

**Educaplay como estrategia lúdico-pedagógica para fortalecer las habilidades comunicativas orales en los estudiantes del grado primero**

Ingri Yuliza Martin Murcia

Edilsa Ojeda Goyeneche

Asesor

Silvia Moreno

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

## Resumen

El presente documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa desarrollado como opción de grado, orientado a reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa en el contexto de la primera infancia. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Colegio de Sugamuxi, sede Monquirá, ubicada en el municipio de Sogamoso (Boyacá), con la participación de 15 niños y niñas del grado primero de primaria. El objetivo general consistió en analizar cómo el uso de la herramienta digital Educaplay, como estrategia lúdico- pedagógica, contribuye al fortalecimiento de las habilidades comunicativas orales de los estudiantes, empleando un enfoque cualitativo de tipo investigación-acción e integrando la herramienta de Educaplay, como variable pedagógica mediadora para reconocer sus efectos en el desarrollo comunicativo, la participación activa y la expresión oral significativa. Entre los resultados se evidenciaron mejoras en la fluidez verbal, la entonación, la pronunciación y el vocabulario, así como un fortalecimiento de la autoconfianza y la seguridad de los estudiantes al participar en situaciones comunicativas. En consecuencia, se concluye que la implementación de esta herramienta promueve la motivación, la expresión oral y el aprendizaje significativo, al integrar de manera efectiva la tecnología, la lúdica y la interacción pedagógica en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

***Palabras clave:*** Educaplay, habilidades comunicativas, oralidad, lúdica, aprendizaje.

### **Abstract**

This document is the result of a formative research project developed as a degree requirement, aimed at reflecting on pedagogical practice and educational research in the context of early childhood. The study was conducted at the Colegio de Sugamuxi Educational Institution, Monquirá campus, located in the municipality of Sogamoso (Boyacá), with the participation of 15 first-grade boys and girls from primary education. The general objective was to analyze how the use of the digital tool *Educaplay* as a play-based pedagogical strategy contributes to strengthening students' oral communication skills. A qualitative action research approach was employed, integrating *Educaplay* as a mediating pedagogical variable to identify its effects on communicative development, active participation, and meaningful oral expression. The results demonstrated improvements in verbal fluency, intonation, pronunciation, and vocabulary, as well as greater self-confidence and security among students when participating in communicative situations. It can therefore be concluded that the implementation of this tool promotes motivation, oral expression, and meaningful learning by effectively integrating technology, playfulness, and pedagogical interaction into teaching and learning processes.

**Keywords:** Educaplay, communicative skills, orality, playfulness, learning.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema .....	12
Pregunta de Investigación.....	14
Objetivos.....	15
Objetivo General.....	15
Objetivos Específicos.....	15
Marcos de Referencia .....	16
Referentes Conceptuales.....	16
La Comunicación Oral.....	16
Habilidades Comunicativas Orales.....	16
Juego Educativo o Lúdico–Pedagógico.....	16
Educaplay.....	17
Estrategia Lúdico–Pedagógica.....	18
Referentes Teóricos.....	19
Fundamentos de la Comunicación Oral en la Educación Infantil.....	19
Habilidades Comunicativas Orales y Aprendizaje Significativo.....	20
Enfoque Lúdico–Pedagógico en la Educación Inicial y Básica Primaria.....	21
Recursos Digitales en el Aprendizaje Infantil.....	22
Motivación, Participación y Aprendizaje Activo en la Educación Infantil.....	26
Integración Pedagógica de Estrategias Lúdico–Digitales para la Expresión Oral....	27
Referentes Técnicos.....	29

Referentes Legales .....	30
Referentes Éticos .....	31
Herramientas y Métodos .....	33
Enfoque y Tipo de Estudio .....	33
Enfoque Metodológico.....	33
Tipo de Estudio.....	34
Población y Muestra: .....	34
Unidad de Análisis .....	35
Técnicas para la Recolección de Datos.....	36
Instrumentos de Recolección de Datos: .....	37
Criterios Éticos.....	38
Intervención Pedagógica.....	38
Estrategias Metodológicas y Rol del Docente .....	45
Análisis de Datos .....	45
Resultados .....	48
Acercamiento de la Población a la Variable .....	48
Experimentación .....	50
Identificación de Variaciones .....	52
Análisis y Discusión .....	54
Conclusiones y Recomendaciones .....	59
Referencias Bibliográficas .....	61

## Lista de Apéndices

<b>Apéndice A</b> <i>Carta de Permiso al Rector</i> .....	64
<b>Apéndice B</b> <i>Consentimiento Informado a Padres de Familia</i> .....	64
<b>Apéndice C</b> <i>Formato Diagnóstico Inicial: Diario de Campo</i> .....	65
<b>Apéndice D</b> <i>Encuesta Diagnóstico Inicial a Docente Titular Grado Primero</i> .....	66
<b>Apéndice F</b> <i>Carpeta Instrumentos de Recolección de Datos y las Muestras de Estudio</i> .....	67
<b>Apéndice G</b> <i>Carpeta Diarios de Campo Reflexivos por Docentes Investigador</i> .....	68
<b>Apéndice H</b> <i>Carpeta Donde se Anidan los Talleres Aplicados</i> .....	69

## Introducción

El fortalecimiento de las habilidades comunicativas orales en la educación inicial y básica primaria constituye un componente esencial del desarrollo integral de los niños y niñas, a través del lenguaje se expresan pensamientos, emociones, experiencias y formas de comprender el mundo. En el contexto educativo actual, caracterizado por la presencia creciente de tecnologías digitales, surge la necesidad de integrar herramientas interactivas que motiven la participación y faciliten el aprendizaje significativo. En este sentido, el uso de plataformas como Educaplay ofrece oportunidades para potenciar la expresión oral mediante actividades lúdicas, creativas y mediadas por la tecnología, favoreciendo el desarrollo de competencias lingüísticas desde los primeros años escolares.

A pesar de su importancia, en muchos entornos educativos persisten limitaciones relacionadas con la fluidez verbal, la pronunciación, la coherencia discursiva y la confianza comunicativa de los niños, especialmente en los primeros grados de la educación básica. Estas limitaciones pueden afectar la socialización, la participación en clase y la comprensión lectora, lo cual evidencia la necesidad de replantear las estrategias didácticas tradicionales. Como señala el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2017), “el desarrollo infantil se mueve entre las singularidades, los distintos ritmos y estilos propios de cada niña o niño, y las transformaciones que hacen parte de los procesos comunes” (p. 52). En este sentido, la incorporación de recursos digitales puede fortalecer las prácticas pedagógicas orientadas al aprendizaje significativo.

En este marco, la presente investigación surge como una respuesta a las necesidades comunicativas observadas en los estudiantes del grado primero de la sede Monquirá de la Institución Educativa Colegio de Sugamuxi, en el municipio de Sogamoso, Boyacá.

Este estudio tiene como objetivo analizar cómo el uso de la herramienta digital Educaplay contribuye al fortalecimiento de las habilidades comunicativas orales de los estudiantes del grado primero. Para ello, se implementa una secuencia didáctica titulada *‘Exploro, hablo y creo con mis palabras’*. Para ello, se adopta un enfoque cualitativo de tipo investigación–acción educativa, que permite observar, describir y reflexionar sobre los cambios generados en las prácticas comunicativas de los niños. Las técnicas de recolección de datos incluyen la observación participante, las entrevistas semiestructuradas y el análisis de producciones orales desarrolladas durante la intervención con la herramienta digital.

Los resultados esperados apuntan a evidenciar avances en la fluidez, pronunciación, espontaneidad y confianza comunicativa de los estudiantes. En esta línea, se espera demostrar que Educaplay puede convertirse en una herramienta eficaz para integrar el juego y la tecnología en la enseñanza del lenguaje. Esto permite generar un ambiente participativo, creativo y significativo. Se invita al lector a recorrer este informe de investigación para conocer el proceso de implementación, análisis e interpretación de los hallazgos, los cuales evidencian el potencial de las estrategias lúdico–digitales en el fortalecimiento de la comunicación oral durante la primera infancia.

## Caracterización

El presente proyecto se desarrollará en la Institución Educativa Colegio de Sugamuxi, sede Monquirá, ubicada en el municipio de Sogamoso, en el departamento de Boyacá, en la región del altiplano cundiboyacense. Esta zona se caracteriza por su riqueza cultural, vocación agrícola e industrial y su legado histórico. Este municipio combina zonas urbanas y rurales, lo que da lugar a una comunidad educativa diversa, con distintas costumbres, condiciones sociales y estilos de vida. La institución, de carácter público y adscrita a la Secretaría de Educación Municipal de Sogamoso, atiende población infantil proveniente en su mayoría de familias de nivel socioeconómico medio y bajo, con limitaciones en el acceso a recursos tecnológicos y materiales didácticos. Estas condiciones influyen directamente en los procesos pedagógicos, ya que restringen la implementación continua de estrategias diferenciales. Sin embargo, al mismo tiempo, potencian la creatividad docente y el trabajo colaborativo entre maestros, estudiantes y familias. La comunidad educativa se destaca por su sentido de pertenencia, compromiso institucional y disposición hacia la mejora continua, valores que respaldan la pertinencia y viabilidad del presente proyecto.

La sede Monquirá ofrece los niveles de educación preescolar y básica primaria, y cuenta con un equipo docente que promueve el fortalecimiento de las competencias comunicativas, cognitivas y socioemocionales desde un enfoque lúdico–pedagógico, orientado al aprendizaje significativo y la inclusión educativa. Las aulas están conformadas por grupos de 16 a 25 estudiantes, con edades entre 5 y 7 años. Esta etapa es crucial para la consolidación del lenguaje oral, la comprensión y la expresión verbal. Las prácticas pedagógicas se caracterizan por el uso de actividades dinámicas, exploratorias y participativas, que buscan despertar el interés de los niños y niñas, aunque se evidencian desafíos en la incorporación constante de herramientas

digitales debido a limitaciones de infraestructura o conectividad. En este contexto, el proyecto propone aprovechar los recursos tecnológicos disponibles para fortalecer la enseñanza de la oralidad, integrando el juego, la interacción y la tecnología educativa como medios para potenciar las habilidades comunicativas orales.

A pesar de las limitaciones materiales y tecnológicas identificadas, los estudiantes del grado primero manifiestan un alto interés por los recursos digitales, las dinámicas lúdicas y las actividades interactivas, lo que evidencia una oportunidad pedagógica para vincular la tecnología con el desarrollo de la oralidad. En este sentido, el proyecto responde a una demanda concreta de aprendizaje: fortalecer las habilidades comunicativas orales —como la fluidez verbal, la pronunciación, la entonación y la espontaneidad— mediante experiencias significativas.

La innovación de esta propuesta no reside solo en el uso de la plataforma Educaplay, sino en la manera pedagógica y contextualizada de integrarla en el aula. El carácter innovador se centra en la secuencia didáctica <<Exploro, hablo y creo con mis palabras>>, diseñada desde un enfoque lúdico–comunicativo que combina el juego, la interacción social, el acompañamiento familiar y el uso de las TIC como mediadores del aprendizaje. Esta estrategia promueve un ambiente donde los niños aprenden a comunicarse jugando, expresan emociones, narran experiencias y construyen conocimiento. Así, la innovación emerge de la articulación entre lo digital, lo afectivo y lo pedagógico, fortaleciendo el sentido de participación y pertenencia en el proceso de aprendizaje.

Teniendo en cuenta que el entorno familiar ejerce una influencia determinante en el desarrollo comunicativo de los estudiantes, se reconoce la importancia de su participación activa. La mayoría proviene de hogares nucleares o monoparentales, donde el nivel de acompañamiento escolar varía según las condiciones laborales y económicas de los padres. En respuesta a esta

realidad, el proyecto reconoce a las familias como agentes activos del proceso pedagógico y promueve su participación consciente en el fortalecimiento de la oralidad infantil. Para ello, se plantea que los padres y cuidadores asuman el compromiso diario de escuchar a sus hijos, conversar con ellos y estimular su expresión verbal en los espacios cotidianos del hogar, materializando este acompañamiento por medio de actividades sencillas y significativas, tales como narrar experiencias familiares, dialogar durante la preparación de alimentos o describir objetos y situaciones del entorno. De esta manera, se busca transformar la rutina familiar en un escenario de aprendizaje comunicativo, donde el lenguaje se viva como un medio para fortalecer los lazos afectivos, la autoconfianza y el gusto por expresarse.

