

**Fortalecimiento del lenguaje oral en niños de prejardín del colegio Mi Primera Formación
mediante materiales didácticos digitales y lúdicos**

Lina María Castillo Delgado

Ana María Urquijo Núñez

Asesor

Karen Lorena Lucuara Castro

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y el papel de la investigación educativa en los primeros años de aprendizaje. El estudio se llevó a cabo en el Colegio Mi Primera Formación, trabajando con niños del grado prejardín como población participante. El objetivo general fue favorecer el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de prejardín del colegio privado “Mi Primera Formación”, ubicado en Bogotá, a través de la implementación de materiales didácticos digitales y lúdicos como cuentos, canciones y juegos interactivos durante el segundo semestre del 2025. Se utilizó un enfoque cualitativo con componente experimental, en el que se puso en juego la variable de materiales didácticos digitales y lúdicos, reconociendo sus efectos en el aspecto ontológico del lenguaje como medio para la expresión, la comunicación y la interacción social. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la integración del juego y la tecnología fortaleció de manera significativa la confianza, la motivación y la fluidez oral de los niños, demostrando que los recursos digitales pueden transformar el aprendizaje en experiencias más significativas, participativas y divertidas.

Palabras clave: Lenguaje oral, lúdica, multimedia, primera infancia, expresión.

Abstract

This document is the result of a formative research project developed as a degree requirement, which allowed for reflection on pedagogical practice and the role of educational research in early childhood learning. The study was conducted at Colegio Mi Primera Formación, working with pre-kindergarten children as the target population. The general objective was to promote the development of oral language in pre-kindergarten students at Colegio Mi Primera Formación in Bogotá through the implementation of digital and playful instructional materials such as stories, songs, and interactive games during the second semester of 2025. A qualitative approach with an experimental component was used, focusing on the variable of digital and playful instructional materials, and recognizing their effects on the ontological aspect of language as a means of expression, communication, and social interaction. From this research process, it was concluded that the integration of play and technology significantly strengthened children's confidence, motivation, and oral fluency, demonstrating that digital resources can transform learning into more meaningful, participatory, and enjoyable experiences.

Keywords: Oral language, play-based learning, multimedia, early childhood, expression.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Pregunta De Investigación	12
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos.....	13
Marcos de Referencia	14
Referentes Conceptuales	14
Referentes Teóricos	15
Referentes Técnicos	19
Referentes Legales	20
Referentes Éticos	20
Herramientas y Métodos	22
Enfoque y Tipo de Estudio	22
Unidad de Análisis	22
Técnicas para la Recolección de Datos.....	22
Categorías para el Análisis de Datos	23
Resultados	25
Acercamiento de la Población a la Variable	25
Experimentación	26
Identificación de Variaciones	27
Análisis y Discusión	29

Conclusiones y Recomendaciones	35
Referencias Bibliográficas	37
Apéndices.....	41

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestra de Investigación</i>	41
---	----

Introducción

El lenguaje oral es una de las habilidades fundamentales en el desarrollo integral de los niños, ya que les permite comunicarse, expresar emociones, construir significados y participar activamente en su entorno. En la educación inicial, esta competencia se convierte en la base de todos los aprendizajes posteriores, por lo que su fortalecimiento requiere estrategias pedagógicas innovadoras y adaptadas a las características de la primera infancia. En este sentido, la incorporación de materiales didácticos digitales y lúdicos se presenta como una oportunidad para potenciar el aprendizaje de manera significativa, al combinar el juego, la tecnología y la interacción, elementos que motivan a los niños y transforman el aula en un espacio dinámico y participativo.

A pesar de los avances en educación y tecnología, muchas instituciones aún enfrentan el reto de desarrollar la expresión oral de los niños a través de metodologías activas y mediadas por recursos digitales. En el caso del Colegio Mi Primera Formación, se identificó que los estudiantes de prejardín presentaban un vocabulario limitado, pronunciación poco clara y dificultad para construir frases completas, lo cual evidenciaba la necesidad de fortalecer sus habilidades comunicativas. Investigaciones recientes, como las de Alotaibi (2024) y Velasco Guerrero (2024), resaltan que el uso de materiales digitales interactivos incrementa la motivación, la participación y la fluidez verbal en la primera infancia. Sin embargo, aún existen brechas en la aplicación de estas herramientas en contextos con recursos limitados, lo que hace necesario explorar cómo pueden ser implementadas eficazmente desde la práctica docente.

El objetivo general de esta investigación fue favorecer el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de prejardín, mediante la implementación de materiales didácticos digitales y lúdicos como cuentos, canciones y juegos interactivos. Para ello, se utilizó un enfoque cualitativo

con componente experimental, que permitió observar los efectos de la variable el uso de materiales digitales y lúdicos en el aspecto ontológico del lenguaje, entendido como una manifestación de la interacción, la creatividad y la expresión infantil. La recolección de datos se realizó a través de la observación, registros audiovisuales y el análisis del desempeño de los niños durante las actividades implementadas.

Los resultados demostraron que el uso de materiales didácticos digitales y lúdicos fortaleció significativamente la expresión oral de los niños, al aumentar su confianza, fluidez y capacidad para comunicarse de forma clara y espontánea. El aprendizaje se transformó en una experiencia significativa y divertida, donde el juego y la tecnología se convirtieron en aliados del desarrollo comunicativo. Este informe invita al lector a conocer el proceso completo de la investigación, que evidencia cómo las estrategias innovadoras en la educación inicial pueden generar cambios reales y duraderos en la manera en que los niños aprenden a expresarse.

Caracterización

La población que participa en esta investigación corresponde a un grupo de niños de prejardín del colegio privado “Mi primera Formación”, ubicado en el barrio Bellavista Occidental de Bogotá. La institución se encuentra en un sector urbano de estrato medio, con presencia de viviendas tipo familiar y con acceso a algunos servicios comerciales y educativos. Este contexto urbano influye en la vida escolar de los niños, ya que une las experiencias familiares con las características propias de la ciudad, pertenecientes, en su mayoría, a un nivel socioeconómico moderado, lo que les permite acceder a la educación formal, aunque existen diferencias en cuanto al apoyo y acompañamiento que reciben en casa. La unidad de análisis de este trabajo son los niños del grado prejardín

El curso está conformado por seis niños que tienen entre dos y tres años. Es un grupo pequeño, lo cual facilita acompañar de cerca sus procesos y observar con mayor detalle el comportamiento y los avances de cada uno. En general, su nivel de aprendizaje corresponde a lo esperado para su edad y se encuentran en una etapa inicial de desarrollo de habilidades básicas, destacando como una necesidad importante la estimulación en el lenguaje, desarrollo de la motricidad fina y gruesa, manejo de emociones y un primer acercamiento a una segunda lengua.

