



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN: MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO**

TEMA:

**ANÁLISIS DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA
METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL
EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PREPARATORIO.**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación
mención Innovación y Liderazgo

Autor(a):

Ojeda Bustamante Alicia Carolina

Tutor (a):

MSc. Verónica Patricia Simbaña Gallardo. Lic.

QUITO - ECUADOR

2022

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA
DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**


Yo, Alicia Carolina Ojeda Bustamante, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “Análisis de la Gamificación como estrategia metodológica para el desarrollo de la expresión oral en estudiantes del nivel preparatorio”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación mención en Innovación y Liderazgo Educativo y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 5 días del mes de abril de 2022, firmo conforme:

Autor: Alicia Carolina Ojeda Bustamante

Firma:
Número de Cédula: 175107404
Dirección: Pichincha, San Rafael
Correo Electrónico: carolinao971@gmail.com
Teléfono: 0992543992

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “ANÁLISIS DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PREPARATORIO”, presentado por Alicia Carolina Ojeda Bustamante, para optar por el Título de Magister en Educación mención en Innovación y Liderazgo Educativo.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.


Quito, 5 de abril del 2022

.....
Msc. Verónica Simbaña Gallardo

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación mención en Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 5 de abril 2022



.....

Alicia Carolina Ojeda Bustamante

C.I 1751307404

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **“ANÁLISIS DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PREPARATORIO”**, previo a la obtención del Título de Magister en Educación mención en Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 5 de abril de 2022

.....

MSC. TOMAS ARTIEDA CAJILEMA

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

MSC. DIANA CEVALLOS BENAVIDES

VOCAL

.....

MSC. VERONICA SIMBAÑA GALLARDO

VOCAL

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado a mi familia que son el pilar fundamental en mi vida, los que me inspiran a seguir adelante y a conseguir todas las metas que me propongo.

AGRADECIMIENTO

A Dios por permitirme seguir con vida para cumplir mis sueños.

A mis padres y hermano por darme el ejemplo de perseverancia y optimismo para conseguir mis objetivos.

A mi novio por ser el apoyo principal para culminar con esta etapa de estudios.

A Msc. Verito Simbaña por demostrar su vocación por la enseñanza y su preocupación en cada paso dado dentro de este trabajo de investigación, demostrando su excelencia y calidad como persona.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
CERTIFICO	ii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iii
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
RESUMEN EJECUTIVO	xx
ABSTRACT	xxi
INTRODUCCIÓN	22
Importancia y actualidad.....	22
Justificación.....	24
Contexto Macro.....	24
Contexto Meso	25
Contexto Micro	26
Planteamiento del problema.....	27
Árbol de problemas	27

Destinatarios del proyecto.....	28
Objetivos	29
Objetivo General	29
Objetivos específicos	29
Objeto de estudio.....	29

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO.....	31
Antecedentes de la investigación	31
Fundamentación Teórica.....	33
Fundamentación Pedagógica.....	33
Fundamentación Psicológica.....	35
Desarrollo de la variable independiente	36
Desarrollo teórico del objeto y campo	37
Campo de estudio.....	37
TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y EL CONOCIMIENTO (TAC).....	37
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS	37
GAMIFICACIÓN	38
Funciones	39
Beneficios.....	41
Gamificación y educación.....	42
Gamificación en educación preparatoria.....	42

Docentes gamificadores	44
Herramientas para gamificar	46
Desarrollo de la variable dependiente	48
Campo de estudio	49
CURRÍCULO INTEGRADOR DE PREPARATORIA	49
EJE DE EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN	50
EXPRESIÓN ORAL	51
Nivel fonológico.....	54
Nivel Morfosintáctico	56
Nivel semántico.....	58
Nivel pragmático.....	60

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO	63
Enfoque y diseño de la investigación.....	63
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación	64
Población.....	64
Muestra.....	
Contexto de la investigación	65
Proceso de recolección de los datos	66
Operacionalización de variables	68

CAPÍTULO III

PRODUCTO	119
Nombre de la propuesta	119
Definición del tipo de producto.....	119
Objetivos	119
Objetivo general	119
Objetivo Específicos	119
Estructura de la propuesta	120
Evaluación de la propuesta.....	120
Valoración de la propuesta.....	121
Conclusiones	163
Recomendaciones.....	164
Bibliografía	165

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1. Herramientas para gamificar	46
Tabla N° 2. Población del nivel preparatoria de la Escuela de Educación Básica Luis Urdaneta.....	65
Tabla N° 3. Operacionalización de variable independiente.....	68
Tabla N° 4. Operacionalización de variable dependiente	73
Tabla N° 5. Alfa de Cronbach docentes.....	79
Tabla N° 6. Alfa de Cronbach estudiantes.....	79
Tabla N° 7. Género del docente.....	82
Tabla N° 8. Edad del docente	83
Tabla N° 9. Nivel de estudios alcanzado del docente.....	84
Tabla N° 10. Pregunta 1. Docentes.....	85
Tabla N° 11. Pregunta 2. Docentes.....	86
Tabla N° 12. Pregunta 3. Docentes.....	87
Tabla N° 13. Pregunta 4. Docentes.....	88
Tabla N° 14. Pregunta 5. Docentes.....	89
Tabla N° 15. Pregunta 6. Docentes.....	90
Tabla N° 16. Pregunta 7. Docentes.....	91
Tabla N° 17. Pregunta 8. Docentes.....	92
Tabla N° 18. Pregunta 9. Docentes.....	93
Tabla N° 19. Pregunta 10. Docentes.....	94

Tabla N° 20. Pregunta 11. Docentes.....	95
Tabla N° 21. Pregunta 12. Docentes.....	96
Tabla N° 22. Pregunta 13. Docentes.....	97
Tabla N° 23. Pregunta 14. Docentes.....	98
Tabla N° 24. Pregunta 15. Docentes.....	99
Tabla N° 25. Datos informativos ficha de observación.....	100
Tabla N° 26. Indicador 1. Estudiantes.....	101
Tabla N° 27. Indicador 2. Estudiantes.....	102
Tabla N° 28. Indicador 3. Estudiantes.....	103
Tabla N° 29. Indicador 4. Estudiantes.....	104
Tabla N° 30. Indicador 5. Estudiantes.....	105
Tabla N° 31. Indicador 6. Estudiantes.....	106
Tabla N° 32. Indicador 7. Estudiantes.....	107
Tabla N° 33. Indicador 8. Estudiantes.....	108
Tabla N° 34. Indicador 9. Estudiantes.....	109
Tabla N° 35. Indicador 10. Estudiantes.....	110
Tabla N° 36. Indicador 11. Estudiantes.....	111
Tabla N° 37. Indicador 12. Estudiantes.....	112
Tabla N° 38. Indicador 13. Estudiantes.....	113
Tabla N° 39. Indicador 14. Estudiantes.....	114
Tabla N° 40. Triangulación de resultados.....	116

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1. Árbol del problema.....	28
Gráfico N°2. MANDALA.....	30
Gráfico N°3. Constelación de ideas variable independiente.....	36
Gráfico N°4. Funciones de la gamificación.....	40
Gráfico N°5. Beneficios de la gamificación.....	41
Gráfico N°6. Guía de pasos a seguir por los docentes para gamificar.....	45
Gráfico N°7. Constelación de ideas variable independiente.....	48
Gráfico N°8. Procesos de simplificación fonológica.....	55
Gráfico N°9. Fases del desarrollo morfosintáctico desde los 12 meses a 5 años.....	57
Gráfico N°10. Fases del desarrollo semántico desde los 12 a 76 meses.....	59
Gráfico N°11. Fases del desarrollo pragmático desde 1 a 12 años.....	61
Gráfico N°12. Género de docentes.....	82
Gráfico N°13. Edad del docente.....	83
Gráfico N°14. Nivel de estudios alcanzado del docente.....	84
Gráfico N°15. Pregunta 1.....	85
Gráfico N°16. Pregunta 2.....	86
Gráfico N°17. Pregunta 3.....	87
Gráfico N°18. Pregunta 4.....	88
Gráfico N°19. Pregunta 5.....	89

Gráfico N°20. Pregunta 6	90
Gráfico N°21. Pregunta 7	91
Gráfico N°22. Pregunta 8	92
Gráfico N°23. Pregunta 9	93
Gráfico N°24. Pregunta 10	94
Gráfico N°25. Pregunta 11	95
Gráfico N°26. Pregunta 12	96
Gráfico N°27. Pregunta 13	97
Gráfico N°28. Pregunta 14	98
Gráfico N°29. Pregunta 15	99
Gráfico N°30. Indicador 1	100
Gráfico N°31. Indicador 2	101
Gráfico N°32. Indicador 3	102
Gráfico N°33. . Indicador 4	103
Gráfico N°34. Indicador 5	104
Gráfico N°35. Indicador 6	105
Gráfico N°36. Indicador 7	106
Gráfico N°37. Indicador 8	107
Gráfico N°38. Indicador 9	108
Gráfico N°39. Indicador 10	109
Gráfico N°40. Indicador 11	110

Gráfico N°41. Indicador 12	112
Gráfico N°42. Indicador 13	113
Gráfico N°43. Indicador 14	114

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1.	Portada de la Guía metodológica de gamificación para el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio.....	122
Imagen 2.	Índice de contenidos de la Guía Metodológica.....	123
Imagen 3.	Introducción de la Guía Metodológica	124
Imagen 4.	Justificación Guía Metodológica	125
Imagen 5.	Resultados esperados de la Guía Metodológica	126
Imagen 6.	Bloque 1.....	127
Imagen 7.	Fundamentación teórica.....	128
Imagen 8.	Fundamentación teórica.....	129
Imagen 9.	Fundamentación teórica.....	130
Imagen 10.	Fundamentación teórica.....	131
Imagen 11.	Bloque 2	132
Imagen 12.	Gamificación y expresión oral.....	133
Imagen 13.	Gamificación y expresión oral.....	134
Imagen 14.	Gamificación y expresión oral.....	135
Imagen 15.	Gamificación y expresión oral.....	136
Imagen 16.	Gamificación y expresión oral.....	137
Imagen 17.	Gamificación y expresión oral.....	138
Imagen 18.	Gamificación y expresión oral.....	139
Imagen 19.	Gamificación y expresión oral.....	140

Imagen 20.	Gamificación y expresión oral.....	141
Imagen 21.	Gamificación y expresión oral.....	142
Imagen 22.	Gamificación y expresión oral.....	143
Imagen 23.	Gamificación y expresión oral.....	144
Imagen 24.	Gamificación y expresión oral.....	145
Imagen 25.	Gamificación y expresión oral.....	146
Imagen 26.	Gamificación y expresión oral.....	147
Imagen 27	Bloque 3.....	148
Imagen 28.	Actividades recreativas.....	149
Imagen 29.	Actividades recreativas.....	150
Imagen 30.	Actividades recreativas.....	151
Imagen 31.	Actividades recreativas.....	152
Imagen 32.	Actividades recreativas.....	153
Imagen 33.	Actividades recreativas.....	154
Imagen 34.	Actividades recreativas.....	155
Imagen 35.	Actividades recreativas.....	156
Imagen 36.	Actividades recreativas.....	157
Imagen 37.	Actividades recreativas.....	158
Imagen 38.	Actividades recreativas.....	159
Imagen 39.	Insignias	160
Imagen 40.	Consejos.....	161

Imagen 41.