Por otra parte, la Institución Educativa Colegio de Sugamuxi, sede Monquirá, cuenta con una sala de informática equipada con computadores, acceso a internet, proyectores y tabletas, asegurando la viabilidad técnica de la propuesta. Estas condiciones permiten implementar Educaplay como recurso complementario, aprovechando sus actividades interactivas —como ruletas, crucigramas, sopas de letras, cuestionarios y juegos de pronunciación— para fortalecer las habilidades comunicativas orales de los estudiantes de grado primero. Desde esta perspectiva, la propuesta no solo contribuye al fortalecimiento del lenguaje y las habilidades comunicativas, sino también a la formación integral, la inclusión educativa y la cohesión entre escuela y familia, pilares fundamentales para el desarrollo infantil.

## Planteamiento del Problema

En el contexto educativo colombiano, el desarrollo de la competencia comunicativa oral constituye un eje esencial para la formación integral de los estudiantes y su participación activa en los procesos de aprendizaje. No obstante, en los primeros grados de educación básica primaria se evidencian dificultades en la expresión oral, reflejadas en un vocabulario restringido, escasa fluidez verbal y baja interacción comunicativa en el aula. Estas dificultades afectan la comprensión lectora, la socialización y el aprendizaje cooperativo, aspectos fundamentales que la escuela busca fortalecer desde las etapas iniciales.

En la Institución Educativa del Colegio de Sugamuxi, sede Monquirá, ubicada en el municipio de Sogamoso (Boyacá), se ha observado que, a pesar del compromiso docente y del desarrollo de actividades orales en las prácticas cotidianas, los estudiantes de grado primero presentan limitaciones para expresar sus ideas de forma coherente y fluida, mantener las interacciones comunicativas y participar activamente en conversaciones académicas o espontáneas. Esta situación se refleja en una baja participación oral en clase, uso limitado del vocabulario, dependencia de respuestas guiadas por el docente y escasa confianza al comunicarse con sus compañeros, especialmente en aquellos niños que manifiestan timidez o inseguridad al hablar en público.

Sin embargo, en muchos contextos escolares ubicados en zonas intermedias, como Sogamoso, el uso de herramientas digitales lúdico-pedagógicas aún no se ha incorporado de manera sistemática y es limitado. Esto dificulta que los estudiantes se beneficien de la interacción social y la mediación pedagógica, consideradas esenciales para el aprendizaje (Vygotsky, 1978).

Frente a este panorama, surge el interés por introducir una variable pedagógica mediadora basada en el uso de la herramienta digital Educaplay, integrada dentro de una secuencia lúdico–pedagógica denominada “Exploro, hablo y creo con mis palabras”. La innovación de la propuesta no reside solo en la plataforma, sino en la manera en que la tecnología se articula con el juego, la oralidad y la participación familiar para favorecer el aprendizaje significativo. A través de actividades interactivas —como ruletas, sopas de letras, adivinanzas y juegos de pronunciación— se busca que los niños fortalezcan su autoexpresión, confianza, escucha activa y fluidez verbal. Paralelamente, las familias acompañan el proceso desde el hogar mediante la conversación cotidiana y el apoyo afectivo.

Esta investigación surge de la necesidad de transformar las estrategias tradicionales de enseñanza del lenguaje oral, centradas en la repetición y la memorización, hacia prácticas más dinámicas, participativas y mediadas por la tecnología. A pesar de los esfuerzos pedagógicos institucionales, aún no se cuenta con experiencias sistematizadas que integren lo lúdico, lo digital y la participación familiar en el fortalecimiento de la oralidad infantil. Por tanto, el presente estudio busca analizar de qué manera la integración pedagógica de Educaplay fortalece el desarrollo de habilidades comunicativas orales y mejora el aprendizaje en los primeros años escolares mediante una propuesta diferencial y contextualizada.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo el uso de la herramienta digital Educaplay como estrategia lúdico–pedagógica contribuye al fortalecimiento de las habilidades comunicativas orales de los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Colegio de Sugamuxi, sede Monquirá, en el municipio de Sogamoso (Boyacá), para promover el aprendizaje significativo y la participación activa en el aula de clases?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer las habilidades comunicativas orales de los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Colegio de Sugamuxi, sede Monquirá, en el municipio de Sogamoso (Boyacá), mediante la implementación de la herramienta digital Educaplay como estrategia lúdico–pedagógica que promueva el aprendizaje activo, participativo y significativo durante el segundo semestre del 2025.

### **Objetivos Específicos**

Identificar, mediante la aplicación de observaciones directas, entrevistas y actividades lúdicas orales, las principales fortalezas y debilidades que presentan los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Colegio de Sugamuxi, sede Monquirá, en el municipio de Sogamoso (Boyacá),

Diseñar e implementar una secuencia de actividades lúdico–pedagógicas mediadas por la herramienta digital Educaplay, orientadas al fortalecimiento de las habilidades comunicativas orales de los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Colegio de Sugamuxi, sede Monquirá, en el municipio de Sogamoso (Boyacá),

Analizar y evaluar los avances en las habilidades comunicativas orales y en la participación activa de los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Colegio de Sugamuxi, sede Monquirá, en el municipio de Sogamoso (Boyacá), mediante la aplicación de observaciones directas en el aula y el uso sistemático del diario de campo como instrumento de seguimiento pedagógico

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

En este apartado podrá encontrar lo que refiera a conceptos teóricos y pedagógicos esenciales que sustentan la investigación, con el propósito de brindar un marco conceptual claro y coherente que oriente la comprensión del fenómeno estudiado. Se abordan definiciones relacionadas con las habilidades comunicativas orales, la estrategia lúdico–pedagógica, el uso educativo de la herramienta digital Educaplay y el juego digital como recurso de aprendizaje. Estos referentes permiten fundamentar la propuesta pedagógica, interpretar los resultados obtenidos y articular la teoría con la práctica educativa en el contexto del grado primero de la Institución Educativa Colegio de Sugamuxi, sede Monquirá.

### ***La Comunicación Oral***

Se entiende como un proceso de interacción verbal mediante el cual las personas expresan pensamientos, emociones y conocimientos, creando un flujo de información entre el emisor y el receptor. «El desarrollo del lenguaje en el niño refleja la evolución de su pensamiento; la capacidad de expresar ideas y emociones mediante palabras es producto de la internalización de la función simbólica» (Piaget, 1987, p. 123).

Estas habilidades incluyen la capacidad de narrar experiencias, razonar, describir y participar en diálogos significativos, fundamentales para el desarrollo integral de los niños en los primeros años de la educación primaria.

### ***Juego Educativo o Lúdico–Pedagógico***

Están diseñados como una actividad planificada y estructurada que combina reglas, desafíos y motivación intrínseca, con el objetivo de promover la exploración, la creatividad, la participación activa y el aprendizaje significativo (Piaget, 1973; Vygotsky, 1978). En el contexto

de la educación infantil temprana, los juegos educativos son una forma importante de promover la interacción social, desarrollar conocimientos y fortalecer las habilidades de comunicación oral del alumnado.

El Juego Educativo es definido como una actividad intencionalmente diseñada con el propósito de favorecer la exploración, la participación activa y el aprendizaje significativo, incorporando reglas, desafíos y una fuerte motivación intrínseca (Piaget, 1973). Por su lado, la Estrategia Lúdico-Pedagógica se refiere a un concepto más amplio que enmarca la aplicación intencional de la lúdica en el aula. Se define como el conjunto de acciones didácticas que integran elementos del juego, la diversión y la motivación con una clara intencionalidad pedagógica (Vygotsky, 1978; Bruner, 1983). Su propósito es generar experiencias de aprendizaje significativas que promuevan la autonomía, la creatividad y la participación activa de los estudiantes, reconociendo el juego como un medio esencial para el desarrollo del pensamiento y la construcción del conocimiento.

### ***Educaplay***

Es una plataforma digital interactiva que permite la creación y el desarrollo de diversas actividades de aprendizaje, como crucigramas, sopas de letras, cuestionarios, rompecabezas y juegos de reconocimiento de palabras. Integrada en un enfoque de enseñanza planificado, esta herramienta fomenta la participación activa, la motivación interna y la comunicación oral entre los estudiantes, convirtiéndose así en una herramienta de comunicación que potencia el aprendizaje lúdico y la comunicación en el aula. Esto es coherente con la postura del Ministerio de Educación Nacional, quien afirma que “el uso pedagógico de las tecnologías digitales favorece la participación activa, la interacción comunicativa y el desarrollo de competencias comunicativas en el aula” (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2013, p. 17).

Además, Piaget (1962) sostiene que “el juego constituye una de las principales actividades a través de las cuales el niño construye conocimiento y desarrolla lenguaje mediante la interacción con otros” (p. 45).

Así que, teniendo en cuenta la presente investigación, los conceptos presentados se relacionan entre sí, puesto que las estrategias lúdico-pedagógicas utilizan herramientas digitales (como Educaplay) para movilizar el juego educativo, con el fin de desarrollar las habilidades comunicativas orales de los estudiantes.

### ***Estrategia Lúdico–Pedagógica***

Esto implica la integración de actividades educativas que incorporan elementos lúdicos, variados y estimulantes que persiguen un propósito educativo y tienen como objetivo promover aprendizajes específicos, en este caso, el aprendizaje oral y comunicativo. El juego desde una perspectiva, Piaget (1973), explica que el juego es una forma natural de interacción y compromiso que ayuda a los niños a comprender su entorno, explorar ideas y construir ideas conceptuales a través de la acción. En este contexto, los documentos educativos nacionales, como los Fundamentos Curriculares para la Educación Infantil y Preescolar y las Directrices Pedagógicas y Curriculares para la Educación Infantil, enfatizan que el juego, la exploración y la comunicación son esenciales para el aprendizaje y el desarrollo integral en la primera infancia (Marroquín Sandoval et al., 2019; Bejarano Novoa et al., 2020; Marroquín Sandoval, 2017). En este sentido, los principios propuestos son coherentes con lo siguiente: Los métodos de enseñanza basados en juegos utilizan herramientas de investigación digital como Educaplay para promover juegos educativos y desarrollar las habilidades de comunicación oral del alumnado. De esta manera, el aprendizaje se concibe como un proceso flexible, participativo y eficaz en el que la tecnología, el juego y la interacción oral se complementan para promover la comunicación, las

habilidades lingüísticas y la participación de los niños en el aula (MEN, 2020; Bejarano Novoa et al., 2020; Marroquín Sandoval, 2017).

### **Referentes Teóricos**

Los referentes teóricos proporcionan el sustento académico y epistemológico de la investigación, justificando la pertinencia de la variable (habilidades comunicativas orales), la estrategia (lúdico-pedagógica mediada por Educaplay) y el enfoque metodológico. A continuación, se presenta un análisis de las principales teorías y estudios recientes que fundamentan el proyecto.

#### ***Fundamentos de la Comunicación Oral en la Educación Infantil***

La comunicación oral en la educación infantil es esencial para el desarrollo infantil, ya que no solo les ayuda a expresar sus pensamientos y sentimientos, sino que también facilita la comunicación con los demás en el proceso de aprendizaje.

Según Bigas (1996), en el contexto escolar el uso del lenguaje oral ha disminuido frente al predominio del lenguaje escrito; sin embargo, se conoce que la comunicación oral cumple un papel esencial como herramienta para favorecer un aprendizaje más efectivo.