Es de resaltar que por su edad, aprenden mejor a través de juegos, exploración y actividades en las que puedan participar activamente, por ello, es importante reconocer las características únicas de cada niño y plantear actividades que les ayuden a crecer de manera integral en su aprendizaje, así como el de solventar la falta de acompañamiento por parte de sus padres; aunque, las condiciones económicas de las familias hacen posible que los niños puedan estar vinculados a la institución, debido a las responsabilidades laborales de los padres o cuidadores, el aprendizaje recae en su gran mayoría en las actividades que se realizan en clase.

Planteamiento del Problema

Los niños de prejardín del colegio privado “Mi primera Formación” muestran entusiasmo por participar en las actividades escolares y disfrutan especialmente de aquellas que incluyen juego, movimiento y exploración sensorial. A pesar de su corta edad, evidencian avances en el desarrollo de la motricidad gruesa y muestran disposición para interactuar con sus compañeros y docentes. Estas fortalezas reflejan un interés natural por aprender y demuestran que cuentan con bases importantes para continuar su proceso de formación.

Actualmente, el aprendizaje en el aula se apoya en dinámicas lúdicas, canciones, cuentos y actividades colectivas, las cuales han permitido que los estudiantes se motiven y logren pequeños avances; sin embargo, se observa que en algunos casos estas estrategias no son suficientes para atender las necesidades individuales de los niños. Factores como la ausencia de materiales didácticos específicos, el escaso acompañamiento en casa y la limitada incorporación de recursos innovadores dificultan que el proceso sea más completo y adaptado a cada estudiante.

Ante esta situación, surge el interés por diseñar y utilizar materiales didácticos específicos que fortalezcan el desarrollo del lenguaje, la motricidad y la regulación emocional en los estudiantes de prejardín. Estos materiales, además de adaptarse a la edad y necesidades del grupo, pueden ofrecer experiencias significativas y personalizadas. La hipótesis que orienta esta investigación es que el uso de materiales didácticos digitales con un enfoque lúdico y pedagógico contribuirá al desarrollo del lenguaje oral de los niños, fortaleciendo su motivación, confianza y participación en el aprendizaje.

En conclusión, aunque los estudiantes presentan motivación y disposición para aprender, existe una brecha relacionada con la ausencia de recursos didácticos diseñados específicamente

para su contexto y edad. Esta ausencia limita el aprovechamiento de sus fortalezas y dificulta el desarrollo de habilidades clave en su formación. Por ello, se hace necesaria una investigación que aporte con nuevas propuestas de materiales didácticos, de modo que se logre una respuesta más efectiva a las necesidades educativas del grupo y se sientan las bases sólidas para el aprendizaje en etapas posteriores.

Pregunta de Investigación

¿Cómo favorecer el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de grado prejardín del colegio privado “Mi primera Formación” ubicado en Bogotá, a través de la implementación de materiales didácticos digitales y lúdicos como cuentos, canciones y juegos interactivos durante el segundo semestre del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Favorecer el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de prejardín del colegio privado “Mi primera Formación”, ubicado en Bogotá, a través de la implementación de materiales didácticos digitales y lúdicos como cuentos, canciones y juegos interactivos durante el segundo semestre del 2025.

Objetivos Específicos

Identificar el acercamiento de los estudiantes de grado prejardín del colegio privado “Mi primera formación”, al uso de materiales didácticos digitales y lúdicos durante el segundo semestre 2025.

Fortalecer el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes, mediante la implementación de materiales didácticos digitales y lúdicos como cuentos, canciones y juegos interactivos.

Evaluar los cambios en el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes después de la aplicación de materiales didácticos digitales y lúdicos.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

El lenguaje oral es la primera herramienta de comunicación de los niños, a través de la cual expresan emociones, comparten ideas y construyen relaciones con quienes los rodean. Su desarrollo depende en gran medida de las experiencias que viven en la escuela y en el hogar. En este sentido, De la Rosa (2021, citado por López Villa y Lescay Blanco, 2023) resalta la importancia de “potenciar el desarrollo de las habilidades lingüísticas tanto dentro del contexto escolar como fuera de él, con actividades adecuadas para que los niños alcancen un desarrollo lingüístico de manera exitosa, mejoren la fluidez y la expresión oral” (p. 9). Las habilidades lingüísticas, según Guarneros y Vega (2014), son las capacidades cognitivas y comunicativas que permiten al niño adquirir y usar efectivamente el lenguaje. Estas incluyen la escucha, el habla, la lectura y la escritura, y se desarrollan mediante la interacción y la práctica constante. Dichas habilidades constituyen la base sobre la cual se fortalece la competencia comunicativa y se consolidan los procesos de aprendizaje en la primera infancia.

En coherencia con lo anterior, los materiales didácticos son recursos que cumplen un papel fundamental en la enseñanza, pues ayudan a los docentes a acercar los contenidos de manera clara y significativa. En la educación inicial, estos materiales no solo apoyan el desarrollo de habilidades cognitivas y motoras, sino que también despiertan el interés y la curiosidad de los niños. Velasco Guerrero (2024) señala que el material didáctico es indispensable en la etapa inicial, al punto de que una institución educativa sin ellos difícilmente puede considerarse escuela, ya que constituyen un verdadero estímulo para el aprendizaje (p. 166).

De igual modo, los materiales digitales y lúdicos combinan la tecnología con el juego para ofrecer experiencias de aprendizaje atractivas y motivadoras en la primera infancia. Estos recursos incluyen desde cuentos interactivos hasta aplicaciones y juegos en línea, que buscan estimular la curiosidad y facilitar la adquisición de nuevas habilidades. Papanastasiou et al. (2022, citados en Alotaibi, 2024) explican que los juegos educativos digitales utilizan elementos interactivos que ayudan a los niños a desarrollar competencias en áreas como la lectoescritura, la aritmética, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Además, Nieto-Escámez y Roldán-Tapia (2021, citados en Alotaibi, 2024) destacan que este tipo de juegos aumentan la motivación y el compromiso de los niños, al brindarles una experiencia divertida e interactiva. Finalmente, Alotaibi (2024) concluye que el aprendizaje basado en juegos en la educación infantil se ha consolidado como una estrategia pedagógica eficaz, capaz de fortalecer no solo el desarrollo cognitivo, sino también las dimensiones sociales y emocionales de los estudiantes.