Referencias 162

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1. Validación del primer experto – Instrumento cuestionario Docente.....	169
ANEXO 2. Validación de la segunda experta – Instrumento ficha de observación estudiantes	170
ANEXO 3. Encuesta diseñada a Docentes	172
ANEXO 4. Guía de observación diseñada a estudiantes	173
ANEXO 5. Cálculo de Alfa de Cronbach - Docentes.....	174
ANEXO 6. Cálculo de Alfa de Cronbach - Estudiantes	174
ANEXO 7. Validación de la propuesta primera experta	175
ANEXO 8. Validación de la propuesta segunda experta.....	176

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

TEMA: ANÁLISIS DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN EL NIVEL PREPARATORIO

AUTORA: Lic. Alicia Carolina Ojeda Bustamante

TUTORA: MSc. Verónica Patricia Simbaña Gallardo

RESUMEN EJECUTIVO

La sociedad actual ha tenido grandes avances tecnológicos, científicos y sobre todo de conocimiento, que obliga a las personas a estar en constante capacitación e innovación. Dentro del campo educativo los maestros deben ajustarse a estos cambios sociales, culturales y tecnológicos, puesto que los estudiantes con los que se enfrentan a diario exigen nuevas formas de aprendizaje. Es así, como se ha desarrollado el presente trabajo de investigación con el objetivo de analizar la gamificación como estrategia metodológica para el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio (primer grado de educación general básica), en la Escuela de Educación Básica “Luis Urdaneta”. El diseño metodológico consiste en una investigación mixta de tipo descriptiva. Se aplicaron técnicas como encuestas para docentes y observación para estudiantes. De esta manera se obtuvo resultados que permitieron diseñar una propuesta enfocada al desarrollo de la expresión oral en niños de primer grado utilizando la gamificación como estrategia metodológica a través de una guía metodológica. Es así como se propone el uso de la gamificación como una innovadora estrategia que aplica los elementos del juego para ayudar al niño a adquirir, reforzar y potenciar destrezas en el lenguaje oral.

PALABRAS CLAVES:

Estrategias metodológicas, expresión oral, gamificación, nivel preparatorio

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

THEME: GAMIFICATION ANALYSIS AS A METHODOLOGICAL STRATEGY FOR ELEMENTARY STUDENTS' ORAL EXPRESSION DEVELOPMENT.

AUTORA: Lic. Alicia Carolina Ojeda Bustamante

TUTORA: MSc. Verónica Patricia Simbaña Gallardo

ABSTRACT

Today's society has had great technological, scientific, and especially knowledge advances, which forces people to be in constant training and innovation. Within the educational field, teachers must adjust to these social, cultural, and technological changes, since the students face a daily basis that demands new ways of learning. Thus, this research work aims to analyze gamification as a methodological strategy for oral expression development at the elementary level (first grade of primary education) at "Luis Urdaneta" School. The methodological design consists of descriptive mixed research. Techniques such as surveys for teachers and observation for students were applied. In this way, results were obtained that allowed the design of a proposal focused on oral expression development in first-grade children using gamification as a methodological strategy through a methodological guide. Thus, gamification is proposed as an innovative strategy that applies game elements to help children acquire, reinforce, and enhance oral language skills.

KEYWORDS: Methodological strategies, oral expression, gamification, elementary level

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

El presente trabajo de investigación corresponde a la línea de innovación y a la sublínea de aprendizaje. Tiene como finalidad aportar al desarrollo de la expresión oral en nivel preparatorio mediante el uso de la gamificación como estrategia metodológica. Adicional se toma en cuenta los beneficios que produce la mecánica del juego en la adquisición de aprendizajes significativos en los estudiantes.

La investigación es pertinente puesto que su fin es cumplir con una educación de calidad desde los niveles iniciales. Por esta razón, se sustenta en el artículo 37 del código de la niñez y adolescencia que menciona lo siguiente:

Art. 37.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad que garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones, recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje (Congreso Nacional, 2014, p. 9).

Por otro lado, se fundamenta en el Reglamento General de La Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el capítulo II en el artículo 191 el cual plantea que: “los docentes del subnivel de Preparatoria deben poner especial énfasis en el diseño de estrategias que aseguren el logro de las metas de aprendizaje necesarias para el óptimo aprovechamiento del siguiente grado” (Ministerio de Educación, 2017, p.54). Lo que demuestra la importancia de emplear estrategias metodológicas que llamen la atención de los educandos y les provoquen un disfrute en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dentro del currículo integrador de Educación General Básica Preparatoria (2016) se habla de la importancia de utilizar estrategias metodológicas lúdicas por parte de los docentes. Se debe tomar en cuenta que un aprendizaje basado en el juego ayuda

afianzar de mejor manera los conocimientos, puesto que se aprende desde un ambiente placentero y motivante.

La escuela es uno de los escenarios donde se genera la mayor cantidad de aprendizajes durante la vida del ser humano. Por esta razón, cuando los niños ingresan a sus primeros niveles educativos se busca potencializar y desarrollar un aprendizaje integral que pondrá las bases para los futuros grados escolares. La expresión oral conlleva a la comunicación que es fundamental para el crecimiento de la sociedad. Un adecuado uso de estrategias metodológicas por parte de los docentes permitirá el desarrollo óptimo de esta área en los estudiantes.

La etapa de 3 a 5 años es esencial para la adquisición y desarrollo del lenguaje, es aquí donde aprenderán a comunicarse oralmente con adultos y con pares. Por otra parte, la educación preparatoria juega un papel importante, da la oportunidad al niño de hablar y escuchar temas distintos al de su núcleo familiar. Además, dentro de este nivel el niño tendrá la necesidad de expandir su vocabulario, mejorar sus estructuras lingüísticas y explorar de diferente manera su lenguaje.

La gamificación dentro del campo educativo puede ser vista como una estrategia metodológica innovadora que permite el uso de la tecnología. El docente tiene la posibilidad de observar el resultado de los aprendizajes adquiridos de sus niños y realizar una retroalimentación formativa mediante juegos basados en: retos, preguntas, evaluaciones, entre otras.

En el artículo científico *Improvement in the Learning Environment through Gamification of the Educational Process* se menciona que: “la gamificación permite crear un ambiente de aprendizaje favorable y seguro mediante la implementación de la tecnología del juego en la educación de los niños” (Kirillov et al., 2016, p. 60). Lo que demuestra que se favorece a la motivación de los estudiantes y se genera

ambientes educativos interesantes. El estudiante recibe emociones positivas y un *feedback* individualizado y significativo sobre sus errores.

Por lo anteriormente expuesto el presente trabajo de investigación genera nuevas perspectivas educativas, en cuanto a la aplicación de estrategias metodológicas. Contribuyendo a la educación del siglo XXI, dejando a un lado métodos obsoletos pertenecientes al siglo pasado. Adicional, el uso de la tecnología, dentro de la gamificación va a ayudar a fortalecer las estrategias, contenidos, planificaciones y enfoques de los aprendizajes del nivel preparatorio.

Justificación

El lenguaje es la capacidad nata que tienen los seres humanos para comunicarse los unos con los otros. Su manifestación oral es sin duda uno de los ejes primordiales de las interacciones entre las personas. Mencionando a Juan Nuñez (2016) se puede afirmar que la expresión oral ha sido imprescindible para la supervivencia y desarrollo de los humanos. Se debe tomar en cuenta que, a pesar de ser un hecho natural en las personas, se necesita un entorno verbal estimulante que promueva su desarrollo.

Contexto Macro

En la actualidad la expresión oral está siendo uno de los principales focos de atención y objeto de estudio dentro de muchas universidades alrededor del mundo principalmente latinoamericanas y españolas. Este interés de estudio sobre la expresión oral nace a partir de evidenciar las falencias comunicativas y expresivas que tienen las personas adultas al momento de desenvolverse dentro de un campo laboral o académico. Los principales resultados encontrados dentro de estas investigaciones son los siguientes: “ideas incoherentes, muletillas, tono de voz muy alto o muy bajo, vocabulario no enriquecido, preferencia de un lenguaje coloquial o informal, mezcla de ideas, timidez y poca fluidez” (Cedeño y Saltos, 2019, p.4). Si se detiene a ver estos inconvenientes dentro del campo nacional, se evidenciaría que el

Ecuador no es la excepción y también presenta problemas en el desarrollo de la expresión oral. No obstante, esto tendrá repercusiones en un futuro. Son muy pocas las personas que adquieren las competencias orales, las cuales permitirán el desenvolvimiento adecuado dentro de la vida personal y sobre todo profesional.

Contexto Meso

En el Ecuador la escuela por muchos años ha dado mayor importancia al desarrollo de la lectura y escritura dejando a un lado la expresión oral, puesto que se la consideraba como una destreza aprendida dentro del entorno familiar.

Uno de los factores que afectan al desarrollo de la expresión oral en los niños de etapas iniciales de educación, son las estrategias metodológicas escogidas por las maestras, ya que muchas de estas tienden a ser estrictas, limitantes, poco innovadoras y desmotivantes. Además, el uso de metodologías de la escuela tradicional como el lápiz, papel, libro y memoria coartan el desarrollo de esta área.

A pesar de que el Ministerio de Educación, promueve dentro del currículo integrador de preparatorio el uso de estrategias metodológicas basadas en tecnología, esto no se cumple en su totalidad. A partir de la pandemia ocasionada por el COVID - 19, se evidencio a mayor escala el retraso tecnológico que sufre el país en el área educativa. Según un artículo publicado en la página web de Planeta futura por Constante (2020) se dice que:

La ministra de Educación, Monserrat Creamer, reconoció que un 70% de estudiantes tiene dificultad en el acceso a la educación, pero los datos estaban allí desde 2018: el porcentaje de hogares con acceso a Internet es de 37,17% a nivel nacional y baja al 16,07% en el área rural, según el Instituto de Estadísticas y Censos (Constante, 2020, párr. 4).

Esto demuestra que el acceso a tecnología causa limitaciones para la innovación educativa, especialmente en escuelas de carácter fiscal y que se

encuentran en la ruralidad. Sin embargo, no es un impedimento para modificar las estrategias metodológicas, dejando a un lado métodos obsoletos.