Investigaciones recientes también destacan que promover la comunicación oral desde una edad temprana mejora las habilidades lingüísticas y cognitivas. En este sentido, López Villa y Lescay Blanco (2023) argumentan que la comunicación es un proceso de aprendizaje esencial que debe fomentarse desde una edad temprana para poder expresar ideas y comunicarse con personas reales. Otros estudios sobre el desarrollo del lenguaje oral también enfatizan que los niños necesitan un entorno diverso con perspectivas diversas para desarrollar sus habilidades lingüísticas, de vocabulario y de pronunciación (Bigas, 1996). Estos enfoques enfatizan la importancia de este estudio y, al mismo tiempo, refuerzan la idea de que promover la

comunicación oral a través de enfoques basados en juegos digitales como Educaplay aborda directamente las necesidades de comunicación que se observan desde una edad temprana.

### ***Habilidades Comunicativas Orales y Aprendizaje Significativo***

El desarrollo de habilidades de comunicación oral en la educación infantil es esencial para comprender, expresar e interactuar con los demás. López Villa y Lescay Blanco (2023) enfatizan que la comunicación oral permite a los estudiantes crear significado juntos y transformar sus experiencias en conocimiento a través del diálogo. Estas habilidades incluyen la capacidad de explicar, explicar, argumentar, cuestionar y escuchar atentamente, lo que contribuye al desarrollo del pensamiento estructurado y crítico. En este sentido, el lenguaje oral no solo es un medio de comunicación sino también una herramienta para la comunicación cognitiva que promueve el aprendizaje significativo, ya que los niños relacionan los nuevos conocimientos con sus experiencias cotidianas y los interpretan en las interacciones con los demás (Velasco Vanegas, 2018; López Villa y Lescay Blanco, 2023). Velasco Vanegas (2018), por su parte, argumenta que las habilidades de comunicación oral deben promoverse en entornos lúdicos y atractivos que fomenten la participación y el intercambio verbal, ya que el desarrollo del lenguaje está estrechamente vinculado al desarrollo cognitivo y social. De igual manera, Torres Honores Delgado et al. (2023) demuestran que la instrucción basada en el diálogo y la acción promueve un aprendizaje profundo y duradero al ayudar a los niños a comprender, construir y expresar lo que saben con sus propias palabras.

Integrar métodos de enseñanza que promueven la comunicación oral en situaciones comunicativas de la vida real ayuda a fomentar la independencia, la autoconfianza y el pensamiento crítico, componentes esenciales para un aprendizaje exitoso en los primeros años de la escuela (Bejarano Novoa et al., 2020; Velasco Vanegas, 2018).

Desarrollar habilidades de comunicación oral desde una edad temprana no solo mejora las habilidades lingüísticas, sino que también promueve el pensamiento crítico y reflexivo. A través de discusiones, debates e historias, los niños aprenden a construir y negociar significados, amplían su comprensión del mundo y desarrollan el pensamiento crítico sobre el conocimiento. Teniendo en cuenta a los autores. Bejarano Novoa et al. (2020) y Velasco Vanegas (2018), fomentar un entorno donde las palabras fluyan con libertad y respeto ayuda a los estudiantes a expresar sus ideas con libertad, escuchar diversas perspectivas y participar en el aprendizaje.

### ***Enfoque Lúdico–Pedagógico en la Educación Inicial y Básica Primaria***

El juego educativo o lúdico-pedagógico constituye un medio privilegiado para el aprendizaje en la infancia, ya que permite a los niños explorar, crear y aprender de manera significativa a través de la interacción con sus pares y su entorno. De acuerdo con Marroquín Sandoval et al. (2017), la lúdica es una experiencia cultural que articula la dimensión afectiva, cognitiva y social del desarrollo infantil, favoreciendo la comunicación, la imaginación y la construcción del conocimiento. En la educación inicial y básica primaria, las estrategias basadas en el juego estimulan el lenguaje oral al ofrecer espacios de diálogo espontáneo, narración y participación activa, donde el niño puede expresarse libremente, construir significados y fortalecer su confianza comunicativa (Marroquín Sandoval et al., 2017; Tovar Rúa et al., 2023).

Por su parte, Tovar Rúa et al. (2023) destacan que la lúdica, cuando se incorpora con intención pedagógica, genera ambientes de aprendizaje dinámicos y participativos que incrementan la motivación, la atención y la retención de la información. En este sentido, el docente deja de ser un transmisor de contenidos para convertirse en un mediador que guía experiencias significativas, en las cuales el estudiante aprende jugando y asume un papel activo en la construcción del saber.

Desde una mirada psicopedagógica, Piaget (1973) entiende el juego como una forma natural de asimilación mediante la cual el niño recrea, transforma y comprende su entorno, integrando estructuras cognitivas que fortalecen su lenguaje y capacidad simbólica. De igual modo, Vygotsky (1979) considera el juego un espacio de mediación social y cultural que favorece el desarrollo del lenguaje y el pensamiento dentro de la zona de desarrollo próximo.

En coherencia con estos postulados, las Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar (MEN, 2017) y los Lineamientos Pedagógicos y Curriculares para la Educación Inicial (Bejarano Novoa et al., 2020) promueven el juego, la literatura y la interacción comunicativa como actividades rectoras que estimulan el desarrollo integral y la competencia comunicativa en la infancia.

### ***Recursos Digitales en el Aprendizaje Infantil***

La integración de la tecnología en el aula de educación infantil y básica primaria constituye un pilar estratégico en la didáctica contemporánea, pues transforma los procesos pedagógicos unidireccionales en experiencias interactivas y centradas en el estudiante. Este enfoque es fundamental para la investigación, ya que justifica la elección de una herramienta digital como Educaplay para mediar el fortalecimiento de la expresión oral en el aula de grado primero.

El uso de recursos digitales en la educación ha transformado significativamente los procesos de enseñanza y aprendizaje, al integrar herramientas tecnológicas que favorecen la comunicación, la creatividad y la participación activa de los estudiantes. Veloz-Segura et al. (2023) señalan que los recursos digitales —como plataformas interactivas, videos y entornos virtuales— facilitan la comprensión de contenidos, promueven la motivación y estimulan el pensamiento crítico, al propiciar experiencias educativas dinámicas y personalizadas.

De igual forma, Cobeña-Napa et al. (2024) destacan que los recursos digitales y didácticos constituyen una oportunidad para que docentes y estudiantes asuman un papel activo dentro del proceso educativo, promoviendo la imaginación, la creatividad y la autonomía. Cuando se combinan con metodologías activas, como el aprendizaje colaborativo o la gamificación, estos recursos fortalecen las competencias comunicativas y la equidad educativa, incluso en contextos con limitaciones tecnológicas.

En consecuencia, la incorporación de herramientas digitales no debe entenderse únicamente como un componente técnico, sino como una estrategia pedagógica orientada al fortalecimiento de la enseñanza. Cobeña-Napa et al. (2024) y Veloz-Segura et al. (2023) coinciden en que los docentes requieren formación continua en el uso pedagógico de las TIC para diseñar experiencias interactivas y significativas. Esta reflexión se articula con la propuesta de utilizar Educaplay como mediador didáctico, al integrar tecnología, juego y oralidad en un entorno participativo.

#### Educaplay como Recurso Lúdico–Pedagógico para Fortalecer la Expresión Oral

La plataforma Educaplay constituye una herramienta digital que combina el juego con estrategias pedagógicas interactivas, favoreciendo el aprendizaje significativo y la participación activa de los estudiantes. Su estructura basada en actividades como crucigramas, sopas de letras, adivinanzas, ruletas o juegos de pronunciación permite dinamizar las clases y estimular la expresión oral de manera creativa. Idrovo Ordóñez et al. (2025) evidencian que Educaplay contribuye al fortalecimiento de las habilidades lingüísticas al generar espacios de comunicación auténtica donde los niños practican la oralidad mientras se divierten, incrementando su confianza y motivación.

Asimismo, Panta-Chang et al. (2025) señalan que esta plataforma posibilita la creación de ambientes de aprendizaje más dinámicos y accesibles, donde el niño asume un papel protagónico y colaborativo. Este enfoque resulta pertinente para el contexto de la Institución Educativa Colegio de Sugamuxi, sede Monquirá, donde las limitaciones tecnológicas pueden suplirse con recursos gratuitos y accesibles como Educaplay.

En coherencia, Idrovo Ordóñez et al. (2025) sostienen que la gamificación del aprendizaje mediante Educaplay estimula la atención, la autorregulación y la práctica oral significativa, contribuyendo al desarrollo integral del niño. Por ello, la presente investigación analiza cómo su implementación fortalece la competencia comunicativa oral y promueve escenarios de diálogo y participación activa. Motivación, Participación y Aprendizaje Activo en la Educación Infantil

La motivación intrínseca constituye un factor esencial en el proceso de aprendizaje, pues impulsa la curiosidad, la exploración y la persistencia frente a las tareas escolares. Según la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (1985), cuando los estudiantes se sienten autónomos, competentes y vinculados socialmente, aumenta su nivel de compromiso con el aprendizaje. En el ámbito infantil, esta motivación se fortalece mediante propuestas lúdico-pedagógicas que promueven el disfrute, la creatividad y la interacción.

En este sentido, Hei Schools (2023) sostiene que la participación activa permite que los niños sean protagonistas de su aprendizaje, fortaleciendo su autoestima, autonomía y confianza comunicativa. De igual manera, Boillos García (2024) destaca que la interacción constante entre compañeros y docentes facilita la comprensión, la reflexión y la construcción colectiva del conocimiento. Zarama Erazo et al. (2025) agregan que el aprendizaje activo estimula el

pensamiento crítico y la oralidad al permitir que los niños apliquen conocimientos en contextos reales.

Por lo tanto, en el marco de esta investigación, Educaplay se concibe como un entorno digital que articula la motivación, la participación y el aprendizaje activo, contribuyendo al fortalecimiento de la expresión oral y al desarrollo integral de los estudiantes. Integración Pedagógica de Estrategias Lúdico–Digitales para la Expresión Oral.

La integración de estrategias lúdico–digitales en el aula transforma las prácticas pedagógicas tradicionales, promoviendo aprendizajes participativos, inclusivos y significativos. Cobeña-Napa et al. (2024) destacan que los recursos digitales fomentan la motivación y la autonomía del estudiante al ofrecer entornos de exploración y autoaprendizaje. De igual manera, Idrovo Ordóñez et al. (2025) subrayan que la plataforma Educaplay estimula la fluidez verbal y la práctica oral significativa mediante el juego, la retroalimentación y la colaboración entre pares.

En esta línea, el aprendizaje activo, sustentado en la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (1985) y en los principios de la educación experiencial (Hei Schools, 2023), orienta la propuesta hacia una enseñanza donde los niños aprenden hablando, jugando y compartiendo. El docente, por su parte, asume el rol de mediador que observa, acompaña, retroalimenta y adapta las estrategias según las necesidades comunicativas del grupo (Panta-Chang et al., 2025).

Finalmente, el uso pedagógico de Educaplay se alinea con el propósito de fortalecer la expresión oral a través de la motivación, la participación y la interacción significativa, en coherencia con los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2017) para la educación inicial y básica primaria

### ***Motivación, Participación y Aprendizaje Activo en la Educación Infantil***

Se presenta la articulación de los conceptos de motivación intrínseca, participación activa y aprendizaje activo como pilares pedagógicos esenciales para el desarrollo integral en la educación inicial y básica primaria. Dichos conceptos son cruciales, pues justifican la idoneidad del enfoque lúdico-pedagógico adoptado en la presente investigación. Al integrar la tecnología con metodologías que ubican al niño como protagonista de su proceso, se busca generar entornos de aprendizaje que fomenten la curiosidad, el compromiso sostenido y la expresión oral espontánea, elementos clave para el fortalecimiento de la competencia comunicativa

Por su parte, la motivación intrínseca constituye un factor esencial en el proceso de aprendizaje, pues impulsa la curiosidad, la exploración y la persistencia frente a las tareas escolares, siendo un pilar fundamental de la educación inicial. De acuerdo con la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (1985), el compromiso del estudiante con el aprendizaje aumenta cuando se satisfacen las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y vinculación social. Este principio es vital para el proyecto, ya que justifica la elección de la gamificación como estrategia, buscando que las actividades de Educaplay generen un disfrute natural y una sensación de competencia en los niños, lo cual es más efectivo para el desarrollo de la expresión oral que los ejercicios tradicionales.