Por último, el juego constituye una de las actividades más naturales y efectivas para que los niños desarrollen el lenguaje, ya que les permite imaginar, crear y expresarse en contextos cercanos. Soriano (2021, citado en López Villa & Lescay Blanco, 2023) señala que las actividades lúdicas en educación inicial son una herramienta fundamental para mejorar la pronunciación y favorecer una comunicación eficaz, lo que contribuye al desarrollo de la expresión oral y al fortalecimiento de la creatividad infantil.

Referentes Teóricos

El desarrollo del lenguaje oral en la primera infancia ha sido ampliamente estudiado desde distintas perspectivas. Xiao et al. (2025) muestran cómo las estrategias de andamiaje aplicadas por los docentes en actividades de dibujo favorecen la expresión oral y amplían el vocabulario de los niños. Su estudio evidencia que no basta con proveer materiales, sino que es

necesario que el docente acompañe de manera intencional, algo que resulta fundamental para el éxito de propuestas pedagógicas en Prejardín.

En línea con lo anterior el aprendizaje en la primera infancia es un proceso integral que combina lo cognitivo, lo social, lo emocional y lo lingüístico. Los niños aprenden explorando, jugando y relacionándose con quienes los rodean en ambientes que promuevan la participación activa. Alfonso, Díaz y Borges (2020, citados en López Villa & Lescay Blanco, 2023) señalan que la comunicación en estas edades tempranas permite a los niños apropiarse de conocimientos a partir de ejemplos, juegos y experiencias sensoriales, siempre que se fomente la libertad de expresión y el intercambio con los demás.

De manera complementaria, Utami (2025) presenta una revisión sistemática sobre el diseño e implementación de juegos digitales en la educación infantil. Sus hallazgos indican que, cuando están bien planificados, estos recursos aumentan la motivación, la participación y la adquisición de aprendizajes cognitivos y sociales. Sin embargo, advierte sobre la necesidad de docentes capacitados y de condiciones adecuadas de infraestructura. Estos aspectos resultan esenciales para esta investigación, pues subrayan que los materiales digitales y lúdicos requieren un acompañamiento pedagógico y tecnológico coherente con el contexto escolar.

En la misma línea, Chu (2024) analiza qué caracteriza al juego digital en la primera infancia y destaca que debe ser interactivo, significativo y agradable para los niños. Según el autor, estas experiencias no solo impulsan aprendizajes académicos, sino que también fortalecen el desarrollo socioemocional. Para la investigación en curso, esta visión aporta un marco sólido que permite evaluar la calidad de los materiales digitales y lúdicos, valorando si realmente integran diversión y aprendizaje de manera efectiva.

Por su parte, Sánchez (2025) documenta cómo una docente incorporó la escritura guiada mediante actividades lúdicas en un aula de jardín infantil, aunque el foco principal fue la escritura, los resultados mostraron mejoras en la comunicación y en la motivación de los niños. Si bien en prejardín los estudiantes se encuentran en una etapa de preescritura, este estudio es relevante porque evidencia que el juego puede ser un medio pedagógico eficaz para fortalecer distintas dimensiones del lenguaje. Esto respalda la implementación de materiales didácticos lúdicos también en el área del lenguaje oral.

De igual manera, Schiele et al. (2025) examinaron aplicaciones de alfabetización basadas en juegos y encontraron que los niños mejoran su reconocimiento de letras, su motivación y su fluidez lectora temprana al utilizarlas. Aunque su foco es la lectoescritura, el estudio confirma que los recursos digitales interactivos tienen un impacto positivo en el desarrollo del lenguaje en general. Para la investigación en prejardín, esto ofrece evidencia adicional de que los materiales digitales lúdicos pueden ser herramientas efectivas para enriquecer el aprendizaje.

A su vez, Neuman (2025) enfatiza que las conversaciones dirigidas por el maestro en contextos de educación inicial tienen un impacto significativo en el lenguaje oral de los niños. Su estudio muestra que preguntas abiertas, retroalimentación y un diálogo constante potencian el vocabulario y la comprensión. Este hallazgo complementa la investigación al señalar que, aunque los materiales digitales y lúdicos son importantes, el factor humano y la calidad de la mediación siguen siendo decisivos en el desarrollo lingüístico.

En el ámbito de los materiales tradicionales, Velasco Guerrero (2024) sostiene que los recursos didácticos son indispensables en la educación inicial, pues estimulan la concentración, la coordinación y la curiosidad de los niños. Afirma la necesidad del uso de materiales en la escuela para ser considerada plenamente formativa. Este planteamiento respalda la investigación

al subrayar la necesidad de recursos específicos, sean digitales o no, que activen el interés de los estudiantes y generen aprendizajes significativos en torno al lenguaje oral.

Además, Nieto-Escámez y Roldán-Tapia (2021, citados en Alotaibi, 2024) destacan que los juegos en línea aumentan la motivación y el compromiso de los niños al convertir el aprendizaje en una experiencia divertida. Este aporte es relevante porque confirma que los materiales digitales y lúdicos no solo influyen en la dimensión académica, sino que también fortalecen la disposición de los niños a aprender, un aspecto clave para favorecer el lenguaje oral en edades tempranas.

En relación con las actividades lúdicas, Soriano (2021, citado en López Villa & Lescay Blanco, 2023) argumenta que estas son esenciales para mejorar la pronunciación, la expresión oral y la creatividad infantil. Su enfoque se centra en cómo el juego estimula la comunicación y facilita el aprendizaje de forma natural. Esto se vincula directamente con la investigación, que busca implementar materiales lúdicos y digitales para potenciar las habilidades comunicativas de los niños de Prejardín.