Contexto Micro

La Escuela de Educación Básica Luis Urdaneta, con más de setenta años de funcionamiento, con una trayectoria de prestigio en la educación y formación de niños de 5 a 12 años, está ubicada en la Provincia de Loja, Cantón Pindal y parroquia Pindal, dirección dieciocho de noviembre, vía a zapotillo, ofrece educación desde preparatoria hasta séptimo año de educación básica. Cuenta con un total de 325 estudiantes. Es un centro educativo de educación regular y sostenimiento fiscal, presentando la modalidad presencial de jornada matutina.

La pandemia del COVID-19, ocasionó que los salones de clase de los diferentes centros educativos se trasladen a un ambiente virtual. Provocando que muchos hogares se transformen en aulas de clase. Uno de los niveles educativos más afectados por esta situación fue el nivel preparatorio. Se debe tomar en cuenta, que entre más pequeño es el niño que está en la educación escolarizada, necesita mayor motivación y un aprendizaje vivencial, lo cual con la pandemia se dificultó. Ahora bien, si se habla de la realidad presentada en la Escuela de Educación Básica Luis Urdaneta, no se aleja del panorama antes mencionado. Si se especifica en el área de la expresión oral, los niños a esta edad necesitan mayor estimulación para desarrollar y potenciar esta área, sin embargo, la virtualidad ha ocasionado que no se cumpla con los objetivos previstos. Adicionalmente a esto, hay que resaltar que, al ser una escuela de carácter fiscal, los docentes no cuentan con el apoyo necesario para recibir capacitaciones de metodologías innovadoras que pueden ser utilizadas en esta nueva modalidad de clases, lo que dificulta aún más el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Planteamiento del problema

La expresión oral es una de las áreas más importantes que desarrolla el ser humano desde sus inicios, puesto que permite la interacción social, el intercambio de conocimientos y el desenvolvimiento dentro del medio que lo rodea. Sin embargo, el desarrollo de esta área no es tomada en cuenta como prioritaria y primordial, puesto que se la considera algo innato que los seres humanos con el paso del tiempo la desarrollarán y la afianzarán. No obstante, este bajo interés que muestran las escuelas en el desarrollo de esta se evidencia con mayor notoriedad en los grados superiores de educación, cuando a los estudiantes les toca expresarse para dar sus opiniones y puntos de vista de diferentes situaciones. Se debe tomar en cuenta que las bases de esta área se establecen en los niveles iniciales. Por esta razón se da mayor importancia al nivel preparatorio y las estrategias metodológicas utilizadas por los docentes para desarrollar la expresión oral en los niños.

A partir del párrafo anterior, el presente trabajo de investigación surge desde la responsabilidad de proponer e implementar a la gamificación como estrategia metodológica para ayudar a mejorar el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio, para lo cual se ha planteado la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué forma contribuye el uso de la gamificación como estrategia metodológica en el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio de la Escuela de Educación Básica Luis Urdaneta en el año lectivo 2021-2022?

Árbol de problemas

El árbol de problemas que se presenta a continuación (Ver gráfico N°1), detalla las causa y efectos, originados desde la pregunta de investigación. El uso de estrategias metodológicas tradicionales causa insuficiente desarrollo de destrezas y habilidades en la expresión oral, pues las docentes utilizan estrategias que se enmarcan a lo memorístico y repetitivo. La resistencia a la innovación pedagógica causa que al momento de dar clases exista insuficientes recursos innovadores que

llamen la atención de los estudiantes. La escasa capacitación y actualización profesional provoca la baja calidad en el proceso de enseñanza – aprendizaje, lo cual limita el cumplir con los estándares de calidad educativos nacionales.



Gráfico N°1. Árbol del problema.

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Datos de la investigación

Destinatarios del proyecto

El presente trabajo de investigación tiene dos grupos objetivos que se encuentran dentro del nivel preparatorio: estudiantes (aproximadamente 30 personas) y profesores (aproximadamente 4 personas) de la Unidad Educativa Cristian John Osteen.

Hay que tomar en cuenta que dentro de este trabajo se contará con beneficiarios directos y beneficiarios indirectos. Se entiende como beneficiarios directos a todas las personas que participan activamente dentro de la investigación, que en este caso serían los estudiantes y docentes del nivel preparatorio. Los

beneficiarios indirectos son aquellos que se ven favorecidos con la investigación sin ser principales receptores, como lo serían los directivos y padres de familia de la institución.

Objetivos

Objetivo General

Analizar la gamificación como estrategia metodológica para el desarrollo de la expresión oral en nivel preparatorio en la Escuela de Educación Básica Luis Urdaneta.

Objetivos específicos

- Diagnosticar el nivel de desarrollo de la expresión oral de los niños del nivel preparatorio de la Escuela de Educación Básica Luis Urdaneta.
- Determinar el proceso de enseñanza aplicado por los docentes para el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio de la Escuela de Educación Básica Luis Urdaneta.
- Elaborar una guía metodológica de gamificación para el desarrollo de la expresión oral en nivel preparatorio de la Escuela de Educación Básica Luis Urdaneta.

Objeto de estudio

Los siguientes mándalas tienen como propósito establecer los temas macro del proyecto de investigación, los cuales inciden en el desarrollo del mismo. Las tecnologías de aprendizaje y comunicación (TAC) se desprenden temas importantes como las tecnologías educativas y la gamificación, que corresponden a la variable independiente. Para la sustentación de la variable dependiente se parte del currículo del nivel preparatorio, del cual se desprenden temas sobre enseñanza aprendizaje y la expresión oral (Ver gráfico N°2).

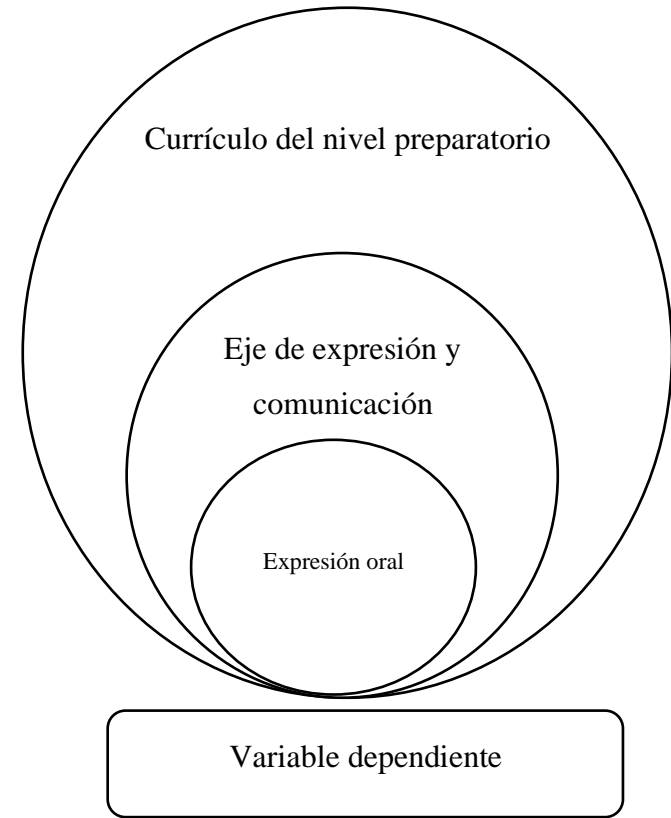
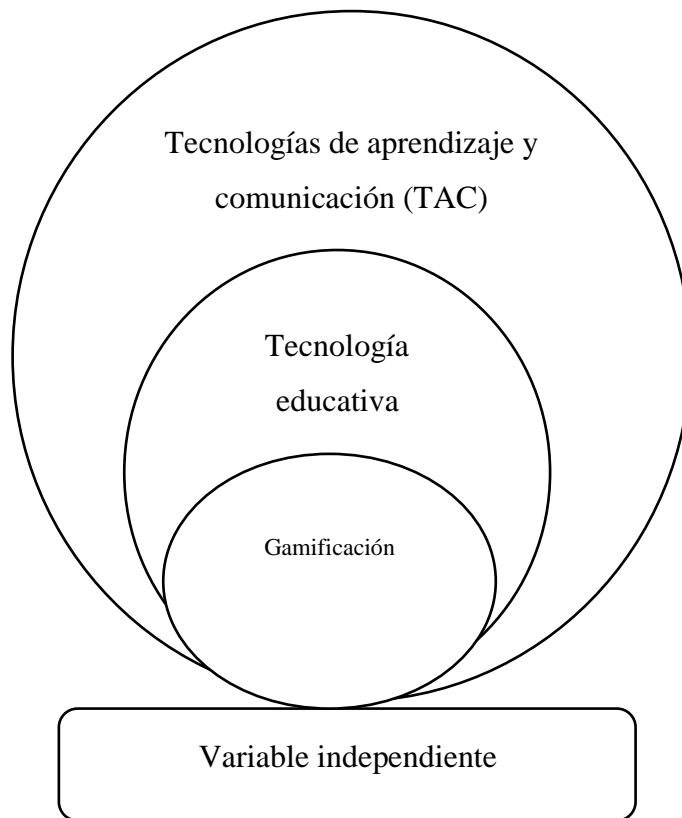


Gráfico N°2. MANDALA
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Datos de la investigación

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

En el año 2018, en la Universidad de la Ciencias informáticas de Cuba, se realizó una investigación de la influencia de la gamificación educativa para desarrollar la expresión oral en estudiantes de tercer grado. En los resultados se determina que la gamificación es factible aplicar para mejorar la capacidad de aprendizaje y expresión oral en los escolares. Por lo tanto, se concluye que la gamificación como herramienta educativa genera compromiso e interés, provocando que estrategias tradicionales de enseñanza se vuelven más atractivas (Ramos et al., 2018).

Un trabajo de investigación de la Universidad de Guayaquil, presentado en el 2018 mostró la importancia de aplicar estrategias lúdicas en el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio. Dando como resultado que tanto maestros como padres de familia se interesen en el desarrollo de la expresión oral de los niños. Los autores concluyen indicando que en el nivel preparatorio es importante realizar entrenamiento oral, sin crear ansiedad en los niños, realizando un trabajo en conjunto entre docentes y padres de familia (Baque y Vallejo, 2018).

En el año 2018 en España un artículo publicado por la revista Scielo, hace referencia a los beneficios de la gamificación y su aplicación en el contexto

educativo. Dando como resultados que los procesos de gamificación en educación generan en los estudiantes importantes beneficios para su aprendizaje. El artículo concluye mencionando sobre la gran influencia de la gamificación en el desarrollo cognitivo, emocional y en los procesos de socialización de los educandos (Ortiz-Colón et al., 2018).

Un trabajo de investigación del año 2020 de la Universidad de Guayaquil, menciona la incidencia de las estrategias metodológicas en el desarrollo de la expresión oral. En los resultados se evidencia que los docentes no consideran necesario el uso de estrategias creativas para la estimulación de la expresión oral. Es así como concluyen que es necesario el uso de nuevas estrategias metodológicas creativas que motiven a los estudiantes a participar y comunicarse de manera verbal, para lograr mejorar habilidades comunicativas y discursivas (Guananga, 2020).