Por otra parte, la participación activa se considera un componente indispensable en el aprendizaje temprano, ya que transforma a los niños y niñas en protagonistas directos de la construcción de su propio conocimiento. Según el enfoque pedagógico de Hei Schools (2023), la participación activa —entendida como expresar ideas, cooperar y tomar decisiones— fortalece directamente la autoestima, la autonomía y, de manera crucial, la confianza comunicativa. Esta teoría sustenta la metodología del estudio, pues la implementación de Educaplay está diseñada

para ser un entorno lúdico que exija interacción constante y decisiones verbales por parte de los estudiantes, garantizando que el fortalecimiento de la oralidad esté ligado a su desarrollo socioemocional.

En resumen, unificando los conceptos anteriormente expuestos, el aprendizaje activo busca involucrar al estudiante como el agente principal de su proceso formativo mediante la reflexión, la resolución de problemas y la aplicación de conocimientos en contextos significativos. De acuerdo con Zarama Erazo et al. (2025), esta metodología estimula el pensamiento crítico y creativo, favorece la interacción social y robustece la motivación intrínseca. En el contexto de esta investigación, lo anterior valida que la implementación de Educaplay representa la oportunidad perfecta para articular estas tres dimensiones (motivación, participación y activo), ofreciendo entornos digitales donde los niños pueden hablar, jugar y aprender simultáneamente, contribuyendo al desarrollo integral y la expresión oral fluida.

### ***Integración Pedagógica de Estrategias Lúdico–Digitales para la Expresión Oral***

La integración de estrategias lúdico–digitales en el aula representa una oportunidad para transformar las prácticas pedagógicas tradicionales y promover un aprendizaje más participativo, inclusivo y significativo. El uso de herramientas como *Educaplay* permite crear experiencias educativas que combinan el juego, la tecnología y la interacción social, favoreciendo el desarrollo de habilidades comunicativas orales a través de actividades atractivas y contextualizadas. Según Cobeña-Napa et al. (2024), la incorporación de recursos digitales en la enseñanza potencia la motivación y la autonomía del estudiante, al ofrecer entornos dinámicos donde puede explorar, equivocarse y aprender activamente. De igual manera, Idrovo Ordoñez et al. (2025) destacan que *Educaplay* fomenta la práctica oral significativa, la fluidez y la

pronunciación mediante juegos interactivos que estimulan la participación y el trabajo colaborativo.

Desde un enfoque pedagógico, la integración de estrategias lúdico–digitales responde al principio de aprendizaje activo y significativo, en el cual el estudiante construye conocimiento mediante la experiencia y la interacción (Decía & Ryan, 1985; Hei Schools, 2023). Estas estrategias permiten fortalecer la expresión oral de los niños a través de la narración, la descripción, la escucha activa y el diálogo espontáneo en contextos mediados por herramientas digitales. Además, la mediación docente adquiere un papel central, ya que el maestro guía el proceso, observa el progreso comunicativo y adapta las actividades según las necesidades del grupo (Panta-Chang et al., 2025). Así, la integración de recursos lúdico–digitales no solo potencia la competencia oral, sino que también aporta orientaciones prácticas para enriquecer las estrategias didácticas y consolidar aprendizajes duraderos en los primeros años escolares.

Finalmente, los referentes teóricos tratados en el presente apartado respaldan la idea de que el fortalecimiento de las habilidades comunicativas orales requiere de ambientes pedagógicos que integren la motivación, la participación y el aprendizaje activo. Desde la teoría de la autodeterminación, la motivación intrínseca se potencia cuando las actividades son significativas, retadoras y socialmente relevantes (Deci & Ryan, 1985; Hei Schools, 2023). Por tanto, el uso de *Educaplay* como estrategia lúdico–pedagógica se alinea plenamente con este principio, al ofrecer experiencias interactivas que promueven el diálogo, la narración y la fluidez verbal. En consecuencia, analizar su contribución en el contexto de la sede Monquirá permitirá comprender cómo la mediación tecnológica puede transformar las prácticas de enseñanza tradicionales, fortaleciendo la expresión oral y la formación integral de los niños y niñas del grado primero.

## Referentes Técnicos

Los referentes técnicos del presente proyecto se articulan con los lineamientos y documentos de orientación operativa emitidos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) y otras entidades con incidencia en la educación inicial y básica primaria en Colombia. De acuerdo con las Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar (MEN, 2017), las prácticas pedagógicas deben favorecer el desarrollo integral del niño a través de experiencias significativas centradas en el juego, la exploración y la comunicación. En concordancia, los Lineamientos Pedagógicos y Curriculares para la Educación Inicial (MEN, 2014) promueven la creación de ambientes de aprendizaje enriquecidos que potencien la oralidad, la interacción y el uso de recursos tecnológicos accesibles.

Asimismo, el Decreto 1411 de 2022 del MEN orienta el fortalecimiento de las competencias comunicativas y digitales en la educación básica, resaltando la importancia del uso pedagógico de las TIC como mediadoras del aprendizaje. En coherencia con estos principios, el diseño de las actividades en Educaplay —como crucigramas, sopas de letras, ruletas, cuestionarios interactivos y juegos de emparejar— se adapta al nivel cognitivo y lingüístico de los niños de grado primero, permitiendo que desarrollen su expresión oral mientras participan en experiencias lúdicas, motivadoras e interactivas.

La propuesta también se apoya en marcos internacionales, como las orientaciones de la UNESCO (2023) y UNICEF (2022), que destacan el papel de las tecnologías digitales en la promoción de aprendizajes inclusivos y equitativos, especialmente en los primeros niveles de formación. Estas organizaciones recomiendan integrar herramientas digitales en contextos escolares que fortalezcan el desarrollo de habilidades comunicativas y socioemocionales a través de metodologías participativas y basadas en el juego.

La implementación de Educaplay requiere que los docentes comprendan sus características técnicas y pedagógicas, tales como su acceso gratuito, interfaz amigable y variedad de recursos multimedia que facilitan el aprendizaje a través del juego. No obstante, también demanda una planificación cuidadosa en aspectos como la conectividad, la disponibilidad de dispositivos y el acompañamiento docente. En este sentido, el proyecto incorpora estrategias de mediación tecnológica que promueven la autonomía, la cooperación y la participación oral, de acuerdo con los principios de equidad, innovación y aprendizaje significativo definidos en el Plan Nacional Decenal de Educación 2016–2026 (MEN, 2017).

### **Referentes Legales**

El presente proyecto se fundamenta en un marco normativo que respalda el derecho a la educación de calidad, la atención integral a la primera infancia y el uso pedagógico de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como medios para promover aprendizajes significativos. En primer lugar, la Constitución Política de Colombia (1991), en sus artículos 44, 67 y 68, reconoce la educación como un derecho fundamental y establece la obligación del Estado de garantizar su acceso, permanencia y calidad, promoviendo el desarrollo integral de los niños y niñas. De igual manera, la Ley General de Educación 115 de 1994 define los fines de la educación en Colombia, entre los cuales se destaca el fortalecimiento de las competencias comunicativas —como hablar, escuchar, leer y escribir—, esenciales para la formación del pensamiento, la interacción social y la construcción de ciudadanía.

Por su parte, el Decreto 1075 de 2015, en concordancia con el Decreto 1411 de 2022, reglamenta la prestación del servicio educativo en la educación inicial, orientando su implementación hacia la calidad, la atención integral y el respeto por las características del desarrollo infantil. Estas disposiciones reafirman la importancia de la mediación pedagógica y

del uso de estrategias didácticas innovadoras, como las herramientas digitales, que favorecen el aprendizaje activo y el desarrollo de competencias comunicativas en los primeros años de escolaridad. Además, la Ley 1098 de 2006 (Código de la Infancia y la Adolescencia) consagra el derecho de los niños y niñas a participar, expresarse libremente y acceder a una educación que fomente su desarrollo integral, principios que sustentan la pertinencia de proyectos pedagógicos como el presente. En cuanto a la regulación ética y científica, la Resolución 8430 de 1993 del Ministerio de Salud establece las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud con seres humanos, enfatizando la necesidad del consentimiento informado, la confidencialidad y la protección especial a los menores de edad, aspectos que garantizan la aplicación ética de este estudio. Finalmente, los documentos pedagógicos vigentes —las Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2017) y el Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito (Bejarano Novoa et al., 2020)— complementan este marco legal al orientar las prácticas pedagógicas hacia el juego, la literatura, la exploración del entorno y el uso responsable de las TIC como medios que promueven el desarrollo comunicativo, social y cognitivo de los niños y niñas.

En conjunto, estos referentes ofrecen el sustento jurídico y pedagógico necesario para la implementación del presente proyecto, asegurando su coherencia con las políticas nacionales de educación y la protección integral de la infancia.

### **Referentes Éticos**

El desarrollo de este proyecto se basa en principios éticos fundamentales que garantizan el respeto, la protección y el bienestar de los participantes, especialmente por tratarse de una investigación con niños y niñas de grado primero. Teniendo en cuenta la *Resolución 8430 de*

1993 del Ministerio de Salud, se aplicará un consentimiento informado de los padres o cuidadores legales y la aceptación verbal de los niños, explicándoles de manera sencilla el propósito de la investigación, las actividades a realizar y su derecho a retirarse libremente en cualquier momento. Esta práctica promueve la transparencia, la autonomía y la confianza entre los participantes, pilares esenciales en los procesos investigativos con población infantil.

De la misma forma, se garantiza la confidencialidad de la información recopilada, protegiendo la identidad de los estudiantes y docentes, así como el uso responsable de los registros de voz, video o material audiovisual recolectado durante las actividades con *Educaplay*. Los datos se emplearán únicamente con fines académicos y de investigación, asegurando el anonimato en los informes y resultados. Se priorizó, además, la protección del bienestar emocional de los niños, evitando toda situación que genere ansiedad, presión o vergüenza, y respetando el ritmo y las formas particulares de participación de cada uno.

El proyecto también adopta medidas de seguridad pedagógica y tecnológica, asegurando el uso apropiado de los dispositivos digitales y la supervisión constante durante las sesiones interactivas. En relación con los principios de no maleficencia, beneficencia y justicia, se busca maximizar los beneficios educativos del estudio —como el fortalecimiento de la expresión oral y la motivación comunicativa— y garantizar que todos los niños sean tratados con igualdad de oportunidades de participación, reconociendo la diversidad cultural, lingüística y socioeconómica del grupo. Finalmente, la investigación se llevará a cabo cumpliendo las normas nacionales e institucionales de ética, las políticas del establecimiento educativo y los lineamientos pedagógicos del Ministerio de Educación Nacional, asegurando que la práctica investigativa responda a valores de respeto, equidad y responsabilidad social.

## Herramientas y Métodos

El presente apartado describe el enfoque metodológico, el tipo de estudio, la unidad de análisis, las técnicas de recolección de datos y las categorías de análisis que orientan esta investigación. La metodología se fundamenta en la necesidad de comprender cómo la herramienta digital Educaplay contribuye al fortalecimiento de las habilidades comunicativas orales en los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Colegio de Sugamuxi, sede Monquirá, desde un enfoque lúdico–pedagógico que integra la tecnología como mediadora del aprendizaje significativo.

### Enfoque y Tipo de Estudio

#### *Enfoque metodológico*

El estudio se enmarca en un enfoque cualitativo, puesto que busca comprender, interpretar y analizar las experiencias, percepciones y transformaciones generadas durante la implementación de Educaplay en el aula. Este enfoque se centra en los significados construidos por los participantes, más que en la medición de variables cuantitativas.

Según Hernández-Sampieri et al. (2014), la investigación cualitativa “pretende entender los fenómenos desde la perspectiva de los participantes en su entorno natural”, lo que la hace pertinente para este proyecto, en tanto permite observar cómo las estrategias lúdico-pedagógicas influyen en la expresión oral, la autoconfianza y la participación comunicativa de los estudiantes.

