incorporación tentativa																							X



**Edu. Parv. Ana Uribe Veintimilla, MSc.**  
**Directora de Carrera**



**Lic. Joseph Taro, MSc.**  
**Docente UIC**

**ANEXO B: INSTRUMENTOS**  
**HOJA DE REGISTRO PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS**

**DATOS DEL EXPERTO**

Nombre y Apellidos	Esther Elizabeth Gonzabay De la A
Formación profesional	Ingeniera en Sistemas Diploma Superior en Pedagogía de la Educación Técnica y profesional Magister en Educación Informática
Institución de adscripción	Universidad Estatal Península de Santa Elena
Cargo	Docente
Teléfono celular	0991141621
Dirección de correo	egonzabay@upse.edu.ec

**DATOS GENERALES DEL ESTUDIANTE**

Nombre y Apellidos	Rosangela Yagual De la A
Formación en curso	Tercer nivel
Título a obtener	Licenciatura en Educación Inicial

**DATOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN**

Tema de investigación	Educaplay: un recurso didáctico digital para el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años
Categoría	Educaplay Desarrollo cognitivo
Instrumento de recogida de información.	Ficha de observación Entrevista

Se presenta para su validación el formato de ficha de observación, cuyo objetivo es “Determinar cómo las actividades interactivas de Educaplay influyen en el desarrollo cognitivo, especialmente en la atención, memoria y percepción en niños de 4 a 5 años”


**Instrucciones**

- Leer minuciosamente el instrumento


- Para evaluar el instrumento, asigne una X en los casilleros conforme a los criterios señalados a continuación 1 no cumple, 2 mejorar y 3 sí cumple.
- De considerarlo necesario, coloque observaciones en el último casillero.

1	No cumple	2	Mejorable	3	Sí cumple
---	-----------	---	-----------	---	-----------

Además de su valoración, si lo considera pertinente por favor agregue las observaciones que contribuyan a mejorar la pregunta.

INSTRUMENTO DE FICHA DE OBSERVACIÓN												
CRITERIOS		Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACION	
Nº	ACTIVIDAD	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	Mantiene el interés en la actividad durante el tiempo indicado			x			x			x		
2	Sigue instrucciones simples dadas por la docente para realizar la actividad			X			X			X		
3	Se concentra a pesar de distractores externos			X			X			X		
4	Une información nueva con experiencias y conocimientos previos			X			X			X		
5	Repite secuencias de la actividad digital, realizada con anterioridad			X			X			X		
6	Recuerda información recibida anteriormente de actividades relacionadas			X			X			X		
7	Identifica colores, formas e imágenes dentro de la actividad digital y física			X			X			X		
8	Reconoce diferencias o semejanzas entre estímulos visuales, físicos y auditivos			X			X			X		
9	Interactúa o colabora con sus compañeros durante las actividades realizadas en clases			X			X			X		
10	Responde a las preguntas relacionadas con las actividades del recurso digital			X			X			X		
<b>Total:</b>											<b>Firma</b>	
<b>Evaluated por:</b>		Mgtr. Esther Gonzabay De la A									 <small>ESTHER ELIZABETH GONZABAY DE LA A</small> <small>Validar únicamente con Firmat!</small>	

**INSTRUMENTO DE ENTREVISTA A DOCENTE**

CRITERIOS		Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACIÓN
Nº	PREGUNTAS	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	¿Qué entiende usted por desarrollo cognitivo?			X			X			X	
2	¿Cuál es su criterio sobre la integración de recursos digitales en el desarrollo cognitivo de los niños?			X			X			X	
3	¿Cuáles son los beneficios que se puedan lograr con este tipo de recursos en el desarrollo cognitivo de los niños?			X			X			X	
4	¿Alguna vez ha utilizado otro tipo de recurso didáctico digital? ¿Si ha utilizado, cuál fue su experiencia?			X			X			X	
5	Si se integrará el recurso digital Educaplay ¿Cómo motivaría a los niños para que participen y comprendan las actividades?			X			X			X	
6	¿Usted cree que con las actividades digitales de Educaplay favorecen las habilidades cognitivas como la atención, memoria y percepción?			X			X			X	
7	¿Cómo evaluar si una actividad digital está favoreciendo el desarrollo cognitivo en sus estudiantes?			X			X			X	
8	¿Qué dificultades cree usted que se pueden obtener al implementar recursos digitales en su aula?			X			X			X	
9	¿Qué estrategias cree usted que serían útiles para motivar a los niños en el uso de estos recursos sin resolver directamente las actividades por ellos?			X			X			X	
10	¿Qué capacitación ha recibido para integrar herramientas digitales en Educación Inicial y como ha influido en su práctica docente?			X			X			X	
<b>TOTAL:</b>											<b>Firma</b>
<b>Evaluated por:</b>		Mgtr. Esther Gonzabay De la A									 <p align="center"> <small>Firmado digitalmente por:</small>  <b>ESTHER ELIZABETH GONZABAY DE LA A</b>  <small>Utilizar solamente con Firmat!</small> </p>