¿Por qué esta investigación es diferente a los trabajos antes mencionados?

El presente trabajo de investigación es diferente a otros trabajos, porque busca empoderar a la gamificación como una estrategia metodológica innovadora dentro de los primeros niveles de educación, especialmente dentro de los establecimientos fiscales y específicamente en el nivel preparatorio en el área de expresión oral.

Este trabajo surge a partir del cambio radical que tuvo la educación a raíz del COVID-19, donde se evidencio con más claridad el retraso tecnológico e innovador que sufre la educación ecuatoriana. Estudiantes y especialmente docentes no estuvieron preparados para enfrentar a un sistema virtual. La dificultad de encontrar estrategias que ayuden al desarrollo de aprendizajes en virtualidad fue y es uno de los principales obstáculos a superar. Por tal razón surge la necesidad de realizar esta investigación, para poder brindar una alternativa de solución a los docentes en cuanto a estrategias metodológicas que motiven a los estudiantes de una manera práctica y novedosa. Es así, que se propone la elaboración de una guía metodológica para el

desarrollo de la expresión oral, en base al uso de la gamificación como estrategia metodológica para desarrollar, potenciar y mejorar la expresión oral en estudiantes del nivel preparatorio.

Fundamentación Teórica

Para sustentar la investigación es necesario mencionar algunas teorías que aportan varios autores sobre la importancia de la gamificación en educación y el desarrollo de la expresión oral.

Fundamentación Pedagógica

Es necesario considerar teorías pedagógicas que vayan acorde a la realidad en la que se está desarrollando la sociedad. Es por ello, que ahora se habla de la sociedad del conocimiento, donde se hace el uso extensivo de las tecnologías cognitivas, que van más allá de las TIC e implican cambios radicales en la sociedad. Esto permite que se de el proceso educativo en diferentes modalidades, no solamente de manera presencial, si no que trascienda fronteras en la virtualidad. De esta manera las instituciones educativas deben propiciar la construcción de nuevos sujetos capaces de: aprender a aprender, desaprender, aprender a convivir, saber solucionar conflictos, tener participación, poseer competencias comunicativas y estrategias de aprendizaje significativas.

La principal teoría que sostiene la investigación es el constructivismo puesto que plantea que: “las personas son una construcción propia que se van produciendo día a día como resultado de la interacción de dos factores: experiencias del presente y esquemas mentales propios”(Mamani, 2017, p. 7). Se deduce que el conocimiento no es fijo, si no que puede ir cambiando de acuerdo con las diferentes situaciones que la persona vaya experimentando y esto dependerá del estilo de aprendizaje individual.

Dentro del constructivismo el estudiante es el actor principal en el proceso educativo, todo gira en torno a él. Es un individuo activo que pregunta, observa, ejecuta procesos y pide ayuda a quien sabe más, trabaja de forma grupal creando habilidades sociales, desarrolla una conciencia crítica y tiene la capacidad de investigar y analizar. Es el responsable de construir su propio conocimiento, no es un ser pasivo que solo recibe y almacena información de manera memorística.

El maestro constructivista posee ciertas características: acepta e impulsa la autonomía e iniciativa de cada estudiante, incentiva la curiosidad e investigación, desafía el análisis y criticidad de sus estudiantes. Es una persona abierta al cambio, no es autoritaria y se convierte en un guía en el proceso educativo. El docente puede corregir o cambiar el rumbo del proceso de aprendizaje, con el fin de ofrecer una educación de calidad.

Las metodologías empleadas dentro del constructivismo son llamadas “metodologías activas”, Rocha Espinoza (2016) las define como:

El conjunto de diversas propuestas de aprendizaje que se basan en actividades que refuerzan los contenidos a aprender y que a partir de estas se construye y refuerza el conocimiento, haciendo que este proceso sea mucho más amigable y se encuentre centrado en la persona que aprende, en este la figura del docente es fundamental pues programa con antelación y acompaña en el mismo (Rocha Espinoza, 2020, p. 43).

Por lo tanto, mencionar al constructivismo como principal teoría pedagógica que sustenta la investigación es promover a que la educación siga evolucionando acorde a los cambios y paradigmas actuales que rigen nuestra sociedad. De esta manera se aspira cumplir con los estándares de calidad educativos, que promuevan el aprendizaje de una manera humanitaria y no invasiva.

Fundamentación Psicológica

Los principales fundamentos de la teoría constructivista provienen de teorías psicológicas las cuales son: la epistemología genética de Jean Piaget y la teoría del desarrollo social de los procesos cognitivos de Lev Vygotski. Donde ambos autores hacen referencia al desarrollo del lenguaje del niño en diferentes perspectivas, pero coincidiendo que el lenguaje se desarrolla como un instrumento de la comunicación cuya manifestación es independiente del pensamiento.

Jean Piaget en la epistemología genética menciona que toda actividad cognoscitiva incluida el lenguaje es un proceso paulatino y progresivo que depende de la maduración física y psicológica del niño. Así mismo, plantea que para desarrollarse el lenguaje es necesario el desarrollo de la inteligencia. Para Piaget hablar de pensamiento es lo mismo que inteligencia, es por ello que sostiene que el pensamiento y el lenguaje se desarrollan por separado ya que la inteligencia empieza desde el nacimiento, antes de que el niño hable y el lenguaje se desarrollará a medida que su desarrollo cognitivo alcanza el nivel concreto deseado. Es así como Jean concluye que el pensamiento posibilita al lenguaje (Galarza, 2015, p. 2). El desarrollo de estructuras cognitivas, que poco a poco se van haciendo más complejas, permite que haya un mayor aprendizaje lo que contribuye a una mejor adaptación dentro del ambiente y por ende al desarrollo del lenguaje, lo que provocará el desenvolvimiento adecuado y propicio para el niño.

Lev Vygotsky en su teoría sociocultural afirma que: “el lenguaje es fuente de la unidad de las funciones comunicativas y representativas de nuestro entorno y es una función que se adquiere a través de la relación entre el individuo y sus entornos” (Yaes, 2013, p. 5). Es así, como Vygotsky también plantea que el desarrollo del pensamiento del niño es fruto de un proceso colaborativo, del cual su instrumento y resultado más importante es el lenguaje. Toda habilidad cognoscitiva se va

adquiriendo mediante la interacción social, de esta manera se podrá conseguir o mejorar las habilidades cognitivas del niño. Otro punto importante que resalta este educador es el rol del maestro dentro del salón de clase y las estrategias que este plantee. Da mayor importancia aquellas metodologías que permitan una participación colaborativa entre estudiantes, permitiendo que el niño interiorice estructuras de pensamiento y comportamiento del medio que le rodea. Desarrollo de la variable independiente

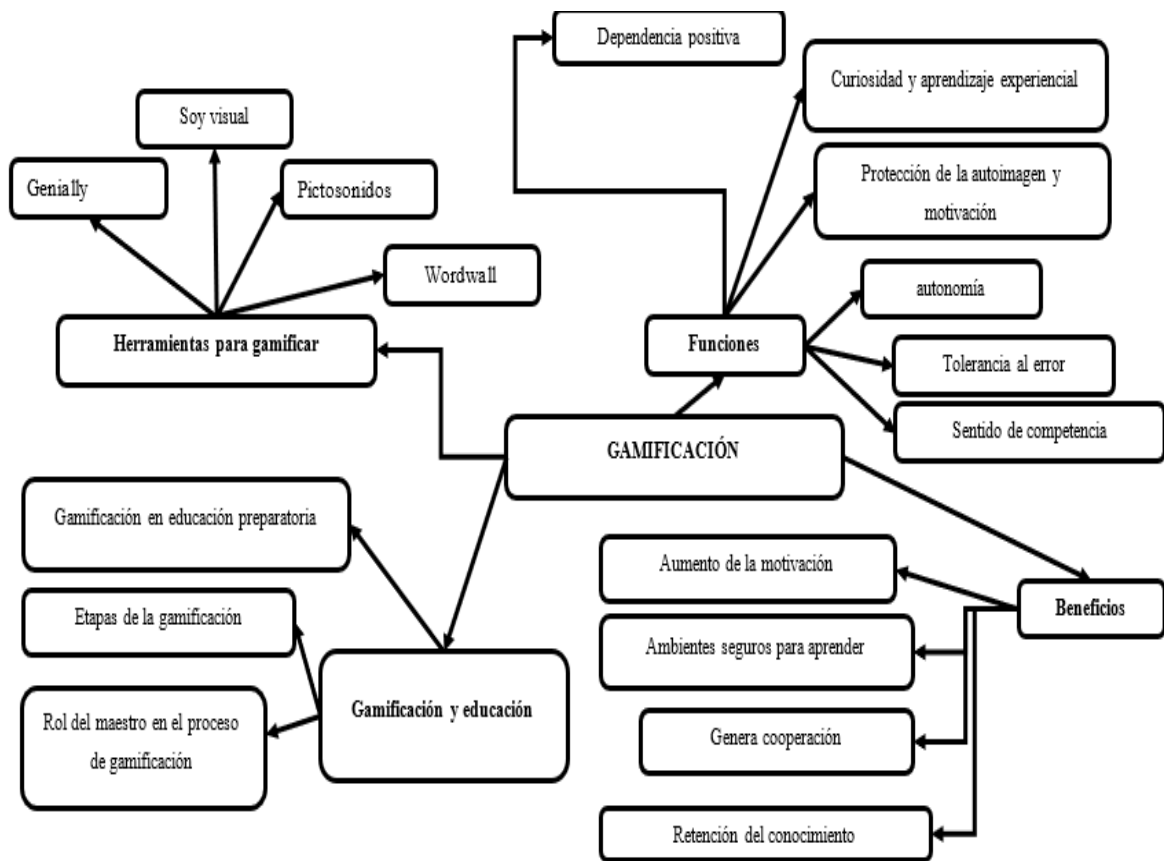


Gráfico N°3. Constelación de ideas variable independiente

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Personal

Desarrollo teórico del objeto y campo

Campo de estudio

TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y EL CONOCIMIENTO (TAC)

A inicios del siglo XXI los establecimientos educativos se empiezan a interesar en el uso de las tecnologías para aprender, es así como se reconoce los beneficios educativos de las Tecnologías de la información y comunicación (TIC). Más sin embargo, se comienza a reestructurar este concepto de Tecnologías de la información y Comunicación por Tecnologías de Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), puesto que el objetivo no es solamente que se sepa cómo usar las TIC, sino que vaya más allá, que se les dé un uso didáctico, que este a favor del aprendizaje y la adquisición de conocimientos.

Hay que mencionar que el objetivo principal de las TAC es: “remodelar la metodología del empleo de la tecnología, pero no sólo para asegurar el dominio de éstas sino, más bien, para conocer y usar las TIC como medios didácticos en el aprendizaje”(Valarezo, 2019, p. 182). El principal gestor de cumplir con los objetivos de las TAC es el docente. Un profesor TAC tiene el conocimiento de emplear metodologías orientadas al aprendizaje, de una manera diferente, capaz de causar motivación y disfrute por el aprendizaje en sus estudiantes. Enseña a escoger y manejar de manera correcta las tecnologías para acceder a información, procesarla y transformar en conocimiento.