El enfoque cualitativo, además, favorece la reflexión docente y la comprensión profunda del proceso de aprendizaje, lo cual resulta coherente con el propósito general de analizar el aporte de una herramienta digital al fortalecimiento de la comunicación oral.

### ***Tipo de estudio***

El presente estudio adopta un diseño de investigación-acción educativa, orientado a planificar, aplicar, observar y reflexionar sobre la práctica docente con el propósito de mejorar las estrategias pedagógicas y fortalecer la competencia comunicativa oral. Este tipo de investigación permite al docente desempeñar un rol activo como investigador de su propia práctica, promoviendo un proceso sistemático de cambio y mejora continua. Según Elliott (1993), la investigación-acción consiste en un ciclo reflexivo en el que el profesor identifica un problema, diseña una acción educativa, la implementa, la evalúa y, a partir de los resultados, ajusta su práctica para lograr transformaciones significativas.

En este sentido, la investigación-acción educativa articula la teoría con la práctica, posibilitando comprender la enseñanza como un proceso dinámico y contextualizado. Para esta investigación, la aplicación de actividades diseñadas en Educaplay permite observar los efectos del enfoque lúdico-digital en la expresión oral de los niños, generando evidencias sobre cómo la mediación tecnológica puede fortalecer las habilidades comunicativas y motivar la participación en el aula. De esta forma, este tipo de estudio no solo busca analizar los resultados obtenidos, sino también promover la reflexión docente y la construcción colectiva de saber pedagógico orientado a la mejora del aprendizaje y la innovación educativa.

### ***Población y Muestra***

La población objeto de estudio corresponde a los estudiantes del grado primero de la sede Monquirá, perteneciente a la Institución Educativa Colegio de Sugamuxi, ubicada en el

municipio de Sogamoso, departamento de Boyacá. Esta institución es de carácter público y atiende población infantil procedente de contextos urbanos y rurales, en su mayoría pertenecientes a estratos socioeconómicos 1 y 2. El entorno escolar se caracteriza por su compromiso con los procesos formativos, aunque enfrenta limitaciones en recursos tecnológicos y materiales didácticos, por lo tanto, parece pertinente la implementación de estrategias lúdico–digitales para fortalecer las habilidades comunicativas orales en los estudiantes del grado primero

### ***Unidad de Análisis***

La unidad de análisis está conformada por un grupo de 16 estudiantes del grado primero, entre los cuales se encuentran 9 niños y 7 niñas, cuyas edades oscilan entre los 5 y 6 años. Estos niños y niñas se encuentran en una etapa de desarrollo en la que el lenguaje oral cumple un papel fundamental en la estructuración del pensamiento, la comunicación y la socialización. La muestra es de tipo intencional, seleccionada por criterios pedagógicos y de viabilidad, en coherencia con los propósitos de la investigación cualitativa, que prioriza la profundidad sobre la cantidad (Hernández Sampieri et al., 2014). Además, participan las docentes investigadoras, quienes diseñan, implementan y observan la secuencia didáctica apoyada en *Educaplay*, así como el docente titular del grupo, quien colabora en la ejecución de las actividades y en la observación del proceso.

La elección de esta muestra permite realizar un análisis contextualizado de las transformaciones que se generan en las habilidades comunicativas orales de los estudiantes a partir del uso de la herramienta digital *Educaplay* como estrategia lúdico–pedagógica. Este grupo, por su tamaño y características, permite una observación cercana, detallada y continua de los avances individuales y grupales, favoreciendo la comprensión del proceso de aprendizaje y la reflexión sobre la práctica pedagógica desde un enfoque participativo y de mejora continua.

En coherencia con la investigación–acción educativa, la participación activa del docente y los estudiantes constituye un elemento central para interpretar cómo la mediación tecnológica incide en la motivación, la participación y la expresión oral en los primeros años de escolaridad.

### ***Técnicas para la Recolección de Datos***

Para el desarrollo del presente estudio se usarán diversas técnicas cualitativas de recolección de información, orientadas a comprender de manera profunda los procesos comunicativos que emergen durante la implementación de la herramienta digital Educaplay. Estas técnicas permiten observar, registrar y analizar las transformaciones en las habilidades comunicativas orales de los estudiantes del grado primero, así como las percepciones y reflexiones de las docentes en torno a la práctica pedagógica. (Hernández-Sampieri et al., 2014). la investigación cualitativa se apoya en técnicas flexibles y contextualizadas que posibilitan acceder al significado de las experiencias educativas desde la perspectiva de los participantes.

En coherencia con el enfoque de investigación–acción educativa, se utilizarán las siguientes técnicas:

La observación participante, permite a las docentes investigadoras involucrarse directamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, registrando las actitudes, interacciones y formas de expresión oral de los estudiantes durante las actividades desarrolladas con Educaplay. Esta técnica favorece la interpretación y el análisis de los cambios en la motivación, la participación y la fluidez verbal, a partir de una observación continua y reflexiva en el aula (Taylor & Bogdán, 1987; Hernández-Sampieri et al., 2014).

Entrevistas semiestructuradas, se aplicarán a los estudiantes y al docente titular con el propósito de conocer sus percepciones, experiencias y valoraciones sobre el uso de la

herramienta digital. Estas entrevistas aportaran información cualitativa valiosa sobre el impacto de las actividades lúdico–digitales en la comunicación oral, la motivación y la dinámica del aula.

Análisis de producciones orales, se analizarán los registros audiovisuales de las actividades realizadas con Educaplay, en las que los estudiantes participan de manera individual y grupal. Este análisis permite identificar avances en la pronunciación, la coherencia, la fluidez y el vocabulario, así como reconocer el nivel de participación y expresión oral alcanzado a lo largo del proceso;

### ***Instrumentos de Recolección de Datos***

Como instrumentos de recolección de información, se utilizarán los siguientes:

*Diarios de campo reflexivos*, elaborados por las docentes investigadoras durante las sesiones, en los cuales se consignarán observaciones, interpretaciones y reflexiones sobre el proceso comunicativo y pedagógico;

*Guías de entrevista semiestructurada*, diseñadas para orientar el diálogo con los participantes y recoger sus percepciones sobre la experiencia con *Educaplay*;

*Registros audiovisuales y transcripciones de las producciones orales*, generadas durante las actividades, que sirven como evidencia empírica para el análisis cualitativo.

El uso articulado de estas técnicas e instrumentos permiten triangular la información obtenida, garantizando una comprensión integral del fenómeno estudiado y fortaleciendo la validez de los hallazgos. De este modo, la metodología adoptada permite un análisis riguroso y reflexivo sobre la contribución de *Educaplay* al fortalecimiento de la expresión oral en los estudiantes del grado primero.

### *Crterios éticos*

El presente proyecto se desarrollará bajo criterios éticos orientados a garantizar el respeto, la protección y la participación libre e informada de los niños y niñas involucrados. En cumplimiento de la Resolución 8430 de 1993 del Ministerio de Salud y de las disposiciones del Ministerio de Educación Nacional (MEN), se aplicará el consentimiento informado a los padres o acudientes, así como el asentimiento verbal de los estudiantes, explicándoles de manera clara y adecuada a su edad el propósito del estudio, las actividades a realizar y su derecho a retirarse en cualquier momento, sin que ello genere consecuencias negativas. Esta práctica asegura la transparencia, la voluntariedad y la comprensión del proceso investigativo, fortaleciendo la confianza y el respeto hacia los participantes.

Asimismo, se garantiza la confidencialidad de la información recolectada, protegiendo la identidad de los participantes y utilizando los datos únicamente con fines académicos. Los registros audiovisuales, las producciones orales y las entrevistas serán resguardados bajo criterios de privacidad y seguridad, evitando cualquier exposición pública de los menores. Se velará, además, por el respeto, la integridad y el bienestar emocional de los niños, evitando situaciones que generen incomodidad o presión, y propiciando ambientes de confianza, juego y disfrute.

Asimismo, se cumplirán los principios éticos de respeto, beneficencia y justicia, garantizando que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para participar y beneficiarse de la experiencia pedagógica. La investigación se desarrollará conforme a las normas institucionales y nacionales de ética, reconociendo la responsabilidad del docente-investigador en la protección de los derechos de la infancia y en la promoción de una práctica educativa segura, inclusiva y formativa.

## *Intervención Pedagógica*

**Fundamentación Pedagógica y Teórica.** La intervención pedagógica de este proyecto de investigación se sustenta en una visión constructivista, sociocultural y lúdico-pedagógica del aprendizaje infantil, donde el lenguaje se concibe como una herramienta esencial para el desarrollo del pensamiento, la socialización y la construcción del conocimiento. En este sentido, esta propuesta integra los aportes de Jean Piaget (1972), Lev Vygotsky (1979), Dolz, Noverraz y Schneuwly (2001), así como las orientaciones curriculares del Ministerio de Educación Nacional correspondientes a los estándares del lenguaje (MEN, 2020), Derechos básicos de aprendizaje: Lenguaje (2016), y los lineamientos contemporáneos de la educación inicial colombiana presentados por Marroquín Sandoval et al. (2017) y Bejarano Novoa et al. (2020).

Desde la teoría de Piaget (1972), el aprendizaje infantil se concibe como un proceso de construcción activa del conocimiento. En la etapa preoperacional, los niños y niñas de grado primero se comunican a través del lenguaje simbólico y del juego, expresando sus pensamientos y emociones de manera creativa. Por ello, las actividades lúdicas de esta intervención se orientan a estimular el desarrollo cognitivo y lingüístico mediante la exploración, la imitación, la representación y la comunicación espontánea.

Desde el enfoque sociocultural de Vygotsky (1979), el lenguaje es una herramienta mediadora del pensamiento y de las interacciones sociales. En este aspecto, la mediación de nosotras como docentes-investigadoras, adquiere un papel clave para favorecer la zona de desarrollo próximo, donde el niño avanza de lo que puede hacer con ayuda hacia lo que logra de forma autónoma o espontánea. De esta manera, la propuesta lúdico-pedagógica mediada por Educaplay se convierte en un espacio de interacción y construcción de saberes, donde el diálogo, la colaboración y el acompañamiento fortalecen la expresión oral.

Así mismo, la estructura metodológica de la intervención pedagógica y diseño de los talleres se apoya en el modelo de secuencias didácticas de Dolz, Noverraz y Schneuwly (2001), quienes proponen tres momentos fundamentales para el desarrollo de la oralidad:

- Pre–expresión oral, en la que se motiva al niño, se activan sus saberes previos, el vocabulario de cada tema de los talleres y se prepara a los niños para la producción oral;

Durante la expresión oral, donde se realiza la práctica comunicativa mediante interacciones orales significativas y actividades mediadas por recursos digitales, en este caso mediados por la herramienta digital Educaplay;

Post–expresión oral, momento de reflexión, evaluación y consolidación de lo aprendido. En este caso, el niño o niña hace uso del vocabulario y las expresiones aprendidas para reflexionar y producir espontáneamente su propio discurso a partir de preguntas clave.

Los lineamientos del MEN (2020, 2016) y las Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar (Marroquín Sandoval et al., 2017) reconocen que el desarrollo de la oralidad en la infancia implica promover el uso social y expresivo del lenguaje, la construcción de identidad y la participación activa en contextos comunicativos auténticos. Por su parte, el Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial del Distrito (Bejarano Novoa et al., 2020) enfatiza que el lenguaje, el arte y el juego son dimensiones fundantes del desarrollo infantil, y que el docente debe propiciar ambientes pedagógicos donde los niños aprendan a “ser, hacer y convivir comunicándose”.

De acuerdo con estos planteamientos anteriores, la intervención pedagógica: Secuencia Lúdico-Pedagógica mediada por Educaplay: “Exploro, Hablo y Creo con Mis Palabras” se concibe como un espacio de encuentro entre la lúdica, la tecnología y la oralidad, en el cual los

niños exploran su entorno, expresan sus ideas y crean significados a partir de la interacción comunicativa.

**Propósito de la Intervención.** El objetivo de esta intervención Pedagógica es fortalecer las habilidades comunicativas orales de los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa Colegio de Sugamuxi, sede Monquirá de Sogamoso, mediante el diseño e implementación de una propuesta lúdico-pedagógica mediada por la herramienta digital Educaplay, que estimule la exploración, la interacción y la expresión oral significativa en contextos escolares.