## ANEXO C: FICHA DE OBSERVACION

### FICHA DE OBSERVACIÓN

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** Educaplay: un recurso didáctico digital para el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años

**PERSONAS EVALUADAS:** Niños de 4 a 5 años

**PERSONA EVALUADORA:** Estudiante de Educación Inicial del octavo semestre

**DOCENTE A CARGO:** Lic. Tania Zhariny Lindao

**INSTITUCIÓN:** C.E.I. Dr. Harry Icaza Borral

**OBJETIVO:** Determinar el grado de atención, memoria, entendimiento e interacción de los niños mientras llevan a cabo actividades digitales y físicas; así se determinará cómo emplean indicaciones, retienen información y vinculan nuevos saberes con experiencias anteriores.

Nº	ACTIVIDAD	S R A N I E L U E G G U M U U C P L A A R A S E R R S M E V E N E T C E E S				OBSERVACIONES
1	Mantiene el interés en la actividad durante el tiempo indicado		X			Su interés no pasa de los 10 minutos
2	Sigue instrucciones simples dadas por la docente para realizar la actividad		X			
3	Se concentra a pesar de distractores externos			X		Algunas veces se distraen
4	Une información nueva con experiencias y conocimientos previos		X			
5	Repite secuencias de la actividad digital, realizada con anterioridad		X			
6	Recuerda información recibida anteriormente de actividades relacionadas		X			
7	Identifica colores, formas e imágenes dentro de la actividad digital y física		X			Con ayuda lo realizan.
8	Reconoce diferencias o semejanzas entre estímulos visuales, físicos y auditivos		X			
9	Interactúa o colabora con sus compañeros durante las actividades realizadas en clases		X			Algunos prefieren trabajar solos.
10	Responde a las preguntas relacionadas con las actividades del recurso digital		X			

## ANEXO D: FICHA DE ENTREVISTA A LA DOCENTE

### FICHA DE ENTREVISTA A DOCENTE

**TITULO DE LA INVESTIGACIÓN:** Educaplay: un recurso didáctico digital para el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años

**ENTREVISTADO:** Lic. Emerica Zharay Lynch

**ENTREVISTADOR:** Rosangela Yagua

**FECHA:** 30 de octubre 2025

**LUGAR:** CEI. In Harry Icazo Coral

**OBJETIVO:** Recopilar datos sobre las percepciones, vivencias y tácticas de la profesora en cuanto a la utilización de recursos digitales, especialmente Educaplay, con el fin de promover el crecimiento cognitivo infantil. Esto incluye determinar los beneficios, los retos y las necesidades formativas en el ámbito de la educación inicial.

### PREGUNTAS

1. ¿Qué entiende usted por desarrollo cognitivo?

Es el proceso de crecimiento de la capacidad de pensar, razonar, aprender y resolver problemas a lo largo de su vida.

2. ¿Cuál es su criterio sobre la integración de recursos digitales en el desarrollo cognitivo de los niños?

Pueden ser muy beneficioso si se utiliza de manera cuidadosa y regulada.

3. ¿Cuáles son los beneficios que se puedan lograr con este tipo de recursos en el desarrollo cognitivo de los niños?

Mejoran la concentración y comprensión  
estímulos, el pensamiento crítico y la  
creatividad.