Una adecuada implementación de TAC en el campo educativo implica tener una correspondencia con metodologías o teorías que vayan acorde al proceso educativo actual, tal es el caso del constructivismo. Esto facilitará la labor de los maestros en la creación de espacios cooperativos, permitiendo que el estudiante sea el propio constructor y autorregulador del aprendizaje.

TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS

Hablar de tecnologías educativas en ocasiones es caer en confusión con el concepto de TIC, sin embargo, es necesario definir y establecer diferencias entre estos dos temas. Para ello se toma como referencia la definición que plantean Torres y Cobo (2017) donde mencionan que:

Las TIC son herramientas digitales que permiten almacenar, representar y transmitir información (tecnologías en la educación); mientras que la tecnología educativa implica una reflexión pedagógica, de la cual subyace una teoría, una metodología y una práctica formativa en contextos educativos determinados, para alcanzar unos fines preestablecidos (tecnologías de la educación) (Torres y Cobo, 2017, p. 36).

Las tecnologías educativas no son un fenómeno reciente, más bien han sido permanentes a lo largo de la historia. Sin embargo, estas no han sido utilizadas de la mejor manera, es por ello que en la actualidad se ha hecho mayor hincapié en su manejo desde una mirada pedagógica y metodológica. El objetivo no está en incrementar la intensidad del uso de la tecnología, sino en tener claro cuáles son las funciones y beneficios que aportan estas tecnologías para que los estudiantes aprendan de una manera distinta, causándoles disfrute en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Finalmente, se debe enfatizar que las tecnologías educativas no solamente hacen uso de herramientas alternativas que ofrecen las TIC, sino que también pueden utilizar métodos tradicionales como libros, pizarra y cuadernos. El maestro que sepa entender realmente lo que significa implementar tecnología educativa en su aula de clase, conseguirá su uso efectivo, no solo para enseñar en el área que es experto de conocimiento, si no que logrará contribuir en la formación humana para el ser, hacer, conocer y convivir, formando ciudadanos inmersos en la sociedad y en el conocimiento.

GAMIFICACIÓN

Jugar es una actividad común dentro del mundo animal. Para muchos expertos el juego se convierte en un medio importante para generar y construir nuevos conocimientos. Esta actividad genera un sin número de emociones placenteras que permite crear habilidades sociales, interactuando los unos con los otros.

Tomando en cuenta la importancia del juego dentro de la vida del ser humano muchas áreas han decidido introducirlo para llamar la atención y potenciar sus objetivos. Un artículo publicado por el Tecnológico del Monterrey, Álvarez (2016) explica que la gamificación se genera a partir de ver la importancia del juego dentro de la educación y al principio se la conoce con el término anglosajón *gamification*. Fue introducido por primera vez dentro del mercado a principio del año 2000, pero este no recibió mucha acogida por parte del público. El término gamificación fue acuñado por Nick Pelling en el año 2002 y es a partir de la segunda mitad del año 2010 que se llega a difundir dentro de una amplia audiencia gracias a las conferencias proporcionadas por conocedores del tema (p. 6).

La gamificación al inicio se incorporó en el área de los negocios y marketing para poder animar y atraer a los usuarios; sin embargo, se convirtió en una tendencia nueva y atractiva por la utilización de los medios digitales, dentro de varios campos ocupacionales. Este término es original, innovador y moderno para su uso.

Se puede definir a la gamificación como: “el proceso de pensamiento de juego y sus mecanismos para atraer a usuarios. En el ámbito educativo se refiere al uso de elementos del juego para involucrar a los estudiantes, motivarlos, promover el aprendizaje y la resolución de problemas”(EduTrends, 2016, p. 6). Es así como se ve a la gamificación como una estrategia poderosa capaz de generar grandes cambios en las diferentes áreas que se le aplica: salud, marketing, educación.

Funciones

La Universidad de Rioja (UNIR) en su revista virtual educativa (2013) señala que: “la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados de los alumnos en clase” (UNIR, 2013, p. 1). Es así, como se deduce que la gamificación va combinada a la emoción, ya que todo lo que atrapa los sentidos tiene una relación directa con el aprendizaje vivencial y emocional activo. Proponer el juego como principal

herramienta conductora del aprendizaje es crear situaciones de experimentación, donde los niños desarrollen habilidades de inteligencia social y emocional. Este proceso cumple un sin número de funciones dentro del campo educativo. Para ello se ha tomado en cuenta las funciones propuestas por Foncubierta y Rodríguez (2014) presentado en la gráfico 4 donde se menciona lo siguiente:

Dependencia positiva	<ul style="list-style-type: none"> • Propicia el aprendizaje cooperativo • El juego es un elemento clave para interactuar y desarrollar habilidades sociales.
La curiosidad y el aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> • La curiosidad permite descubrir, explorar y centrar la atención para lograr generar conocimientos. • La expectativa forma parte de un aprendizaje vivencial.
Protección de la autoimagen y motivación	<ul style="list-style-type: none"> • La gamificación permite la creación de avatares, lo que ayuda a crear una imagen-escudo de sí mismo.
Sentido de competencia	<ul style="list-style-type: none"> • La competencia se la lleva desde una perspectiva sana y de aprendizaje • Esta debe proporcionar información y retroalimentación sobre los puntos fuertes y débiles del aprendizaje.
Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> • Construir un mundo imaginario va ligado a una estructura de control basado en normas que regulan el comportamiento. • Esto permite al niño tomar decisiones y ser participe de iniciativas, lo cual fomenta la confianza en sí mismo y la autonomía.
Tolerancia al error	<ul style="list-style-type: none"> • El juego permite liberar la idea del que el error es malo, hace comprender que el error es parte natural de todo aprendizaje, es por ello que se incentiva a no tener miedo a equivocarse. • De hecho, gamificar nos permite ver al error como algo útil, donde se hace conciencia, se aprende.

Gráfico N° 4. Funciones de la gamificación

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: (Foncubierta y Rodríguez, 2014, p. 4)

Beneficios

Si se centra en los elementos del juego, la gamificación posee varios beneficios que la hacen sobresalir como estrategia metodológica dentro de la educación. En base a la información obtenida de la revista EduTrends (2016), se describen en el gráfico 5 los principales beneficios:



Gráfico N°5. Beneficios de la gamificación

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: (EduTrends, 2016, p. 15)

Gamificación y educación

La gamificación dentro del ámbito educativo tiene como propósito conseguir mejores resultados, de una manera divertida, generando experiencias positivas en los estudiantes. Permite adquirir o fortalecer conocimientos, mejorar habilidades, recompensar acciones concretas, entre otros. Este proceso promueve la utilización de las TIC y del material concreto, lo que genera que el aprendizaje no solo se lo lleve dentro del aula de clase sino también fuera de ella.

Por medio de la gamificación se generan nuevos ambientes más relajados y divertidos. La educación tradicional desaparece, puesto que el miedo a cometer errores no existe, más bien se motiva a lograr metas y tener control sobre el aprendizaje propio. El propósito de este proceso es influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la interacción o participación de los estudiantes.

Gamificación en educación preparatoria

El juego es una de las estrategias metodológicas más utilizada dentro de la educación infantil. Se debe tomar en cuenta que tanto en el primer ciclo (0- 3 años) como en el segundo ciclo (3 -6 años) de la primera infancia, el juego toma un papel fundamental para el aprendizaje. De esta manera se ve la posibilidad de aplicar la gamificación como estrategia metodológica para la adquisición y reforzamiento de aprendizajes dentro de los primeros niveles de educación.

La ludificación siempre ha sido implementada por parte de los maestros de educación infantil, inicial o preescolar, ya que en la planificación de clase siempre se incluye actividades lúdicas que llamen la atención de los niños. Sin embargo, la época actual da a conocer que se vive dentro de una sociedad hiperconectada, que genera

niños nativos digitales. Es por ello, que se ve necesario incluir las TIC en el proceso de gamificación en el aula.

Hablar de gamificación educativa en el área de educación preparatoria es promover el fortalecimiento de procesos de aprendizaje y enseñanza por medio de la utilización y empleo de la mecánica del juego. La ludificación puede ser considerada una estrategia primordial para que el niño aprenda de manera natural. El uso y aplicación de la gamificación en educación preparatoria va a contribuir e incrementar el aprendizaje por medio de los elementos juegos, facilitará la integración de los contenidos potenciando la creatividad del niño.

La gamificación debe ser apreciada como una estrategia y herramienta transversal para ser trabajada en el aula de preparatoria. Así, servirá para abordar diferentes temas o áreas del conocimiento en un mismo momento. Se debe considerar que para que esta sea exitosa se debe tomar en cuenta las particularidades y objetivos que se tiene con cada grupo de educación inicial, esto quiere decir que no siempre puede funcionar las mismas estrategias de gamificación en los diferentes salones de clase.

Aplicar la gamificación dentro de las aulas de educación preparatoria será una tarea que busque primar lo divertido, intuitivo, que permita la repetición, el error, asumir nuevos roles e identidades, donde se pueda involucrar historias con personajes fantásticos y favorecer la creatividad e imaginación. Cabe recalcar que la gamificación no propicia sentar a los niños frente a un video juego sin ningún fin específico. Caso contrario lo que se busca es generar la curiosidad y emoción por aprender a los niños y a su vez a pesar de su corta edad se enganchen con facilidad a las clases planificadas por los maestros.

Los maestros de etapas iniciales de educación son aquellos que forman las primeras bases del niño y por tal motivo deben de estar en continua capacitación e

innovación. A continuación, se menciona algunas ventajas de la gamificación en educación preparatoria, propuesta por la revista científica de la Universidad Internacional de La Rioja (2020) donde se plantea lo siguiente: motivación para la realización de actividades poco atractivas, interiorización de conceptos con mayor facilidad, cooperación y trabajo en equipo, mayor capacidad de resolución de conflictos, facilidad de socialización entre pares, lograr la concentración en niños de corta edad, mejora de habilidades cognitivas, mejora de habilidades psicomotrices, familiarizarse con los niveles más básicos de la alfabetización digital, aprendizaje significativo, mayor retención en la memoria, aprendizaje más autónomo, ambientes de confianza, motivación en el aprendizaje, ayuda en la construcción de la identidad, adaptación a las necesidades y ritmo de cada estudiante, facilita un aprendizaje más ajustado a la diversidad, mejor aprovechamiento del tiempo de clase, mayor autoestima (UNIR, 2020, p. 1).