**Estructura General de la Secuencia Lúdico-Pedagógica.** La Secuencia Lúdico-Pedagógica titulada “Exploro, Hablo y Creo con Mis Palabras” está compuesta por cinco talleres articulados con los objetivos específicos de la investigación, estructurados bajo la lógica de los tres momentos metodológicos (pre–durante–post expresión oral) de Dolz, Noverraz y Schneuwly (2001).

**Taller 1: Diagnóstico Inicial “Descubro Quién Soy y Cómo me Comunico”.** El tema de este primer taller se enfocó en conocer a los estudiantes de primero quienes son, cómo se llaman, qué les gusta y se desarrolla sin la herramienta digital Educaplay (Ver Anexo I). Este taller corresponde al primer objetivo específico que es identificar las fortalezas y debilidades en las habilidades comunicativas orales. En esta fase, se aplican estrategias de observación, conversación espontánea y actividades lúdicas que permiten conocer las características comunicativas del grupo. Los hallazgos sirven de base para diseñar la propuesta lúdico-pedagógica mediada por Educaplay.

**Los Talleres N° 2, 3 y 4 corresponden al desarrollo de la Oralidad.** El tema del Taller N° 2 se tituló Palabras Mágicas: Gracias, Por Favor y Perdón y se enfocó en Valores y

Convivencia (Ver Anexo J). El tema del Taller N° 3 se llamó Cuidamos La Naturaleza: Pequeños exploradores y guardianes del planeta (Ver Anexo K), y se centró en aprender a cuidar el medio ambiente. De igual forma, Taller N° 4 Mi personaje favorito en Halloween: Las Profesiones Mágicas (Ver Anexo L), se enfocó en las profesiones para que los niños empiecen a construir su proyecto de vida desde pequeños.

Estos talleres de esta secuencia didáctica se desarrollaron con base en el taller N° 1 de Diagnóstico y se articulan con el segundo objetivo específico: diseñar e implementar una propuesta lúdico-pedagógica mediada por Educaplay para potenciar las habilidades comunicativas orales. Además, promueven el uso consciente y creativo del lenguaje a través de diferentes actividades digitales y presenciales que estimulan la interacción oral, la empatía, la descripción, la narración y la argumentación.

Las dinámicas se desarrollan bajo las tres fases metodológicas descritas anteriormente por Dolz, Noverraz y Schneuwly (2001).

En la fase pre, los niños se motivan y activan conocimientos previos y vocabulario relacionado con las palabras Mágicas de Por favor, gracias y perdón, vocabulario relacionado con el medio ambiente y las profesiones de sus personajes favoritos, mediante juegos y actividades,

En la fase durante, participan en actividades interactivas en Educaplay como ruletas, matching o emparejamiento, y videos que les permiten hablar, escuchar y cooperar,

En la fase post, reflexionan sobre su aprendizaje, comparten experiencias y consolidan vocabulario mediante elaboración de murales.

**Taller 5: Cierre y Evaluación.** Se relaciona con el tercer objetivo específico: analizar y evaluar los avances en las habilidades comunicativas orales a partir de la observación, el

seguimiento y la percepción de los actores (Ver Anexo M). Este taller sintetiza el proceso vivido mediante una feria de cierre donde los niños exponen oral y artísticamente los productos realizados. Además, se utiliza una actividad en Educaplay para reflexionar sobre lo aprendido, fortaleciendo la metacognición y la valoración de la palabra.

En la siguiente Tabla N° 1, yo proveo un resumen de esta propuesta pedagógica y Secuencia Lúdico-Pedagógica mediada por Educaplay: “Exploro, Hablo y Creo con Mis Palabras”, que incluye Taller/ Tema, Estándar MEN (2020) (Grado 1°), Objetivo, Competencia Oral a Desarrollar, Actividad en “Educaplay” y Producto y Evidencia para cada taller.

**Table 1.**

*"Secuencia Lúdico–Pedagógica de Talleres para Fortalecer las Competencias Comunicativas Oral Mediante Educaplay*

Taller/ Tema	Estándar Men (2020)(Grado 1°)	Objetivo	Competencia Oral para Desarrollar	Actividad en “Educaplay”
Taller N° 1 Diagnóstico Inicial: “Descubro Quién Soy y Cómo Me Comunico” (Actividad Sin Educaplay).	Reconozco que el lenguaje me permite comunicar mis sentimientos, ideas, experiencias y comprender a otros.	Identificar fortalezas y debilidades en la expresión oral antes de implementar la herramienta digital.	Expresión espontánea, participación y escucha atenta.	Juego de presentación “Me llamo, tengo... años y me gusta...”, conversación guiada y breve relato oral.
Taller N° 2 Palabras Mágicas:	Escucho, comprendo y participo en	Fomentar la convivencia y la empatía a través	Expresión oral empática, escucha activa y	<i>Ruleta interactiva de situaciones</i>

Gracias, por Favor y Perdón (Valores y Convivencia)	conversaciones para expresar mis sentimientos e ideas, respetando a los demás.	del uso consciente de las palabras mágicas, fortaleciendo la expresión oral y mediante el diálogo y el juego.	uso adecuado del lenguaje para la convivencia.	<i>cotidianas con escenas del aula, el hogar o el parque.</i>
Taller N° 3 Cuidamos la Naturaleza: Pequeños Exploradores y Guardianes del Planeta	Participo en conversaciones sobre temas del entorno, expresando ideas con claridad y escuchando a los demás.	Desarrollar la curiosidad, el vocabulario ecológico, la conciencia ambiental y la oralidad desde la exploración del entorno natural.	Observación, descripción oral, y vocabulario ambiental, Argumentación, construcción de mensajes coherentes.	<i>Juego interactivo de emparejamiento “Exploradores ecológicos y guardianes del planeta” con imágenes y sonidos del entorno.</i>
Taller N° 4 Mi Personaje Favorito en Halloween: las Profesiones Mágicas	Expreso mis ideas, sentimientos y aprendizajes mediante diferentes formas de lenguaje, para comunicarme con otros y valorar lo aprendido	Fortalecer la expresión oral, la creatividad y la imaginación a través del juego de roles, explorando diferentes profesiones desde la fantasía de Halloween.	Narración oral, descripción, juego de roles, pronunciación.	<i>Ruleta o Videos de profesiones mágicas para expresar opiniones, sentimientos y justificar preferencias sobre el personaje preferido.</i>

Cierre y Reflexión Final/ Evaluación y Metacognición	Participo en conversaciones grupales expresando mis opiniones con respeto y claridad.	Analizar el impacto de Educaplay y promover la autoevaluación del proceso comunicativo	Reflexión oral y escucha activa.	<i>Ruleta para Conversatorio grupal sobre aprendizajes y experiencias con Educaplay.</i>
--	---	--	----------------------------------	--

*Nota.* Secuencia lúdico–pedagógica mediante Educaplay. Elaboración propia (2025)

### ***Estrategias Metodológicas y Rol del Docente***

La intervención se desarrolla a partir de estrategias activas, participativas, lúdicas y significativas que integran la oralidad, el juego y la tecnología educativa. El docente asume el rol de mediador y facilitador del aprendizaje, generando ambientes de confianza y diálogo en los que los niños se expresan libremente, construyen significados y aprenden unos de otros.

Desde la perspectiva de Piaget, el docente estimula el aprendizaje autónomo y la exploración activa; desde Vygotsky, favorece la mediación y la colaboración; y, a partir de los referentes del Ministerio de Educación Nacional (MEN) y los lineamientos de educación inicial, promueve un ambiente integral en el que la comunicación oral se articula con el juego, el arte, la emoción y la convivencia.

La herramienta digital Educaplay cumple una función mediadora que motiva la participación, diversifica los canales expresivos y facilita la retroalimentación inmediata. Su uso favorece la integración de lo digital con lo sensorial y lo emocional, lo cual resulta esencial en las etapas tempranas del desarrollo infantil.

## **Análisis de Datos**

### ***Categorías para el Análisis de Datos***

Para el análisis de la información recolectada en este estudio se aplicará un análisis cualitativo de tipo categorial y temático (Hernández-Sampieri et al., 2014), enmarcado dentro del objetivo específico 3 (analizar y evaluar). Este enfoque resulta idóneo para la investigación-acción educativa, ya que permite interpretar los datos obtenidos a partir de las observaciones, diarios de campo, grabaciones de producciones orales y testimonios recogidos durante la implementación de Educaplay. El análisis busca organizar, codificar e interpretar la información desde una perspectiva comprensiva, identificando los significados, patrones y transformaciones que emergen en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Según Hernández-Sampieri et al. (2014), el análisis cualitativo busca descubrir categorías y relaciones conceptuales que surgen de los datos, a fin de comprender en profundidad los fenómenos educativos estudiados.

El proceso de análisis se desarrollará mediante una codificación abierta y axial (manual o asistida), orientada a identificar patrones, categorías emergentes y evidencias del fortalecimiento de la competencia comunicativa oral. La categoría principal es *habilidades comunicativas orales*, y de esta se desprenden las siguientes subcategorías, fundamentales para la interpretación de los hallazgos:

Expresión y Fluidez Verbal, relacionada con la claridad, coherencia y espontaneidad en el habla de los estudiantes;

Escucha Activa e Interacción Comunicativa, que abarca la comprensión, los turnos de habla y la disposición para dialogar con los compañeros;

Motivación y Participación Oral, enfocada en el interés, la actitud y la implicación de los estudiantes en las actividades interactivas, vinculada con la teoría de la autodeterminación (Deci & Ryan, 1985);

Uso y Apropiación de Herramientas Digitales, referida a la adaptación de Educaplay como mediador del aprendizaje y su impacto en la práctica pedagógica;

El análisis de la información se llevará a cabo en tres fases sugeridas por autores como Hernández Sampieri et al. (2014) y Strauss y Corbin (2002):

Fase 1. Codificación inicial, se revisarán diarios de campo y grabaciones para identificar características relevantes de la oralidad;

Fase 2. Organización en categorías y temas, los datos se agrupan en las subcategorías definidas.

Fase 3. Interpretación y triangulación de la información, se contrastan las observaciones con los testimonios y registros audiovisuales. Esta triangulación permite validar la coherencia y profundidad de los resultados, cumpliendo con la fase de reflexión de la Investigación-Acción y permitiendo proponer estrategias innovadoras que integren la tecnología y la lúdica.

## **Resultados**

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, los cuales se organizan en tres apartados clave, en coherencia con los objetivos específicos establecidos: el acercamiento inicial de la población a la variable de estudio, los resultados derivados de la experimentación con dicha variable y las variaciones observadas tras su implementación. A continuación, se exponen los principales hallazgos de forma ordenada y comprensible:

### **Acercamiento de la Población a la Variable**

Para el desarrollo de la fase diagnóstica se aplicó una encuesta a la docente titular y se realizó una observación directa en el aula de clase. Estas acciones permitieron identificar las condiciones iniciales frente a la variable de estudio: el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en los estudiantes de grado primero.

Una vez aplicada la encuesta, se evidenció que los niños ingresan al aula con un nivel limitado de lenguaje y una pronunciación regular. De acuerdo con las respuestas proporcionadas por la docente, los estudiantes cuentan con algunas bases comunicativas adquiridas en el entorno familiar; sin embargo, estas resultan insuficientes, debido principalmente a la falta de acompañamiento y compromiso por parte de los padres de familia en la formación de hábitos comunicativos, la estimulación del lenguaje y la práctica de la lectura en casa. Como consecuencia, los estudiantes presentan un vocabulario restringido, uso de oraciones cortas y repetitivas, así como dificultades en la pronunciación, la coherencia al expresarse y la adecuada articulación de las palabras.

Por esta razón, la docente considera fundamental la implementación de estrategias pedagógicas que promuevan la participación espontánea de los estudiantes, fortalezcan la

confianza, la coherencia y la fluidez verbal, y fomenten la autorregulación junto con el respeto por el turno de la palabra. Asimismo, resalta la importancia del juego y la lúdica como estrategias esenciales para el aprendizaje significativo.