Finalmente, Alfonso, Díaz y Borges (2020, citados en López Villa & Lescay Blanco, 2023) señalan que la comunicación temprana permite que los niños adquieran conocimientos mediante experiencias sensoriales, juegos y ejemplos. Destacan la importancia de generar ambientes en los que exista libertad de expresión y participación activa. Este planteamiento complementa la investigación, al justificar que los materiales digitales y lúdicos deben insertarse en contextos educativos que promuevan la interacción y la construcción conjunta del lenguaje oral.

Referentes Técnicos

Respecto a los referentes técnicos, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) ha estipulado directrices que orientan el desarrollo de las habilidades comunicativas. Entre ellas se encuentran los Lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial (2014), documento que sirve como marco de referencia para diseñar materiales y estrategias pedagógicas pertinentes para el fortalecimiento del lenguaje oral.

De manera complementaria, el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), en su Documento No. 21 Atención integral a la primera infancia (2013), subraya la necesidad de promover ambientes de aprendizaje que favorezcan el desarrollo de las capacidades lingüísticas en la niñez. En este sentido, destaca la relevancia de estimular el lenguaje oral desde los primeros años mediante experiencias significativas y materiales diseñados de acuerdo con la edad y nivel de desarrollo de los niños.

En el ámbito internacional, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNESCO (2017), en el informe "Educación en la primera infancia: bases para el desarrollo sostenible", resalta la importancia de integrar recursos innovadores, incluyendo herramientas digitales y lúdicas, para fortalecer las competencias comunicativas en la infancia. De igual manera, UNICEF (2018) en su documento "La primera infancia cuenta" propone estrategias técnicas para potenciar el aprendizaje temprano mediante actividades interactivas y pertinentes.

De igual manera está el documento "Colombia por la primera infancia" (MEN, 2009) que reconoce el lenguaje como pilar del desarrollo infantil y lo vincula con las experiencias pedagógicas en contextos educativos iniciales.

Referentes Legales

El presente trabajo se enmarca dentro de las disposiciones legales y normativas colombianas que regulan la educación inicial y el desarrollo integral de los niños y niñas en la primera infancia entre ellas la Constitución Política de Colombia (1991) en su Artículo 44 establece los derechos fundamentales de los niños, dentro de los cuales se incluye el derecho a la educación y al desarrollo integral, lo cual abarca el fortalecimiento del lenguaje oral, la Ley General de Educación – Ley 115 de 1994 que orienta la formación integral desde los niveles iniciales, promoviendo el desarrollo de competencias comunicativas, cognitivas y sociales, reconociendo el lenguaje como eje articulador en los procesos educativos.

Adicional la Ley 1098 de 2006 del Código de Infancia y Adolescencia: enmarca la garantía de los derechos de los niños, incluyendo el acceso a una educación de calidad que favorezca su desarrollo integral, dentro del cual el lenguaje es un derecho esencial, el Decreto 2247 de 1997: reglamenta el nivel de preescolar y resalta la necesidad de promover el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños y niñas en la primera infancia y la ley 1581 de 2012 que establece los principios, derechos y deberes relacionados con la recolección, almacenamiento, uso, circulación y supresión de datos personales.

Referentes Éticos

Los referentes éticos constituyen un eje fundamental en la investigación educativa, especialmente cuando se trabaja con niños en edad preescolar, pues se trata de una población que requiere especial protección. En este sentido, la investigación garantizará el respeto a la dignidad, la privacidad y el bienestar de los participantes en todo momento.

En primer lugar, se velará por la protección de la identidad de los niños, evitando el uso de nombres reales, fotografías o cualquier dato personal que permita reconocerlos. En los

informes y resultados, se hablará de manera general, refiriéndose a “los niños participantes” o usando descripciones que no permitan identificar a ninguno en particular. De esta forma, la información será confidencial y utilizada únicamente con fines académicos.

En los casos en que se requiera autorización, ésta será solicitada a los padres o acudientes, asegurando que comprendan el propósito de la investigación y la importancia de mantener la privacidad de los menores. Asimismo, se respetará el derecho de los niños a participar de manera voluntaria y a retirarse de las actividades en cualquier momento, sin que esto tenga consecuencias negativas para ellos.

Otro aspecto esencial es el principio de beneficencia, procurando que la investigación genere un impacto positivo en los procesos educativos y en el fortalecimiento del lenguaje oral, sin causar ningún tipo de daño físico o emocional. De la misma manera, se aplicará el principio de no maleficencia, evitando prácticas que puedan afectar el bienestar de los participantes.

Finalmente, este trabajo seguirá las normas éticas establecidas en el Código de Infancia y Adolescencia (Ley 1098 de 2006), así como las orientaciones de la Declaración de Helsinki (1964, con sus revisiones posteriores) y las directrices éticas propias de la investigación educativa y social. Con ello se asegura que todo el proceso se desarrolle con responsabilidad, transparencia y respeto hacia los niños y sus familias.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Este estudio se desarrollará bajo un enfoque cualitativo, ya que busca comprender y describir cómo los materiales didácticos digitales y lúdicos favorecen el desarrollo del lenguaje oral en los niños de prejardín. Este enfoque es pertinente porque permite interpretar los procesos, percepciones y experiencias de los participantes en su contexto real, sin reducirlos a cifras, sino dando valor a lo que ocurre en la práctica educativa.

El tipo de estudio será de corte experimental dentro del marco cualitativo, porque se implementarán actividades con materiales didácticos digitales y lúdicos (cuentos, canciones y juegos interactivos) para observar de manera directa cómo influyen en el lenguaje oral de los niños. Se trata de una propuesta aplicada, en la que la observación y el análisis de lo experimentado en el aula permitirán comprender con mayor claridad cómo se da el aprendizaje en este grupo.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis está conformada por los niños y niñas de grado prejardín del colegio privado “Mi primera Formación”, ubicado en Bogotá, quienes participarán en las actividades diseñadas para el desarrollo de este proyecto durante el segundo semestre de 2025.

Técnicas para la Recolección de Datos

A continuación, se describen las técnicas que se emplearán para recolectar datos, alineadas con cada uno de los objetivos de la investigación:

Para abordar el primer objetivo que es de carácter exploratorio se empleará la observación directa no participante durante las clases, registrando cómo los niños participan en el uso de materiales digitales y lúdicos, además se realizará entrevista al docente para conocer su

percepción sobre estas prácticas, de manera adicional, se fomentarán conversaciones espontáneas con los niños, apoyadas en actividades como dibujos o juegos, que permitan recoger expresiones orales sobre los materiales. El producto de esta fase estará constituido por notas de campo, transcripción de entrevista y registros de interacción con los estudiantes.