Docentes gamificadores

El docente actual se enfrenta a constantes retos que implican una actualización permanente de conocimientos, sobre todo de estrategias metodológicas que llamen la atención de los estudiantes. Trabajar en etapas iniciales de educación exige mayor esfuerzo en buscar estrategias o técnicas que logren enganchar a los niños con las clases. Hay que tomar en cuenta que en estos niveles educativos no se afianza todavía el proceso lecto-escritor, lo que genera un mayor desafío para los docentes en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Un adecuado proceso de gamificación implementado dentro de las aulas de educación preparatorio, sin duda alguna va a incrementar el aprendizaje y la motivación en los estudiantes. Un docente gamificador es aquel que entiende que no se trata solo de hacer una actividad más divertida, sino de combinar los elementos del juego con un fin pedagógico, para cumplir con los objetivos de aprendizaje de la

clase. Incorporar actividades atractivas y retadoras permitirá guiar al niño al desarrollo y adquisición de destrezas esperadas.

Al implementar la gamificación, el docente guiará a sus estudiantes durante el trayecto que dure la actividad ludificada. Este proceso requiere que el docente siga ciertos pasos para lograr la efectividad en los objetivos de aprendizaje planteados para el salón de clase, es por ello que se recomienda seguir los siguientes siete pasos propuestos por aula Planeta (2015), que se evidencian en el gráfico 6:



Gráfico N°6. Guía de pasos a seguir por los docentes para gamificar

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: (AulaPlaneta, 2015, párr. 6)

Herramientas para gamificar

Para poder realizar la gamificación dentro de las aulas de clase, es necesario tener conocimiento sobre herramientas o plataformas que permitan este proceso. Hay que mencionar que a las plataformas, aplicaciones o herramientas digitales que se propondrán en esta investigación están diseñadas dentro de la web 3.0. Se definirá a la web 3.0 como aquella que almacena información en la nube y que no es necesario instalación de aplicaciones previas para que otras apps puedan funcionar, además las aplicaciones pertenecientes a esta web están disponibles para múltiples sistemas operativos y no solo como página web.

Además, al utilizar apps de la web 3.0 se hace presente la elaboración de e-actividades que son: “aprendizajes individuales o grupales presentadas a los estudiantes para que las realicen en un entorno virtual”(Gilardoni, 2021, p. 1)

A continuación, se ha diseñado la siguiente tabla con plataformas que se pueden utilizar dentro del nivel preparatorio para hacer un proceso gamificador dentro de los salones de clase en este nivel:

Tabla N° 1. Herramientas para gamificar

Herramienta	Descripción	Link
Soy Visual	Fue creada por la Fundación Orange, destinada para que profesores la puedan utilizar desde la etapa preescolar hasta la primaria. Ayuda a estimular el desarrollo del lenguaje, por medio de láminas, fotografías y materiales que combinan las dos anteriores. Además, promueve el aprendizaje autónomo, mediante actividades lúdicas individualizadas, que se pueden ir gestionando y descargando en la propia app. Es de carácter gratuito y acceso libre.	https://www.soyvisual.org/

Pictosonidos	Es un proyecto creado por la Fundación Pictoaplicaciones, que fue creado con el fin de ayudar en la comprensión y adquisición de vocabulario por medio de sonidos y locuciones verbales. El principal objetivo es mejorar competencias en trastornos de la comunicación oral. Es de carácter gratuito y acceso libre.	https://www.pictosonidos.com/
Genially	Genially es una herramienta que permite gamificar las clases, gracias a la serie de contenidos que posee. Tiene planes gratuitos como pagados. En Genially se ha creado el juego de Story Cubes, donde el niño tendrá que lanzar los dados virtuales y a partir de los personajes que le salgan en los dados crear una historia propia utilizando su imaginación y la expresión oral.	https://view.genially.ly/5f22a669a1a5620d6885444e/presentation-story-dices
Wordwall	Es una herramienta que ofrece varios planes desde gratuitos hasta monetizados. Permite crear actividades de una forma sencilla, que llaman la atención de los estudiantes. Puede usarse para crear actividades interactivas como imprimibles. Adicional, permite usar y editar material previamente diseñado por otros usuarios.	https://wordwall.net/
Flipgrid	Flipgrid es una aplicación perteneciente a Microsoft donde el alumnado graba vídeos de duración variable, desde 15 segundos, a 5 minutos. El principal objetivo es empoderar la voz del estudiante, escuchando su voz. Los vídeos están vinculados a un tema, o tópico que el docente determina dentro de una Grid (parrilla),	https://info.flipgrid.com/

	que podríamos equipararla a una clase, o un proyecto a desarrollar (Microsoft, 2019, párr. 1).	
--	--	--

Elaborado por: Carolina Ojeda

Desarrollo de la variable dependiente

El gráfico 7 presenta cada uno de los temas y subtemas que van a ser investigados dentro de la variable dependiente.

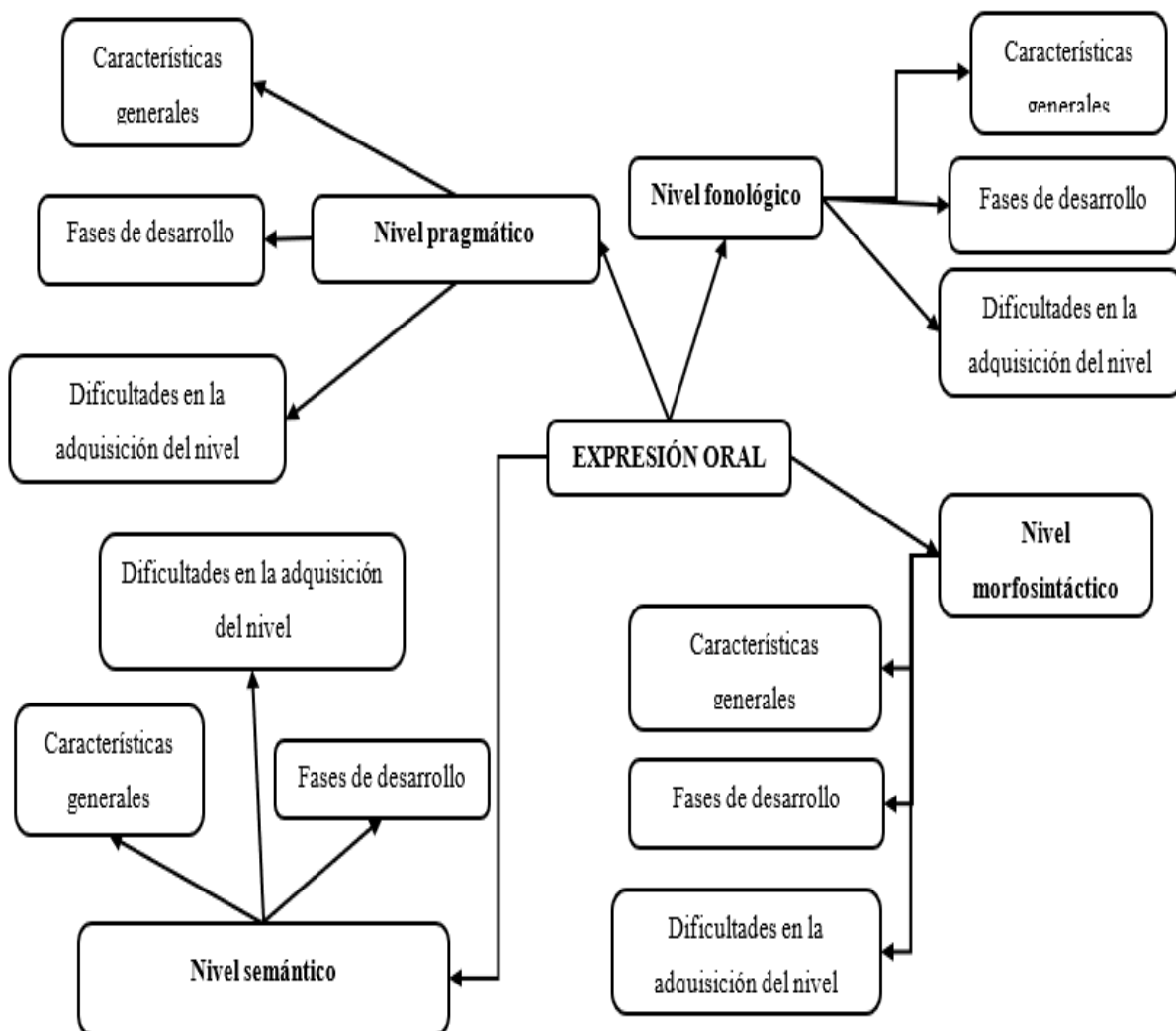


Gráfico N°7. Constelación de ideas variable independiente

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Personal

Campo de estudio

CURRÍCULO INTEGRADOR DE PREPARATORIA

El desarrollo Humano plantea que su principal objetivo es la plena realización de las personas a través del aumento de sus capacidades y oportunidades para optar de forma libre a lo largo de sus vidas. La sociedad actual ha tenido grandes avances tecnológicos y científicos que demuestran el progreso del conocimiento. Se debe tomar en cuenta que muchos de estos avances provienen gracias a la educación y políticas educativas implementadas en cada nación. La educación en general ha sido vista como uno de los instrumentos necesarios para fortalecer y asegurar el crecimiento y desarrollo de los países. Los niños de ahora se desarrollan y crecen dentro de una era conectivista, donde la tecnología avanza de forma acelerada, es por ello que resulta coherente y necesario que la educación entre también dentro de esta transformación digital, para que los contenidos escolares sean tratados de una manera innovadora y que resulte llamativo e interesante para nuestros estudiantes.

Para garantizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de un país es necesario contar con un proyecto que contenga los lineamientos necesarios que ayuden a cumplir con los objetivos y estándares de calidad educativos de cada nación. El Ministerio de Educación (MINEDUC) plantea que :

Las funciones del currículo son, por una parte, informar a los docentes sobre qué se quiere conseguir y proporcionarles pautas de acción y orientaciones sobre cómo conseguirlo y, por otra, constituir un referente para la rendición de cuentas del sistema educativo y para las evaluaciones de la calidad del sistema, entendidas como su capacidad para alcanzar efectivamente las intenciones educativas fijadas (MINEDUC, 2016, párr. 3).

El currículo integrador de educación general básica preparatoria fue publicado en el 2016, con el fin de modificar la educación desde los primeros años de escolaridad, tomando como teoría pedagógica al constructivismo como eje central.

Este currículo promueve especialmente el desarrollo de aspectos cognitivos, sociales, psicomotores, físicos y afectivos de niños de 5 a 6 años. Es decir que se propicia el desarrollo integral, a través del autoconocimiento, la interacción con sus pares, adultos y con el medio que les rodea. Reafirmando lo anteriormente mencionado el MINEDUC asegura que:

El currículo se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural. Para garantizar este enfoque de integralidad es necesario promover oportunidades de aprendizaje, estimulando la exploración en ambientes ricos y diversos, con calidez, afecto e interacciones positivas” siendo la actividad lúdica, la estrategia pedagógica principal en este subnivel.(MINEDUC, 2018, p. 48).