De igual manera, la docente señala que entre las herramientas digitales y lúdicas que utiliza para favorecer la expresión oral se encuentran Colombia Aprende, Kahoot, Smile and Learn, entre otras, reconociendo que este tipo de actividades capta el interés de los niños, facilita la comprensión y contribuye al desarrollo integral del lenguaje.

En este sentido, destaca que la herramienta Educaplay resulta especialmente útil para reforzar la expresión oral, ya que motiva a los estudiantes y favorece la adquisición de vocabulario, mejora la pronunciación y fortalece la comprensión verbal a través del juego.

De otra parte, las observaciones realizadas en el aula confirmaron lo expresado por la docente titular, ya que los estudiantes mostraron entusiasmo e interés por las actividades lúdico-pedagógicas, especialmente aquellas que involucraban música, teatro y vocabulario. Asimismo, mediante el desarrollo del taller diagnóstico titulado “*Descubro quién soy y cómo me comunico*”, se creó un ambiente de confianza y motivación que permitió a muchos niños expresarse con mayor libertad, basándose en sus experiencias y preferencias personales; sin embargo, se evidenció que algunos estudiantes continúan necesitando el acompañamiento del docente, debido a las dificultades que presentan en su comunicación, las cuales afectan su comprensión.

De igual manera, se observó que algunos niños manifestaban timidez e inseguridad al hablar en público, utilizando frases cortas o repitiéndose en varias ocasiones.

En este sentido, una vez realizado el acercamiento inicial, se identificó un contexto en el que, aunque los niños contaban con habilidades comunicativas básicas, se evidenció la necesidad

de un acompañamiento sistemático, dinámico y creativo que potenciara su seguridad, pronunciación y vocabulario, sustentado en actividades orientadas a fomentar el uso del lenguaje, fortalecer la confianza y promover un aprendizaje comunicativo significativo entre los estudiantes.

### ***Experimentación***

Para esta fase de experimentación, se llevó a cabo la implementación de los talleres lúdico-pedagógicos, en los cuales la herramienta digital Educaplay desempeñó un papel fundamental en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas orales de los estudiantes. Cabe resaltar que, a través de los diarios de campo reflexivos, se registraron avances significativos en aspectos como la participación activa, la fluidez verbal y la confianza al hablar.

En esta etapa se presentan los resultados obtenidos taller por taller, teniendo en cuenta las estrategias implementadas, los logros alcanzados y las evidencias observadas durante el proceso de aplicación.

**Taller 1: “Palabras mágicas: gracias, por favor y perdón”.** Para el desarrollo de esta actividad fue de suma importancia el uso de la “Ruleta de las Palabras Mágicas”, una herramienta de Educaplay. Aunque al inicio se evidenció cierta timidez en los niños y las niñas, poco a poco esta fue transformándose en curiosidad e interés, lo que permitió que comenzaran a emplear nuevas expresiones y a comunicarse de manera más espontánea. Este proceso tuvo un enfoque constructivista, en el cual los estudiantes, a través de la interacción y el juego, fueron desarrollando mayor seguridad al hablar y un mejor control del turno de la palabra, fortaleciendo así sus habilidades comunicativas orales.

**Taller 2: “Guardianes del planeta: cuidamos la naturaleza”.** La integración del entorno natural con el uso de un juego digital resultó ser un aspecto relevante dentro de la

actividad, ya que permitió ampliar el vocabulario ecológico y mejorar la fluidez verbal de los estudiantes. Los niños y las niñas lograron expresar y comunicar ideas relacionadas con el cuidado del medio ambiente a partir de lo que observaban en su propio entorno. Gracias a esta relación entre la experiencia cotidiana y el aprendizaje mediado por la tecnología, se evidenció un aumento en la motivación, la atención y la interacción, elementos que favorecieron la construcción de oraciones más completas y una mayor coherencia al comunicarse.

**Taller 3:” Mi personaje favorito en Halloween: las profesiones mágicas”.** El juego de la “Ruleta de las profesiones”, implementado a través de la herramienta digital Educaplay, permitió que los estudiantes se sintieran más seguros y participaran con mayor espontaneidad en las actividades orales. A partir de esta experiencia, los niños y las niñas fueron adquiriendo nuevo vocabulario relacionado con las profesiones, ampliando así su repertorio lingüístico y mejorando la coherencia en sus intervenciones.

Como docentes en formación, se evidenció que los estudiantes se expresaron con entusiasmo, mostrando interés por compartir sus ideas y experiencias. Además, aprendieron a respetar las intervenciones de sus compañeros, fortaleciendo valores comunicativos esenciales como la escucha atenta y el respeto por el turno de la palabra.

**Taller 4 – “Reflexiono, hablo y celebro lo aprendido con mis palabras”.** En el desarrollo de este taller final, los niños demostraron la capacidad de reflexionar sobre lo aprendido a lo largo del proceso. Para ello, recordaron cada uno de los talleres aplicados anteriormente y, de manera autónoma, comunicaron sus ideas, opiniones y experiencias personales. Este ejercicio evidenció un avance significativo en su capacidad de expresión y en su autoconfianza.

Un aspecto sobresaliente de esta última fase fue la motivación constante y la seguridad al hablar, lo que permitió observar cómo los estudiantes participaban con mayor espontaneidad y utilizaban un vocabulario cada vez más amplio. Este instrumento de valoración final permitió corroborar los avances obtenidos, especialmente en la fluidez, la coherencia y la disposición para comunicarse.

No obstante, se reconoce la importancia de continuar fortaleciendo estas habilidades mediante la implementación de nuevas actividades que mantengan el interés y la participación activa, con el fin de que los niños logren superar completamente el temor a hablar en público y continúen enriqueciendo sus competencias comunicativas orales.

### **Identificación de Variaciones**

Tras haber diagnosticado, implementado y evaluado el proceso, se evidencian variaciones en las habilidades comunicativas de los estudiantes. En la fase diagnóstica se observó poca claridad articulatoria al momento de hablar, inseguridad por parte de los niños y las niñas, así como una marcada dependencia hacia el docente. No obstante, tras la implementación de los talleres y según lo evidenciado en cada uno de ellos y registrado en los diarios de campo, se identificó una notable transformación en aspectos relacionados con la confianza y la participación, pues progresivamente comenzaron a emplear frases con mayor riqueza léxica, lo que permitió construir enunciados más completos en temáticas vinculadas con valores, medio ambiente y profesiones.

Asimismo, el cambio actitudinal resultó relevante, ya que los estudiantes fueron dejando de lado la timidez y manifestaron un interés espontáneo por comunicarse. La escucha activa desempeñó un papel fundamental en este proceso, lo cual también se refleja en lo expresado por la docente en el formato de encuesta final.

Por lo tanto, en términos generales, se concluye que la implementación de herramientas digitales, en este caso Educaplay, genera un impacto positivo y contribuye al fortalecimiento de la fluidez verbal, la seguridad al hablar y la interacción social. A pesar de ello, persiste la necesidad de continuar integrando este tipo de herramientas en el aula, con el fin de mantener y potenciar los avances alcanzados.

## Análisis y Discusión

El análisis de los resultados obtenidos durante la implementación de la secuencia lúdico–pedagógica “*Exploro, hablo y creo con mis palabras*” evidenció avances significativos en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas orales en los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Colegio de Sugamuxi, sede Monquirá. En coherencia con los objetivos de la investigación, los resultados fueron examinados a partir de los diarios de campo reflexivos, las observaciones directas, el formato de valoración final y la entrevista diagnóstica aplicada a la docente titular.

El análisis se centró en la relación entre la variable pedagógica —el uso de la herramienta digital Educaplay— y la unidad de análisis —los estudiantes—, considerando los cambios ontológicos observados en su forma de expresarse, interactuar y construir significado en comunidad.

Durante el acercamiento inicial, los estudiantes mostraron curiosidad y disposición positiva hacia las herramientas digitales; sin embargo, también se evidenciaron limitaciones en su expresión oral. Según la docente titular, los niños presentaban vocabulario reducido, pronunciación deficiente y timidez al hablar, aspectos asociados a una escasa estimulación familiar y a la falta de hábitos de lectura. Estas percepciones se confirmaron mediante las observaciones iniciales, en las que se constató que las intervenciones orales eran breves y poco coherentes.

No obstante, el uso introductorio de Educaplay generó entusiasmo y curiosidad, lo que permitió identificar la motivación lúdica como un punto de partida efectivo para el fortalecimiento de la comunicación oral. Este primer contacto confirmó la hipótesis de que los ambientes interactivos y dinámicos favorecen la disposición para comunicarse; sin embargo,

también evidenció la necesidad de un acompañamiento pedagógico constante que oriente el uso de la herramienta y garantice la comprensión de las dinámicas digitales.

La herramienta digital Educaplay cumple una función mediadora que motiva la participación, diversifica los canales expresivos y facilita la retroalimentación inmediata, favoreciendo la integración de lo digital con lo sensorial y lo emocional, elementos esenciales en las etapas tempranas del desarrollo infantil. Durante el acercamiento inicial, los estudiantes evidenciaron curiosidad y una disposición positiva hacia las herramientas digitales, aunque con notorias limitaciones en su expresión oral. Según la docente titular, presentaban vocabulario escaso, pronunciación deficiente y timidez para participar, condiciones asociadas a la falta de estimulación familiar y hábitos de lectura. Estas percepciones fueron corroboradas mediante observaciones iniciales, donde se constató que las intervenciones orales eran breves y poco coherentes. No obstante, el uso introductorio de Educaplay generó entusiasmo, demostrando que la motivación lúdica constituía un punto de partida efectivo. Este primer contacto confirmó que los ambientes interactivos favorecen la disposición para comunicarse, aunque también evidenció la necesidad de un acompañamiento pedagógico constante para orientar el uso adecuado de la herramienta y garantizar la comprensión de las dinámicas digitales.

Posteriormente, la fase de experimentación, sustentada en los cuatro talleres diseñados con Educaplay, permitió constatar que la lúdica digital promueve la participación activa, la confianza y la fluidez verbal. De acuerdo con los registros consignados en los diarios de campo, actividades como *La ruleta de las palabras mágicas* y *Los exploradores ecológicos* generaron espacios de diálogo espontáneo y colaborativo, donde los niños comenzaron a formular oraciones más completas, ampliar su vocabulario y mejorar su pronunciación. Estas evidencias se articulan con los postulados de Vygotsky (1979) y Bruner (1983), quienes resaltan el

aprendizaje a través de la acción y la interacción simbólica. En este sentido, Educaplay se consolidó como un mediador cultural que facilitó la internalización de habilidades lingüísticas mediante el juego, la exploración y la experiencia significativa.

A lo largo de la intervención se evidenciaron transformaciones significativas en el aspecto ontológico de los estudiantes, reflejadas en un fortalecimiento de la seguridad al hablar, el desarrollo de la empatía, la autorregulación y el reconocimiento del otro como interlocutor válido. Los niños que inicialmente evitaban participar lograron expresarse con mayor entusiasmo, sostener conversaciones y respetar los turnos de palabra de manera más consciente. De acuerdo con el Diario Reflexivo N.º 4, la dinámica del micrófono y la ruleta de recuerdos favoreció la autoconfianza, la expresión libre y el sentido de pertenencia al grupo, propiciando un ambiente comunicativo más abierto y respetuoso. Este proceso permitió comprender que la oralidad trasciende la dimensión meramente lingüística, configurándose como una expresión integral del desarrollo personal, social y emocional, en la que el niño se reconoce como sujeto comunicativo capaz de interactuar, construir significados y fortalecer vínculos a través del lenguaje.