Para el segundo objetivo enfocado en la movilización de las habilidades orales, se emplearán las grabaciones de audio y video durante el desarrollo de las actividades, lo que permitirá analizar la manera en que los niños se expresan y sus reacciones frente a los recursos didácticos digitales y lúdicos implementados. De forma complementaria se llevará un diario reflexivo en el que se consignen las observaciones sobre los logros y dificultades evidenciadas en cada sesión.

Para el tercer objetivo, orientado a indagar sobre los cambios alcanzados en la expresión oral tras la ejecución de la propuesta, se aplicarán cuestionarios post-experiencia al docente, para valorar los avances de los niños. Asimismo, se realizarán ejercicios orales sencillos al inicio y al final del proceso, que permitan evidenciar de manera concreta la evolución en aspectos como vocabulario, pronunciación y fluidez. El producto de esta fase estará constituido por los cuestionarios diligenciados por la docente, la transcripción de la entrevista realizada y los registros de las actividades orales.

Categorías para el Análisis de Datos

Lenguaje oral: se analizarán manifestaciones como pronunciación, ampliación de vocabulario, fluidez y capacidad de expresarse en frases cortas.

Interacción con materiales digitales y lúdicos: se observará cómo los niños participan y se relacionan con los cuentos, canciones y juegos digitales.

Expresiones emocionales y sociales: se tendrán en cuenta actitudes de motivación, confianza al hablar y disposición a participar.

Estas categorías permitirán identificar de qué manera los materiales didácticos digitales y lúdicos apoyan el proceso comunicativo de los niños y cómo este se refleja en su desarrollo integral.

Resultados

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados clave en coherencia con los objetivos específicos dispuestos: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación. Los hallazgos se presentan a continuación:

Acercamiento de la Población a la Variable

En la fase inicial del proyecto se realizó una actividad de conversación grabada en audio con los niños y niñas del grado prejardín del Colegio Mi Primera Formación. A través de preguntas sencillas como “¿Qué personaje tenemos aquí?” o “¿Saben qué es una grabadora?”, se buscó generar confianza y observar sus habilidades de expresión oral. Durante la actividad, los participantes mostraron gran entusiasmo y disposición para responder, aunque se evidenciaron algunas dificultades en la pronunciación de ciertos fonemas, especialmente con la letra s, por ejemplo, al decir “buperman” en lugar de Superman y con la r, pronunciando “supelman”. Además, se notó que varios niños se expresaban con frases cortas, tono de voz bajo y un vocabulario limitado, lo que confirmó la necesidad de implementar estrategias didácticas que fortalecieran su lenguaje oral desde la lúdica y la interacción.

La entrevista realizada a la docente confirmó estas observaciones, señalando que los niños “hablan a su manera” y, en ocasiones, se frustran cuando no logran hacerse entender. También resaltó que responden mejor a actividades con imágenes, sonidos y colores, que les llaman la atención y los motivan a participar.

En esta etapa se evidenció que los estudiantes tenían disposición para comunicarse y que el juego, junto con los recursos digitales, podía ser un medio ideal para fortalecer su expresión oral.

Experimentación

Durante la fase de experimentación se aplicaron diversas actividades digitales y lúdicas diseñadas para el grupo de prejardín, enfocadas en fortalecer la pronunciación, el vocabulario y la participación oral. Las herramientas utilizadas fueron StoryJumper, Wordwall y Wheel of Names, a través de la implementación de las siguientes actividades:

La ruleta digital de colores (Paw Patrol) permitió que los niños identificaran y nombraran colores y personajes, demostrando entusiasmo al participar y expresar preguntas espontáneas como “¿Ya es mi turno?” o “¿Cómo se gira la ruleta?”, así como exclamaciones alegres de “¡Yo quiero, profe!”. Durante la dinámica procuraban responder adecuadamente a las preguntas, evidenciando interés y disposición por comunicarse.

Por otro lado, en el cuento digital “Superman”, los niños observaron la historia proyectada y luego respondieron preguntas orales sobre los personajes y las acciones, tales como: “¿De qué color es la capa de Superman?” “¡Roja!”; “¿A quiénes ayuda Superman?” “¡A sus amigos!”; “¿Superman es un personaje bueno o no?” “¡Sí! ¡Superman ayuda!”; “¿Qué hace la pelota?” “¡La pelota vuela!”. Durante esta actividad mostraron interés y participación activa, expresándose con mayor confianza y coherencia.

Asimismo, en el laberinto de Sonic, una actividad tipo videojuego en la que debían responder preguntas visuales para avanzar, se realizaron preguntas como: “¿De qué color son los tenis de Sonic?” “¡Rojos!”; “¿De qué color es Tails?” “¡Amarillo!”. Se presentó una dificultad notoria en la pronunciación de la letra “r”, pero con intención evidente de mejorarla. También se

formularon preguntas como: “¿Sonic es un personaje lento o veloz?” “¡Veloz!”, “¿A Sonic le gusta correr o nadar?” “¡Correr!”. Este juego generó gran motivación y ayudó a mejorar la pronunciación al permitirles practicar expresiones cortas en voz alta.

Finalmente, en los juegos interactivos de Wordwall (Frutas, Partes del cuerpo y Medios de transporte), se reforzó el vocabulario a través de imágenes, repeticiones y asociaciones visuales y auditivas, uniendo cada imagen con su palabra correspondiente. El interés fue notorio; los niños esperaban con emoción su turno y expresaban frases como “¡Yo quiero jugar!” o “¡Cómo se juega, profe!”, e incluso algunas partes del cuerpo las respondían en inglés: “¡Mouth!” y “¡La nose!”, evidenciando avances en pronunciación y reconocimiento de vocabulario.

La ruleta de animales, aunque fue diseñada dentro del conjunto de materiales, no fue aplicada directamente por las investigadoras, sino que quedó disponible para que la docente titular la utilice posteriormente con su grupo, garantizando la continuidad del proceso.

Las observaciones mencionadas en este apartado y las consignadas en las notas de campo muestran que los niños disfrutaron cada actividad, participaron con alegría y mejoraron gradualmente su pronunciación y su confianza al hablar frente a los demás. En general, se notó un ambiente de motivación, cooperación y disfrute, lo cual fortaleció su disposición para comunicarse oralmente.