La principal característica que tiene el currículo de preparatoria es su organización. Se ha considerado un conjunto de ejes y ámbito de desarrollo y aprendizaje, los cuales están compuestos por destrezas con criterios de desempeño, las que ayudarán a cumplir con el objetivo principal que es el desarrollo integral del niño de esta etapa de escolaridad.

EJE DE EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN

El objetivo principal del nivel preparatoria es formar niños de una manera integral, donde desarrollen a plenitud su área cognitiva, afectiva y social, de una manera autónoma, donde el maestro sea una guía en el aprendizaje, proporcionándole al niño herramientas necesarias que promuevan la curiosidad y la motivación al momento de aprender.

Los campos generales que forman parte del currículo de preparatoria son los ejes de desarrollo y aprendizaje. Son aquellos que promueven la formación integral

de los niños, que a partir de ellos se concretarán los elementos curriculares que orientan las oportunidades de aprendizaje. Los ejes de desarrollo y aprendizaje que comprenden el currículo son: eje de desarrollo personal y social, eje de descubrimiento del medio natural y cultural y eje de expresión y comunicación.

Todos los ejes mencionados previamente son importantes y fundamentales en la formación de los niños de preparatoria. Sin embargo, de acuerdo con la investigación realizada se da más importancia al eje de expresión y comunicación. Según el MINEDUC (2016) el eje de expresión y comunicación tiene como finalidad:

Consolidar procesos para desarrollar la capacidad comunicativa y expresiva de los estudiantes. Se emplearán manifestaciones de diversos lenguajes, como medios de exteriorización de sus pensamientos, actitudes, experiencias y emociones, los cuales les permitirán relacionarse e interactuar positivamente con los demás (MINEDUC, 2018, p 50.).

Es así como se entiende que el desarrollo de la expresión oral es uno de los puntos primordiales a desarrollar a plenitud dentro de este nivel. Se plantea que el niño aprenda destrezas que conlleven “escuchar” y “hablar” que promuevan la adquisición de las capacidades expresivas y comunicacionales. Además, se plantea la interacción directa con textos orales, juegos verbales, obras de tradición oral que favorezcan la ampliación y enriquecimiento del vocabulario de los estudiantes. De esta manera se iniciará con el desarrollo de las conciencias semántica, sintáctica y fonológica que favorecerán a las habilidades cognitivas, lingüísticas y socioculturales de los niños,

EXPRESIÓN ORAL

La expresión oral es la capacidad humana que permite la interacción social, es tan importante esta dimensión, puesto que desde el punto de vista afectivo motiva a las personas a relacionarse los unos con los otros. Como se menciona en el currículo

de preparatoria (2016): “cuando los niños se relacionan con la lengua solo para recibir órdenes, regaños, ofensas y nunca como herramienta de expresión positiva o para la construcción de ideas, los niños no desarrollan una actitud indagatoria ni de interés por descubrirla”(MINEDUC, 2018, p. 54). Y es así como desde etapas iniciales se coarta el desarrollo oral y se comienza con problemas, que traerán consecuencias en un futuro cuando el niño crezca y tenga que desenvolverse en un campo personal y laboral.

Para reforzar al párrafo anteriormente expuesto es necesario citar a Moris y Reniz (2018) donde mencionan que:

Saber expresarse oralmente es una necesidad vital para entablar un diálogo o conversación, para que el receptor capte con claridad el mensaje que queremos expresar, es decir, para dar a conocer ideas y opiniones. Se considera que la lengua desempeña un papel fundamental en el desarrollo del niño. El éxito o el fracaso del niño en todas las actividades dependen del grado en que se haya desarrollado su dominio activo sobre el lenguaje (Moris & Reniz, 2018, p.23).

El desarrollo de la expresión oral surge como una forma espontánea y nata en el ser humano. Cuando el niño comienza a hablar lo realiza de una manera instintiva, donde se refleja el desarrollo biológico, psicológico y el aprendizaje sociocultural relacionado con el medio que le rodea. Baralo (2014) en su artículo publicado en la revista científica de Nebrija señala que investigadores como Pinker hacen referencia al instinto del lenguaje, donde lo relaciona con el modo que la araña sabe tejer su tela araña, sin que nadie le enseñe a hacerlo bien (Baralo, 2014, p. 164). A diferencia de otras competencias que adquiere el niño como lectura, escritura e incluso las matemáticas, la comprensión y expresión oral del lenguaje se desarrollan sin recibir ninguna instrucción determinada.

El aprendizaje del lenguaje y poder reproducirlo con lleva una serie de procesos diferentes que son de enorme complejidad, aunque no pareciera. Por un lado, está la estructura sonora, reconocer la palabra y poder pronunciarla y por otro está en saber entender el concepto que expresa y poder establecerlo dentro de una categoría.

Se debe mencionar que en el nivel preparatoria en el área de la expresión oral es una de las áreas primordiales a desarrollar y potenciar en los niños. Es por ello, que se trabaja mediante destrezas con criterio de desempeño que:

apuntan a que los estudiantes movilicen e integren los conocimientos, habilidades y actitudes propuestos en ellas en situaciones concretas, aplicando operaciones mentales complejas, con sustento en esquemas de conocimiento, con la finalidad de que sean capaces de realizar acciones adaptadas a esa situación y que, a su vez, puedan ser transferidas a acciones similares en contextos diversos. De este modo, se da sentido a los aprendizajes, se establecen los fundamentos para aprendizajes ulteriores y se brinda a los estudiantes la oportunidad de ser más eficaces en la aplicación de los conocimientos adquiridos a actividades de su vida cotidiana (Ministerio de Educación, 2016, p. 13).

El desarrollo de la expresión oral implica el manejo de un sistema complejo de signos y de relación entre signos que suelen analizarse en diferentes niveles: fonológico, morfosintáctico, semántico y pragmático. Con el fin de poder entender de mejor manera el desarrollo de la expresión oral, se explicará por separado los cuatro niveles y sus características principales.

Nivel fonológico

Para empezar, se debe entender que el nivel fonológico es aquel que estudia y explica el modo en que funcionan los sonidos del habla. La comunicación humana se basa en la instrumentación oral, pues hablar es producir sonidos con intención comunicativa que posibilitará el intercambio de ideas. Dentro de este nivel existen dos campos que lo conforman que son: la fonética y la fonología. La fonética es el sonido, es decir lo que efectivamente pronunciamos, mientras que la fonología es la imagen mental del sonido, es la expresión lingüística desde una perspectiva funcional y abstracta.

El desarrollo del nivel fonológico inicia desde el momento del nacimiento hasta alrededor de los 7 años. Mientras el niño atraviesa por este proceso e intenta emitir las palabras que dice el adulto, realiza una serie de procesos mentales que muchas veces caerán en procesos de simplificación fonológica (PSF). Según Fresneda (2014) tomando como referencia las aportaciones de Stampe menciona que existen cuatro estadios del desarrollo fonológico por los que atraviesa el niño:

1. Primer estadio (0 – 12 meses): Es la etapa del balbuceo, aparecen las primeras palabras. Se desarrolla la capacidad para la discriminación perceptiva, el niño experimenta con los sonidos que puede producir.
2. Segundo estadio (12 – 18 meses): Se caracteriza por reproducir alrededor de cincuenta palabras.
3. Tercer estadio (18 meses – 4 años): Se caracteriza por la expansión fonológica y la aplicación de PSF.
4. Cuarto estadio (4 – 7 años): En esta etapa el niño realiza el dominio de la producción correcta de un gran número de palabras y desaparecen lo PSF.

Si hablamos de los procesos de simplificación fonológica es necesario tomar en cuenta tres tipologías que pueden aparecer dentro del habla infantil las cuales están expuestas en el gráfico 8:

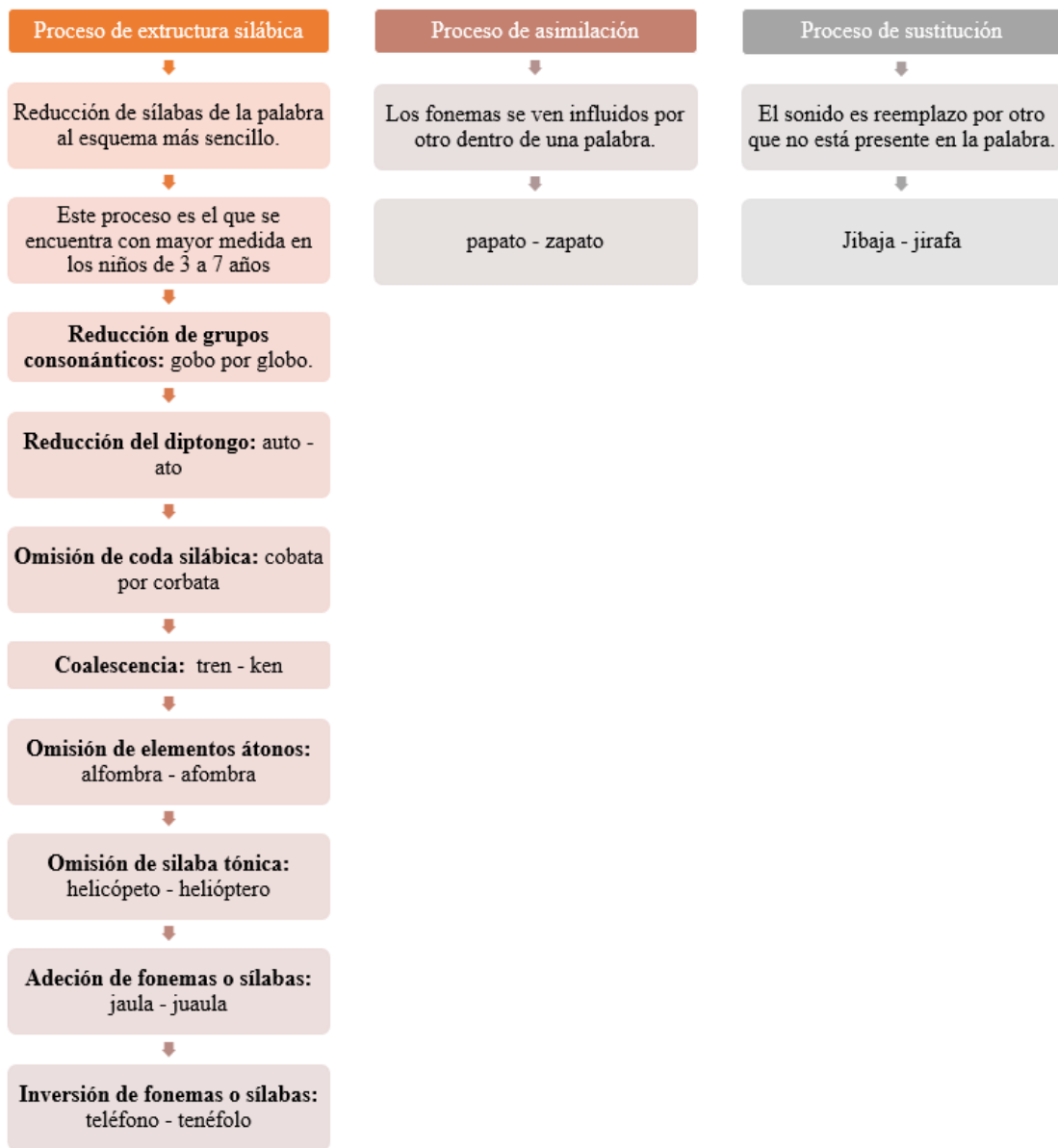


Gráfico N°8. Procesos de simplificación fonológica

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: (Fresneda, 2014, p. 42)

De esta manera se demuestra que el nivel fonológico es un proceso madurativo y paulatino que se va adquiriendo desde el nacimiento del ser humano. Los procesos de simplificación fonológica van desapareciendo a medida que se va

incrementando el léxico, ya que esto conlleva una reorganización en la representación fonológica de la palabra.