Los resultados coinciden con investigaciones recientes sobre didáctica de la oralidad en la educación inicial (Cassany, 2019; López & García, 2021), que destacan el papel del juego, la interacción y las TIC en la estimulación del lenguaje. Al igual que en los estudios de Díaz y Hernández (2020) sobre aprendizaje mediado por tecnología, esta experiencia confirmó que las plataformas interactivas fortalecen la atención, la motivación y la participación activa. Sin embargo, a diferencia de investigaciones centradas exclusivamente en el componente digital, este proyecto integró equilibradamente la mediación docente, la lúdica presencial y el

acompañamiento familiar, demostrando que el desarrollo de la oralidad requiere una acción pedagógica integral y contextualizada.

Entre las principales limitaciones se encuentran las dificultades técnicas (intermitencia de conexión y escasez de dispositivos), el tiempo reducido de intervención y el tamaño pequeño de la muestra (16 estudiantes), lo cual restringe la posibilidad de generalizar los hallazgos. Además, se requirió una constante adaptación metodológica para responder a los distintos ritmos de aprendizaje y niveles de familiaridad digital. A pesar de estas limitaciones, el proceso evidenció que la creatividad docente y la planificación flexible permiten superar las barreras tecnológicas y aprovechar las TIC como aliadas en el aprendizaje.

Los hallazgos aportan evidencias valiosas para el fortalecimiento de la educación inicial basada en la oralidad. La implementación de Educaplay demuestra que, con acompañamiento pedagógico, las TIC pueden integrarse eficazmente en contextos rurales o con limitaciones tecnológicas. Asimismo, el estudio resalta la importancia de formar a los docentes en el diseño de estrategias digitales significativas, promover espacios colaborativos y de expresión oral diaria y vincular a las familias en el proceso comunicativo. Estas prácticas pueden ser replicadas por instituciones educativas interesadas en desarrollar competencias lingüísticas y socioemocionales desde edades tempranas.

La incorporación de Educaplay como estrategia lúdico–pedagógica permitió transformar la dinámica del aula y consolidar avances tangibles en la fluidez verbal, pronunciación, vocabulario y seguridad comunicativa de los estudiantes. La conjunción del juego, la tecnología y la interacción social demostró ser una vía efectiva para el desarrollo integral del lenguaje. Como proyección, se propone continuar investigando sobre el impacto de las herramientas digitales en otras dimensiones del lenguaje, como la comprensión lectora y la producción escrita,

ampliando la muestra y comparando contextos rurales y urbanos. De igual manera, se recomienda explorar el papel de la familia y la comunidad en la consolidación de competencias comunicativas, fortaleciendo así el vínculo entre escuela, tecnología y entorno.

## Conclusiones y Recomendaciones

El desarrollo de esta investigación permite concluir que el uso de herramientas lúdico-pedagógicas mediadas por las TIC fortalece de manera significativa las habilidades comunicativas orales de los estudiantes, por lo que resulta fundamental iniciar su estimulación desde la primera infancia. En el contexto de la Institución Educativa Colegio de Sugamuxi, sede Monquirá, la implementación de la herramienta tecnológica Educaplay evidenció mejoras notables en los niños y niñas en aspectos como la expresión oral, la fluidez verbal, la ampliación del vocabulario y la seguridad al hablar en público. Estos avances favorecieron un aprendizaje activo, significativo y participativo, en el que los estudiantes asumieron un rol más protagónico en su proceso comunicativo, fortaleciendo no solo sus competencias lingüísticas, sino también su confianza, interacción social y disposición hacia el aprendizaje.

Por otra parte, estos procesos de aprendizaje permitieron movilizar la dimensión ontológica de los estudiantes, propiciando transformaciones a nivel personal, emocional y social, en las que los niños, de manera progresiva, lograron superar el miedo a hablar y comenzaron a comunicarse con mayor espontaneidad y seguridad. Este avance se vio reflejado en el fortalecimiento de actitudes como el respeto por las opiniones de los demás, la práctica de la escucha activa y la consolidación de un clima escolar inclusivo. Tal como se documentó en los diarios de campo reflexivos, se evidencia que el desarrollo de la comunicación oral trasciende el comportamiento puramente lingüístico, dando lugar a experiencias de aprendizaje orientadas al fortalecimiento de la confianza comunicativa y a la construcción colectiva del conocimiento.

Por lo anterior, se retoma la idea de que la implementación de Educaplay como herramienta educativa tuvo un impacto positivo en la motivación y en el desempeño comunicativo de los estudiantes, ya que promovió la participación activa, el aprendizaje

colaborativo y la ampliación del vocabulario. No obstante, aunque la intervención evidenció avances en la adquisición de nuevos conocimientos, el tiempo limitado destinado a su aplicación y la diversidad en los ritmos de aprendizaje de los estudiantes representaron desafíos en el uso y apropiación de la herramienta. A pesar de estas limitaciones, se logró dar cumplimiento a los objetivos propuestos, evidenciando la pertinencia de integrar recursos digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En este sentido, los resultados obtenidos se encuentran estrechamente relacionados con los fundamentos teóricos de Vygotsky y Bruner, quienes aportan sustento sobre la efectividad de las estrategias basadas en el juego digital para la enseñanza del lenguaje oral. De igual manera, esta investigación proporciona una base metodológica sólida para futuros estudios que busquen integrar recursos digitales en prácticas pedagógicas significativas, orientadas al fortalecimiento del vínculo entre la tecnología, la comunicación y el aprendizaje colaborativo, promoviendo así procesos educativos más dinámicos, participativos y contextualizados.

### Referencias Bibliográficas

- Bejarano Novoa, S., Marroquín Sandoval, L., & Lozano, A. (2020). *Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el Distrito*. Secretaría de Educación del Distrito.
- Bigas, M. (1996). *El desarrollo del lenguaje oral en la escuela infantil*. Graó.
- Boillos García, M. (2024). *La interacción en el aula como base del aprendizaje cooperativo*. Universidad de Salamanca.
- Bruner, J. (1983). *Child's talk: Learning to use language*. Norton.
- Cobeña-Napa, A., Cedeño-Cabeza, J., & Pisco-Moreno, S. (2024). *Recursos digitales y didácticos para fortalecer la enseñanza en educación básica*. *Revista Científica de Educación y Tecnología*, 11(2), 44–59.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.
- Dolz, J., Noverraz, M., & Schneuwly, B. (2001). *Los géneros orales y escritos en la escuela*. Graó.
- Elliot, J. (1993). *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Morata.
- Hei Schools. (2023). *Active learning and participation in early childhood education*. Helsinki International Schools.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill Education.
- Idrovo Ordóñez, M., Cabrera Rojas, J., & Bravo Vera, L. (2025). *Gamificación y desarrollo de la expresión oral mediante Educaplay en la educación primaria*. *Revista Innova Educación*, 7(1), 25–39.

- López Villa, Y., & Lescay Blanco, M. (2023). *La comunicación oral en la primera infancia como base del aprendizaje significativo*. *Revista Educación y Desarrollo*, 18(2), 55–68.
- Marroquín Sandoval, L. (2017). *Fundamentos curriculares para la educación infantil y preescolar*. Ministerio de Educación Nacional.
- Marroquín Sandoval, L., Bejarano Novoa, S., & Lozano, A. (2019). *Lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial*. Ministerio de Educación Nacional.
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2017). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar*. MEN.
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2020). *Estándares básicos de competencias en lenguaje*. MEN.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2013). *Competencias comunicativas y uso pedagógico de las tecnologías digitales*. MEN.
- Panta-Chang, C., Herrera-López, R., & Montesinos, F. (2025). *Educaplay como herramienta para la gamificación del aprendizaje en primaria*. *Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa*, 19(1), 73–88.
- Piaget, J. (1962). *Play dreams and imitation in childhood*. Norton.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Piaget, J. (1973). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño*. Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1987). *El lenguaje y el pensamiento en el niño*. Paidós.
- Strauss, A., & Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar teoría fundamentada*. Universidad de Antioquia.

Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*.

Paidós.

Torres Honores Delgado, M., Huamán Flores, E., & Ramírez Gonzales, A. (2023). *El diálogo y la acción como base del aprendizaje en la educación inicial*. *Revista de Innovación Educativa*, 9(3), 89–103.

Tovar Rúa, M., López, D., & Vargas, P. (2023). *El juego como estrategia pedagógica en la educación básica primaria*. *Revista Infancia y Aprendizaje*, 46(2), 99–117.

UNESCO. (2023). *Orientaciones sobre la integración digital en la educación infantil*.

UNESCO.

UNICEF. (2022). *Tecnologías digitales y equidad en la primera infancia*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

Velasco Vanegas, A. (2018). *El aprendizaje significativo y la oralidad en la educación primaria*. *Revista Latinoamericana de Educación*, 14(1), 35–47.

Veloz-Segura, J., Martínez-Luna, A., & Ruiz-Ortega, D. (2023). *Recursos digitales y aprendizaje activo en educación infantil*. *Revista de Innovación y Tecnología Educativa*, 15(3), 22–41.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.

Harvard University Press.

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Zarama Erazo, J., Villamarín, M., & Ordoñez, P. (2025). *Aprendizaje activo y pensamiento crítico en la infancia temprana*. *Revista Pedagógica Colombiana*, 5(2), 64

## Apéndices

### Apéndice A

*Carta de Permiso al Rector*

<https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eojedag\\_unadvirtual\\_edu\\_co/ErSCqhps5aRGhEP3GQ](https://my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eojedag_unadvirtual_edu_co/ErSCqhps5aRGhEP3GQ)

[eut7oBkmEZqSwoBDCyq24difvIUg?e=d34NLd](https://my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eojedag_unadvirtual_edu_co/ErSCqhps5aRGhEP3GQ?e=d34NLd)

**Apéndice B**

*Consentimiento Informado a Padres de Familia*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eojedag\\_unadvirtual\\_edu\\_co/ErSCqhps5aRGhEP3GQeut7oBkmEZqSwoBDCyq24difvIUg?e=d34NLd](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eojedag_unadvirtual_edu_co/ErSCqhps5aRGhEP3GQeut7oBkmEZqSwoBDCyq24difvIUg?e=d34NLd)

## Apéndice C

*Formato Diagnóstico Inicial: Diario de Campo*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eojedag\\_unadvirtual\\_edu\\_co/ErAbZBn0t1BGimrd94ZDMDoblipsT-mbxbFKNoOIGhi\\_4Q?e=x4NdvZ](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eojedag_unadvirtual_edu_co/ErAbZBn0t1BGimrd94ZDMDoblipsT-mbxbFKNoOIGhi_4Q?e=x4NdvZ)

**Apéndice D**

*Encuesta Diagnóstico Inicial a Docente Titular Grado Primero*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eojedag\\_unadvirtual\\_edu\\_co/ErAbZBn0t1BGimrd94ZDMDoBlipsT-mbxbFKNoO1Ghi\\_4Q?e=x4NdvZ](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eojedag_unadvirtual_edu_co/ErAbZBn0t1BGimrd94ZDMDoBlipsT-mbxbFKNoO1Ghi_4Q?e=x4NdvZ)

**Apéndice E**

*Encuesta Final a Docente Titular grado Primero*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eojedag\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EqWpIjqHazRGp2W7Or2g2qoBfXsIteDSgKzPJxGVWO\\_6sQ?e=kXsSdF](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eojedag_unadvirtual_edu_co/EqWpIjqHazRGp2W7Or2g2qoBfXsIteDSgKzPJxGVWO_6sQ?e=kXsSdF)

**Apéndice F**

*Carpeta Donde se Anidan los Diarios de Campo Reflexivos Realizado por Docentes Investigador*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eojedag\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EqjKXfPA-JBInvScaVuh1lkBTZy1dPbVGJvpNUYngUlrAQ?e=e5L6sQ](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eojedag_unadvirtual_edu_co/EqjKXfPA-JBInvScaVuh1lkBTZy1dPbVGJvpNUYngUlrAQ?e=e5L6sQ)

**Apéndice G**

*Carpeta Donde se Anidan los Talleres Aplicados*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eojedag\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EjLrFjpjepFNvuXeWj7bVjABS\\_KZGof2RpYaPpEFzcCu2w?e=NaVzMq](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eojedag_unadvirtual_edu_co/EjLrFjpjepFNvuXeWj7bVjABS_KZGof2RpYaPpEFzcCu2w?e=NaVzMq)