4. ¿Alguna vez ha utilizado otro tipo de recurso didáctico digital? ¿Si ha utilizado, cuál fue su experiencia?

No lo he utilizado

5. Si se integrará el recurso digital Educaplay ¿Cómo motivaría a los niños para que participen y comprendan las actividades?

Utilizara actividades sencillas como ruletas,  
relacionar elementos, enfocados en el tema que  
están viendo.

6. ¿Usted cree que con las actividades digitales de Educaplay favorecen las habilidades cognitivas como la atención, memoria y percepción?

Si, porque promueven el aprendizaje activo en  
los niños

7. ¿Cómo evaluar si una actividad digital está favoreciendo el desarrollo cognitivo en sus estudiantes?

Disenando actividades de acuerdo a su edad.

8. ¿Qué dificultades cree usted que se pueden obtener al implementar recursos digitales en su aula?

Desigualdades digitales ya que las tecnologías no están disponibles para todos de la misma manera.

9. ¿Qué estrategias cree usted que serían útiles para motivar a los niños en el uso de estos recursos sin resolver directamente las actividades por ellos?

Se pueden usar estrategias como conectar el aprendizaje con sus intereses, fomentar la curiosidad de preguntas abiertas y juegos y crear un entorno de apoyo.

10. ¿Qué capacitación ha recibido para integrar herramientas digitales en Educación Inicial y como ha influido en su práctica docente?

No hemos recibido capacitación sobre este tema.

Pero lo visto que se es muy interesante.

## ANEXO E: SOLICITUD DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS



### FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

#### CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL - SEDE PLAYAS

OFICIO No. CEI-SP-2025-075- AUV  
Cantón Playas, 29 de octubre del 2025

Licenciada  
Jessica Lorena Cruz Martinez, MSc.  
**Directora**  
**Centro de Educación Inicial " Dr. Harry Icaza Coral"**  
En su despacho. –

Reciba un cordial saludo, augurando éxitos en su gestión administrativa.

Me dirijo a usted en nombre de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, con el fin de solicitar su autorización para la aplicación de los instrumentos de recolección de información (entrevista y ficha de observación) correspondiente al trabajo de titulación de la estudiante Yagual De La A Rosangela.

Dichos instrumentos estarán dirigidos al docente y estudiantes de inicial 2, en el marco del proyecto titulado: "Educaplay: Un recurso didáctico digital para el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años".

El valioso aporte del área que usted dirige constituirá un pilar fundamental en la formación académica y profesional de nuestras futuras Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial.

Agradeciendo de antemano su colaboración y en la confianza de una respuesta favorable, me despido con la más alta consideración y estima.

Atentamente,



Ed. Párv. Ana María Uribe Veintimilla, MSc.  
**DIRECTORA DE CARRERA**



Recibido  
06/11/2025  
*[Handwritten signature]*

# ANEXO F: RESULTADO COMPILATIO

Playas, 28 de noviembre de 2025

## CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En calidad de tutora del trabajo de titulación “**EDUCAPLAY: UN RECURSO DIDACTICO DIGITAL EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**”, elaborado por la Srta. **YAGUAL DE LA A ROSANGELA** estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio **Compilatio**, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente trabajo de investigación, se encuentra con 6% de la valoración permitida, por consiguiente, se procede a emitir el informe.

Atentamente.



Mgtr. Esther Gonzabay De la A  
CI: 0918982950  
DOCENTE TUTORA

Nota: Adjunto reporte

INFORME DE ANÁLISIS

### YAGUAL DE LA A ROSANGELA -ULTIMA REVISION COMPILATIO

6%

Textos sospechosos

7% Similitudes < 1% similitudes entre corchetas (ignorado)

2% entre las fuentes mencionadas (ignorado)

2% idiomas no reconocidos (ignorado)

1% Textos potencialmente generados por IA

Nombre del documento: YAGUAL DE LA A ROSANGELA -ULTIMA REVISION COMPILATIO.docx

ID del documento: 30382375146424110f45fcb9875305ca53dab7

Tamaño del documento original: 1,25 MB

Depositante: ESTHER ELIZABETH GONZABAY DE LA A

Fecha de depósito: 28/11/2025

Tipo de depósito: Interfaz

Fecha de fin de análisis: 28/11/2025

Número de palabras: 13.059

Número de caracteres: 92.850

Ubicación de las similitudes en el documento:

**Fuentes de similitudes**

**Fuentes principales detectadas**

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<a href="http://www.selela.org/">www.selela.org/</a>   Impacto de los TIC en el desarrollo cognitivo y emocional en un gru... <a href="https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/handle/document/46659/6/772717U-PSE-TB-2022-0111.pdf">https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/handle/document/46659/6/772717U-PSE-TB-2022-0111.pdf</a> 2 Fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 19 (265 palabras)
2	Documento para antiplagio.docx   Documento para antiplagio Viene de su grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (76 palabras)
3	<a href="https://www.redalyc.org/pdf/doc/5/ntex-pr/4/5antido/View/1669">https://www.redalyc.org/pdf/doc/5/ntex-pr/4/5antido/View/1669</a> 1 Fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (61 palabras)
4	<a href="https://www.redalyc.org/pdf/doc/5/ntex-pr/4/5antido/download/1669/22/12615">https://www.redalyc.org/pdf/doc/5/ntex-pr/4/5antido/download/1669/22/12615</a> 1 Fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (78 palabras)
5	<a href="https://repositorio.upse.edu.ec/">repositorio.upse.edu.ec/</a>   La clase dialogada: un método para la construcción del... <a href="https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/handle/document/46659/6/772717U-PSE-TB-2022-0111.pdf">https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/handle/document/46659/6/772717U-PSE-TB-2022-0111.pdf</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (58 palabras)

**Fuentes con similitudes fortuitas**

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<a href="https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/handle/document/46659/6/772717U-PSE-TB-2022-0111.pdf">repositorio.upse.edu.ec</a> <a href="https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/handle/document/46659/6/772717U-PSE-TB-2022-0111.pdf">https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/handle/document/46659/6/772717U-PSE-TB-2022-0111.pdf</a> Viene de su grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (51 palabras)
2	CAPITULOS PARA COMPILATIO.docx   CAPITULOS PARA COMPILATIO Viene de su grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (27 palabras)
3	<a href="http://dx.doi.org/10.25356/593da.2024.4.2534">dx.doi.org/</a>   Educaplay como recurso de evaluación de aprendizaje para el aprendizaje ... <a href="http://dx.doi.org/10.25356/593da.2024.4.2534">http://dx.doi.org/10.25356/593da.2024.4.2534</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (31 palabras)
4	<a href="https://dominio.deciencias.com">dominio.deciencias.com</a> <a href="https://dominio.deciencias.com/wp/index.php/revista/revista/3936">https://dominio.deciencias.com/wp/index.php/revista/revista/3936</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (17 palabras)
5	<a href="https://doi.org/10.30100/revista.3936">doi.org</a> <a href="https://doi.org/10.30100/revista.3936">https://doi.org/10.30100/revista.3936</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (27 palabras)

## ANEXOS G: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



**Ilustración 1:  
los niños**

**Observación a**



**Ilustración2:  
docente**

**Entrevista a la**



**Ilustración 3:  
Educaplay**

**Actividades con**

## ANEXO H: ACTIVIDAD REALIZADA PARA LA OBSERVACIÓN

### RECORDANDO EL NÚMERO 8

**Edad:** 4-5 años

**Duración:** 20 minutos

**Objetivo general:** Reconocer, identificar y recordar el número 8, fortaleciendo su atención, memoria y percepción visual/auditiva.

**Competencias del Currículo Priorizado 2025 aplicadas:**

- ✓ **Desarrollo del pensamiento lógico-matemático:** Reconoce, compara y relaciona cantidades y números hasta 10.
- ✓ **Desarrollo de la atención y memoria:** Mantiene concentración en actividades cortas y retiene información básica.
- ✓ **Desarrollo de la percepción y motricidad fina:** Diferencia formas, sigue patrones, realiza trazos simples.
- ✓ **Desarrollo socioemocional:** Participa con entusiasmo en actividades grupales, respetando turnos.