Identificación de Variaciones

Al comparar los registros de la fase inicial y final, se evidencian avances significativos en la pronunciación, el uso del vocabulario y la disposición para hablar. Los niños ahora se expresan con mayor claridad; por ejemplo, se esfuerzan por pronunciar mejor la letra “r”,

haciendo el vibrato con la lengua, emplean más palabras y muestran seguridad al participar en clase, preguntando constantemente: “¿Cuál sigue?”, “¿Hay más juegos, profe?”.

La docente destacó que las actividades digitales y lúdicas despertaron el interés de los estudiantes y favorecieron su expresión oral. A pesar de que algunos fonemas continúan siendo difíciles de pronunciar correctamente, los progresos son notables, especialmente en la forma como los niños inician conversaciones y describen objetos o personajes de su interés, como los Paw Patrol. En estos casos, fueron capaces de expresar frases como: “Chase es azul”, “Me gusta Sky”, “Marshall es lindo”, e incluso imitar los sonidos característicos de cada figura.

Estos resultados permiten afirmar que la integración de materiales digitales y lúdicos en el aula potenció el desarrollo del lenguaje oral y promovió un aprendizaje más significativo, activo y participativo, ajustado a las características y necesidades del grupo de pre jardín. En el caso puntual del cuento de Superman, los niños, en la sesión posterior a su aplicación, solicitaron repetir la actividad, al igual que el juego del laberinto de Sonic, lo que evidencia su alto nivel de motivación y disfrute.

Finalmente, los resultados presentados se sustentan en las observaciones de campo, grabaciones de audio y video, la entrevista inicial y la encuesta post-experiencia aplicada a la docente, los cuales se encuentran disponibles en el Apéndice del proyecto.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos mediante esta investigación permiten comprender cómo la implementación de actividades didácticas digitales y lúdicas fortaleció el desarrollo de habilidades orales en los niños de grado prejardín del Colegio Mi Primera Formación. Los hallazgos reflejan una notable motivación por parte de los estudiantes frente a las actividades, lo que facilitó la práctica de estructuras orales básicas, la pronunciación y la elaboración de frases simples.

Estos avances se alinean con los objetivos propuestos y evidencian que la combinación de juego y tecnología puede generar entornos significativos para el aprendizaje del lenguaje oral. Así, se confirma que el uso de actividades lúdicas como los juegos digitales potencia la expresión oral y crea un ambiente motivador. El presente análisis se realiza desde un enfoque cualitativo, fundamentado en teorías pedagógicas que reconocen el lenguaje como pilar esencial del desarrollo integral en la primera infancia.

Al inicio del acercamiento con los niños se observó un desarrollo del lenguaje oral limitado, caracterizado por un vocabulario reducido y una pronunciación poco clara. La estructuración de oraciones resultaba compleja para la mayoría, lo que evidenció la necesidad de fortalecer sus procesos comunicativos a través de estrategias más dinámicas y significativas.

Durante esta fase también se identificó que la docente titular del grupo demostraba gran disposición y compromiso con el aprendizaje de sus estudiantes; sin embargo, el aula no contaba con suficientes recursos tecnológicos que facilitaran el uso frecuente de materiales digitales. No obstante, desde las primeras sesiones se notó entusiasmo y disposición por parte de los niños, especialmente en las actividades que implicaban responder preguntas, repetir palabras y participar en los juegos digitales propuestos. Asimismo, desde la mirada docente, esto evidenció

que la motivación y el acompañamiento cercano son factores clave para despertar la confianza y propiciar un ambiente donde los niños se atrevan a expresarse sin temor.

La actitud frente a los materiales fue de constante interés y participación activa y poco a poco se observaron avances en fluidez, pronunciación y uso de nuevo vocabulario. Estos primeros hallazgos confirman que, cuando el aprendizaje se plantea desde la motivación y el acompañamiento docente, los niños se sienten más seguros para expresarse y logran superar, de manera progresiva, las dificultades de comunicación oral presentes al inicio del proceso.

Durante la fase de experimentación, la implementación de materiales digitales como Wordwall, StoryJumper y Wheel of Names evidenció un efecto positivo en la expresión oral de los niños. Se observó mayor participación, pronunciación más clara y uso espontáneo de nuevo vocabulario. La motivación generada por los juegos digitales permitió que los niños repitieran sonidos y frases con mayor seguridad, mostrando avances en fluidez y confianza.

Estos resultados coinciden con lo expuesto por Papanastasiou et al. (2022, citados en Alotaibi, 2024), quienes señalan que los juegos educativos digitales favorecen la adquisición de habilidades lingüísticas y cognitivas a través de la interacción. Asimismo, respaldan lo planteado por Soriano (2021, citado en López Villa & Lescay Blanco, 2023), al evidenciar que las actividades lúdicas fortalecen la comunicación y la pronunciación de manera natural y significativa.

En este sentido, los hallazgos de la experimentación confirman la pertinencia de integrar estrategias basadas en la tecnología y el juego en la enseñanza inicial, pues logran despertar el interés, la participación y el deseo de expresarse oralmente. La variable demostró así su eficacia no solo como recurso didáctico, sino también como medio de innovación pedagógica capaz de transformar la experiencia de aprendizaje en el aula. Este proceso nos permitió comprender que,

más allá de los recursos digitales, el éxito depende de cómo el docente los integre pedagógicamente para hacer del juego una experiencia de aprendizaje con sentido. Estos resultados refuerzan la relevancia de la integración tecnológica como una vía efectiva para enriquecer las prácticas docentes en la educación inicial.

Tras la interacción con los materiales descritos, la expresión oral en los niños tuvo avances notables, como mayor confianza al hablar, mejor pronunciación y una participación más activa durante las actividades. Se evidenció un aumento en la claridad al responder preguntas y en la capacidad para construir frases sencillas con sentido.

En los audios y videos grabados se observa cómo los niños lograron articular mejor sonidos que antes les resultaban complejos, como la *r* y la *s*, y cómo su tono de voz se volvió más firme y seguro. Además, mostraron entusiasmo por compartir sus ideas, incluso fuera de las dinámicas del juego, lo que demuestra que las actividades digitales y lúdicas no sólo fortalecieron su lenguaje oral, sino también su autoestima, confianza y disposición para comunicarse con los demás. Este cambio refleja un avance significativo en su desarrollo personal y social, evidenciando una transformación positiva en su manera de expresarse y relacionarse con su entorno.

En relación con los estudios revisados en el marco teórico, los resultados obtenidos en esta investigación coinciden con lo planteado por autores como Alotaibi (2024), quien destaca que los juegos digitales fortalecen la motivación y el compromiso de los niños, generando aprendizajes significativos. De igual forma, Velasco Guerrero (2024) afirma que los materiales didácticos son esenciales en la educación inicial, ya que estimulan la curiosidad y la participación, aspectos evidentes durante la aplicación de las actividades digitales. Así mismo, Soriano (2021, citado en López Villa & Lescay Blanco, 2023) resalta el valor del juego como

estrategia para favorecer la pronunciación y la comunicación efectiva, algo que también se reflejó en los avances de los niños del grado prejardín. En conjunto, los hallazgos de este estudio respaldan lo expuesto en las investigaciones previas y confirman que el uso de recursos lúdicos y tecnológicos es una herramienta pedagógica efectiva para fortalecer el lenguaje oral en la primera infancia. Sin embargo, a diferencia de algunos estudios que se enfocan en contextos con mayor disponibilidad tecnológica, este proyecto muestra que aun en escenarios con recursos limitados es posible generar resultados significativos cuando existe motivación, acompañamiento docente y un enfoque pedagógico centrado en el juego.

En cuanto a las limitaciones del estudio, se identificaron algunos factores que pudieron influir en los resultados. Una de ellas fue el tamaño reducido del grupo de niños de grado prejardín del Colegio Mi Primera Formación, lo que no permitió incluir otros contextos educativos. Otra limitación importante fue el corto tiempo destinado para la aplicación del material, lo cual disminuyó la posibilidad de observar cambios más profundos en el desarrollo del lenguaje oral. Además, se evidenció que algunos niños presentaron dificultad para realizar acciones que implicaban mantener el clic sostenido o desplazar objetos en la pantalla, debido a su etapa de desarrollo en la motricidad fina y por no estar familiarizados con este tipo de actividades digitales previamente.

De igual forma, el acceso limitado a dispositivos electrónicos dificultó en algunos momentos el desarrollo de las actividades digitales lo cual refleja la necesidad de proporcionar elementos tecnológicos como parte de la dotación institucional. Estas limitaciones sugieren que, para futuras investigaciones, sería conveniente ampliar el tamaño de la muestra, extender el tiempo de intervención, diseñar materiales totalmente adaptados a las características de los

participantes y asegurar la disponibilidad de los recursos tecnológicos necesarios para todo el proceso.

Los avances observados en la pronunciación, el vocabulario y la seguridad oral confirman que los materiales aplicados cumplieron con el propósito de fortalecer el lenguaje desde un enfoque lúdico y participativo. Los resultados obtenidos permiten reconocer la importancia de incorporar materiales digitales y lúdicos en la enseñanza de los niños de educación inicial, ya que su uso no solo favorece la motivación y la participación activa, sino que también fortalece la expresión oral y la confianza al comunicarse.

En el contexto del Colegio Mi Primera Formación, las actividades aplicadas demostraron que cuando el aprendizaje se presenta de manera divertida y significativa, los niños se expresan con mayor claridad y seguridad. Desde una perspectiva pedagógica, esta experiencia resalta la necesidad de que el docente asuma un rol más creativo y mediador, capaz de transformar los recursos tecnológicos en oportunidades de interacción y crecimiento lingüístico.

Estos hallazgos ofrecen un referente útil para que los docentes integren de forma permanente los recursos tecnológicos en sus prácticas pedagógicas, adaptándolos a las necesidades y edades de los estudiantes. Asimismo, pueden orientar a otras instituciones a diseñar propuestas innovadoras que combinen el juego, la tecnología y la interacción oral como estrategias efectivas para potenciar el desarrollo comunicativo en la primera infancia.

En conclusión, el desarrollo de este proyecto permitió evidenciar que los materiales didácticos digitales y lúdicos fortalecen significativamente el lenguaje oral en los niños de grado prejardín, al propiciar espacios dinámicos de participación y comunicación. Las actividades aplicadas despertaron en los estudiantes interés, alegría y confianza para expresarse, lo que demuestra que el juego y la tecnología pueden ser herramientas efectivas para mejorar la

pronunciación, ampliar el vocabulario y favorecer la construcción de frases. Este proceso reafirma la importancia de crear ambientes de aprendizaje donde el niño se sienta motivado a hablar y donde el docente asuma un papel activo como mediador.

A futuro, sería valioso ampliar el tiempo de intervención y aplicar las estrategias con grupos de diferentes edades para comparar resultados y fortalecer las evidencias sobre el impacto de los recursos digitales en el desarrollo del lenguaje oral en la educación inicial. Este trabajo deja como enseñanza la necesidad de seguir innovando en la educación inicial, integrando recursos que conecten el juego, la tecnología y la expresión oral como base del desarrollo comunicativo y emocional en la infancia. De esta experiencia se desprende que enseñar desde la lúdica y la tecnología no solo impulsa el desarrollo del lenguaje oral, sino que también despierta en los niños el deseo genuino de comunicarse y aprender.

Conclusiones y Recomendaciones

Esta investigación evidenció que la incorporación de recursos didácticos digitales y lúdicos favorece de manera significativa el desarrollo de habilidades orales en niños de prejardín. Durante las sesiones se observó una participación constante y activa del grupo, lo que fortaleció la producción verbal en fluidez, vocabulario y estructuración de frases, cumpliendo con los objetivos planteados y respondiendo a la pregunta de investigación sobre la eficacia de estas herramientas en el desarrollo del lenguaje oral.

En cuanto al aspecto ontológico, se observó que el desarrollo del lenguaje oral en niños de prejardín va más allá de las actividades tradicionales como la memorización o la repetición y se fortalece mediante la interacción significativa con sus compañeros y el uso de recursos innovadores como los materiales digitales lúdicos. Desde la experiencia docente, este proceso permitió reconocer que cuando el aprendizaje ocurre en un entorno divertido y digital, los niños se expresan con mayor confianza, fluidez y creatividad, convirtiendo el lenguaje en una herramienta para comunicarse y disfrutar del aprendizaje.