**Materiales:**

- Tarjetas con el número 8
- Objetos en cantidad 8 (utilizar objetos del aula)
- Lápices de colores o crayones
- Hojas de papel
- Pizarra y plumones
- Computadora o tablet con acceso a Educaplay

**Estructura de la clase**

**1. Saludo y motivación (2 min)** - Beneficio cognitivo: Activación de la atención y preparación para la concentración.

- Saludar a los niños de manera alegre y breve.
- Cantar una canción corta de los números:  
Cantando los Números - Canciones y Clásicos Infantiles  
<https://www.youtube.com/watch?v=pSqn12eSu9Y>

**2. Introducción al número 8 (3 min)** - Beneficio cognitivo:

Atención y percepción visual, asociación número-cantidad.

- Mostrar una tarjeta con el número 8 y pregunta: “¿Quién me dice qué número es este?”
- Presentar tarjetas con 8 objetos (manzanas, globos, estrellas) o objetos reales.
- Contar con los niños en voz alta los objetos hasta 8.



**3. Juego de memoria con el número 8 (5 min)** - Beneficio cognitivo: Mejora la memoria visual y concentración.

- Preparar 5-6 tarjetas: algunas con el número 8 y otras con diferentes números.
- Colocarlas boca abajo.
- Cada niño voltea dos tarjetas tratando de encontrar el número 8.
- Cada vez que encuentran el número 8, motívalos a decir “¡Encontré el 8!”
- 

**4. Actividad de percepción y motricidad (5 min)** - Beneficio cognitivo: Atención sostenida, percepción espacial y coordinación motora fina.

- Dibujar un gran número 8 en la pizarra y pedir a los niños que lo tracen en el aire con la mano.

**6. Lección en Educaplay (5 min)** - Beneficio cognitivo: Atención, memoria visual, percepción y uso de tecnología educativa.

- Abrir Educaplay con una actividad interactiva sobre el número 8: Video Quiz: mostrar una canción y motivarlos a responder.

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/26887150-recordando-el-numero-8.html>



**7. Cierre y refuerzo positivo (1 min)**

- Felicitar a todos por participar.
- Hacer preguntas rápidas: “¿Quién recuerda el número 8?”
- Breve retroalimentación positiva: “¡Excelente! Ahora todos recuerdan el número 8 y podemos contarlo juntos.”

## ANEXO I: EVIDENCIA DE TUTORIAS EN EL SGA

**Tutorías Canceladas**

0

Tutorías canceladas

**Tutorías Vigentes**

0

Tutorías que se realizarán en los próximos días

**Tutorías Rechazadas**

0

Tutorías que el docente ha rechazado

**Tutoría** [Solicitar Tutoría](#) [Manual Usuario](#)

Fecha Tutoría	Docente	Tutoría/Asignatura	Estado	Acciones
<input type="text" value="Buscar..."/>	<input type="text" value="Buscar..."/>			
2025-08-29 15:00:23	Conzabay De La A Esther Elizabeth	Trabajo Titulación	ACEPTADO	🕒
2025-08-29 16:00:23	Conzabay De La A Esther Elizabeth	Trabajo Titulación	SOLICITADO	🕒
2025-09-23 14:19:16	Conzabay De La A Esther Elizabeth	Trabajo Titulación	ACEPTADO	🕒
2025-09-23 15:19:16	Conzabay De La A Esther Elizabeth	Trabajo Titulación	ACEPTADO	🕒
2025-10-08 16:25:08	Conzabay De La A Esther Elizabeth	Trabajo Titulación	ACEPTADO	🕒
2025-10-08 17:25:08	Conzabay De La A Esther Elizabeth	Trabajo Titulación	ACEPTADO	🕒
2025-10-27 16:00:51	Conzabay De La A Esther Elizabeth	Trabajo Titulación	ACEPTADO	🕒
2025-10-27 17:00:51	Conzabay De La A Esther Elizabeth	Trabajo Titulación	ACEPTADO	🕒
2025-11-24 20:15:44	Conzabay De La A Esther Elizabeth	Trabajo Titulación	ACEPTADO	🕒
2025-11-24 21:15:44	Conzabay De La A Esther Elizabeth	Trabajo Titulación	ACEPTADO	🕒

1-5 de 5 registros « < > » 1 » 10