Asimismo, el uso de materiales didácticos digitales y lúdicos tuvo un efecto positivo y visible en los espacios educativos, promoviendo una participación activa y una motivación constante que favorecieron un aprendizaje más dinámico, y el avance en las habilidades orales. No obstante, se considera necesario diseñar los materiales de acuerdo con las capacidades individuales de los estudiantes, teniendo en cuenta su etapa de desarrollo motriz y sus necesidades específicas de aprendizaje.

Los resultados de este estudio aportan evidencia práctica y teórica sobre el potencial de la tecnología educativa como medio para promover el desarrollo del lenguaje oral en la primera infancia. La investigación contribuye a la literatura existente al mostrar que, incluso en contextos

con limitaciones tecnológicas, es posible generar aprendizajes significativos cuando el docente actúa como mediador activo. Además, reafirma la importancia de integrar estrategias lúdicas en la enseñanza inicial, ofreciendo un modelo pedagógico replicable y adaptable a futuras investigaciones y prácticas educativas.

Se recomienda a las instituciones educativas fortalecer el uso pedagógico de los recursos digitales en la educación inicial, promoviendo la capacitación docente en el manejo de herramientas interactivas como Wordwall, StoryJumper y Wheel of Names. Asimismo, se sugiere implementar espacios permanentes donde los niños puedan interactuar con materiales lúdicos digitales que fomenten la oralidad, la creatividad y la participación. En el caso del Colegio Mi Primera Formación, sería pertinente incluir estos recursos dentro de su plan curricular y dotar el aula con dispositivos accesibles para los niños.

Para futuras investigaciones, se propone ampliar el tamaño de la muestra y el tiempo de intervención, con el fin de obtener resultados más representativos y profundos. También sería valioso incluir variables complementarias, como el desarrollo socioemocional o la comprensión auditiva, para analizar de forma integral cómo las actividades digitales inciden en distintas dimensiones del aprendizaje. Finalmente, se recomienda incorporar un componente de evaluación continua, que permita medir el impacto del uso de TIC en el progreso del lenguaje oral a lo largo del tiempo.

Referencias Bibliográficas

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology, 15*, 1307881.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Chu, C. (2024). Digital play in the early years: A systematic review. *International Journal of Child-Computer Interaction, 29*, 100586. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100652>
- Congreso de la República de Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia*.
<https://www.corteconstitucional.gov.co/>
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994 – Ley General de Educación*.
 Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Congreso de la República de Colombia. (2006, 8 de noviembre). *Ley 1098 de 2006. Código de infancia y adolescencia*. Diario Oficial No. 46.446.
<https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>
- Departamento Nacional de Planeación. (2007). *CONPES 109 de 2007 – Política Pública Nacional de Primera Infancia “Colombia por la primera infancia”*.
https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-177832_archivo_pdf_Conpes_109.pdf
- Congreso de la República de Colombia. (2012) Ley estatutaria 1581 de 2012 *Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales*. Diario Oficial.
 Recuperado de
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=49981>
- Guarneros, E., & Vega, L. (2014). *Habilidades lingüísticas orales y escritas para la lectura y escritura en niños preescolares*. *Acta Colombiana de Psicología, 17*(1), 21–30.
<https://doi.org/10.12804/apl32.1.2014.02>

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar – ICBF. (2013). *Documento No. 21. Atención integral a la primera infancia*. Bogotá: ICBF.

<http://www.icbf.gov.co/sites/default/files/publicacion-21.pdf>

López Villa, J. del R., & Lescay Blanco, D. M. (2023). Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de inicial. *Varona*, (76), 1–15.

<https://www.redalyc.org/journal/3606/360674839001/html/>

Ministerio de Educación Nacional – MEN. (2014). *Lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial*. Bogotá: MEN.

<https://repositorios.educacionbogota.edu.co/bitstream/001/1171/1/LineamientoPedagogicoCurricularEdinicial.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (1997). *Decreto 2247 de 1997 – Por el cual se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar*.

https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2009). *Colombia por la primera infancia*.

https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-177828_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Lineamientos Pedagógicos y Curriculares para la Educación Inicial*. [https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-](https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf)

[341880_recurso_1.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf)

Neuman, S. B., Krieger, L., Kaefer, T., & Gonzalez-Villisanti, H. (2025). Preschool Teachers' Child-Directed Talk: Unlocking Opportunities for Language Learning and Knowledge-Building. *Early Education and Development*, 36(5), 1134–1155.

<https://doi.org/10.1080/10409289.2025.2503024>

- Sánchez, A. (2025). Guided Play in the Kindergarten Classroom: One Teacher's Inquiry into Scaffolding Play-Based Writing Instruction. *Early Childhood Education Journal*, 53(6), 2089–2098. <https://doi.org/10.1007/s10643-025-01931-w>
- Schiele, T., Edelsbrunner, P., Mues, A., Birtwistle, E., Wirth, A., & Niklas, F. (2025). The effectiveness of game-based literacy app learning in preschool children from diverse backgrounds. *Learning and Individual Differences*, 117, 102579. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2024.102579>
- UNESCO. (2017). *Educación en la primera infancia: bases para el desarrollo sostenible*. París: UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259715>
- UNICEF. (2017). *Orientación programática de UNICEF para el desarrollo de los niños y las niñas en la primera infancia*. Nueva York: UNICEF. <https://www.unicef.org/media/107611/file/Programme-Guidance-for-ECD-SPANISH.pdf>
- Utami, A. (2025). Research design and implementation of digital play and digital games-based learning: A systematic review. *Education 3-13*. <https://doi.org/10.1080/03004279.2025.2537102>
- Velasco Guerrero, M. M. (2024). El uso del material didáctico en la labor de un docente en educación infantil. *Fedumar Pedagogía y Educación*, 10(1), 164–167. <https://doi.org/10.31948/rev.fedumar10-1.art-16>
- World Medical Association. (2013). *Declaration of Helsinki: Ethical principles for medical research involving human subjects*. *JAMA*, 310(20), 2191–2194. <https://doi.org/10.1001/jama.2013.281053>

Xiao, M., Yang, X., & Wang, H. (2025). Supporting oral language development in preschool: Instructional scaffolding in drawing activities. *Early Childhood Education Journal*.
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12292087/>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://drive.google.com/drive/folders/12pulmEE3IdXC_xU6MZ6-GDUbFI1erW26?usp=drive_link