Nivel Morfosintáctico

Hablar del nivel morfosintáctico es mencionar que se encuentra compuesto por la morfología y la sintaxis, es decir que abarca el estudio de la lengua desde el punto de vista de estos dos componentes.

Es necesario definir a la morfología como aquella que: “estudia los aspectos de las unidades de la primera articulación: clases de morfemas y de palabras, y su estructura” (Flores, 2015, p.2). Es decir, la morfología se ocupa de la forma interna de las palabras, es por ello que se compone de lexemas (parte de la palabra que aporta el significado) y morfemas (agrega el valor gramatical a la palabra). La morfología también se ocupa de estudiar el nombre, pronombre, adjetivo, artículo, verbo, adverbio, preposición y conjunción las cuales son las partes de una oración.

La sintaxis se refiere al: “estudio de la combinación de las palabras en sintagmas y oraciones, y la función de aquéllas dentro de sistemas” (Flores, 2015, p.2). Es así, como la sintaxis cumple la función de coordinar y unir palabras para formar oraciones con sentido. La unidad de este componente es el sintagma.

El nivel morfosintáctico permite comprender el significado escrito y hablado del lenguaje. Este es un proceso complejo que se lo va adquiriendo poco a poco, dependiendo de la maduración y el estímulo del ambiente del ser humano desde que nace.

El desarrollo del nivel morfosintáctico pasa por algunas fases desde el momento del nacimiento del niño. De los 0 – 12 meses se inicia con la etapa del pre-lenguaje, pero no se lo toma aún en cuenta dentro de este nivel puesto que no aparece aun la sintaxis. Para facilitar la exposición de las fases de desarrollo del nivel morfosintáctico se presenta el siguiente gráfico:

12 meses	18 meses	24 meses	3 años	4 años	5 años
<ul style="list-style-type: none"> • Etapas de las emisiones de una palabra • Este periodo se conoce como etapa holofrástica o de una palabra. • Estas palabras son las que el niño suele utilizar para referirse a objetos así como para expresar significados. • Las producciones de una palabra funcionan del mismo modo que las oraciones completas, pero debido a limitaciones lingüísticas, el niño no es capaz de producirlas en su totalidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Etapas de emisiones de dos palabras • El niño pasa de las emisiones de una palabra a la combinación de dos elementos. • Los niños utilizan recursos presintácticos como la repetición de una misma palabra para crear una estructura similar a la sintáctica. • Es muy importante la repetición de palabras como puente para el desarrollo de las frases de dos palabras. • Para que el niño acceda al “lenguaje multipalabra” se han de adquirir dos habilidades: el encadenamiento y la relación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje telegráfico • Se empiezan a emitir las producciones de tres, cuatro o cinco palabras. • Este lenguaje se caracteriza por la ausencia de determinados elementos, en concreto, las unidades morfológicas de función puramente gramatical • Se caracteriza también porque el orden de las palabras es similar al empleado por el adulto, de modo que se considera que a lo largo de esta etapa el niño comienza a dominar algunos aspectos básicos del habla adulta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de estructurar mejor oraciones • Se comienza a utilizar perfectamente el yo y tu, el él, ella. • Aparecen primeras oraciones subordinadas con pero y porque 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza estructuras gramaticales más complejas • Es capaz de usar la voz pasiva y las conexiones adverbiales 	<ul style="list-style-type: none"> • Domina sistema gramatical básico • Incremento en el uso de los pronombres posesivos, adverbios, preposiciones. • Utilización correcta de los verbos y la concordancia de los tiempos verbales.

Gráfico N°9. Fases del desarrollo morfosintáctico desde los 12 meses a 5 años

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: (Fresneda, 2014, p. 45)

Durante el desarrollo de la competencia morfosintáctica se puede presentar ciertas dificultades en los niños como: “desorden en la secuencia normal de la oración y lenguaje telegráfico, número reducido de términos en la frase, dificultades en la utilización de artículos, pronombres, plurales y alteración en la conjugación de los tiempos verbales”(LOGOPEDIA, s.f., párr.9).

Se puede concluir este nivel morfosintáctico con la explicación que brinda Fresneda 2014:

El lenguaje del niño se desarrolla de manera progresiva hasta alcanzar el modelo de oración gramatical del adulto, al que llega a través del desarrollo suficiente de la competencia lingüística, la cual hace referencia al conocimiento que el hablante tiene acerca de la estructura y de las condiciones de uso de su lengua (Fresneda, 2014, p. 47).

Es así como se da importancia a que el adulto que se encuentre cerca de un niño utilice el lenguaje de manera clara y precisa, sin recurrir a alteraciones o simplificaciones del lenguaje innecesarias.

Nivel semántico

La semántica es aquella que se encarga de estudiar el significado de las expresiones lingüísticas. Es decir, se ocupa del significado de las palabras, de las relaciones que mantienen las palabras al respecto del significado, caracterizar los diferentes tipos de significado, explicar la variación contextual del significado y explicar cómo surgen nuevos significados.

Para entender cómo se produce el desarrollo de este nivel es necesario comenzar desde sus inicios, que vendría a ser la etapa infantil. Un trabajo de investigación realizado en la Universidad del Cauca (2018) menciona que:

En el ámbito infantil, el nivel semántico comprende la adquisición y crecimiento del sistema léxico (competencia léxica) y por el desarrollo conceptual, entendido este desarrollo como el proceso por el cual los niños van incorporando las unidades léxicas aisladas a categorías conceptuales amplias y diferentes en razón de su significado (competencia semántica) (Astudillo et al., 2018, p.15).

El niño para adquirir y desarrollar la parte semántica del lenguaje pasa por ciertas fases, las más importantes surgen entre las edades de los 12 a 72 meses.

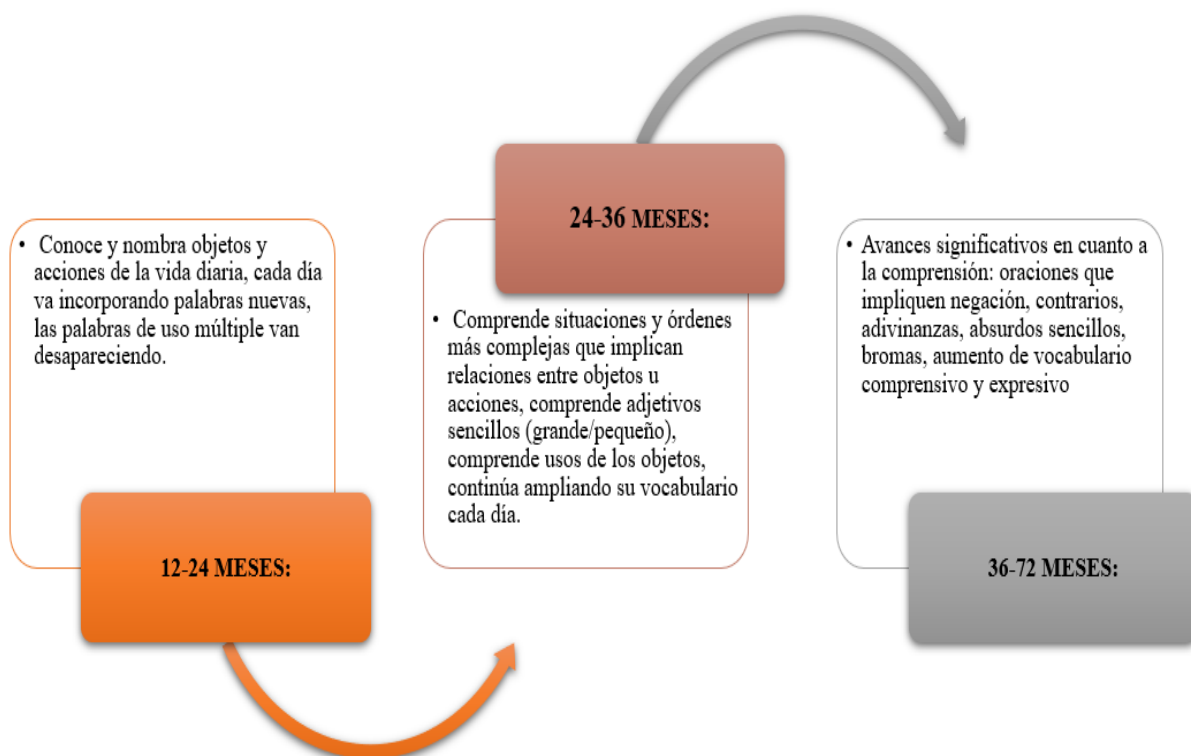


Gráfico N°10. Fases del desarrollo semántico desde los 12 a 76 meses

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: (Fresneda, 2014, p. 45)

En el nivel semántico los niños pueden presentar ciertos problemas al momento de irlo desarrollando. Se considera que tiene dificultad cuando no logra comprender o expresar correctamente el significado de su lenguaje. Se ha tomado

como referencia las dificultades semánticas mencionadas en la investigación de la facultad de fonoaudiología de la Universidad del Cauca (2018), donde plantean las siguientes:

- **Etiquetas genéricas:** Hace referencia al uso de términos genéricos en lugar de un término explícito; por ejemplo, decir “dámela cosa que está ahí”.
- **Sobre generalización:** Si este proceso persiste más allá de las edades en que suele ser normal, se trataría de un error de comprensión cuando el niño carece de la representación semántica adecuada del referente concreto. Por ejemplo: llamar “zapato” a todo tipo de calzado.
- **Errores semánticos en las palabras:** Consiste en la selección inapropiada o inadecuada de una palabra; por ejemplo “no pongas demasiadas muchas cosas en la mochila”.
- **Recuperación de palabras:** Se refiere a la dificultad de recuperar la etiqueta o palabra adecuada cuando se necesita; los niños conocen el término en cuestión, pero tienen dificultad para almacenarlo en su memoria.
- **Problemas en la organización de oraciones y discurso:** En estos niveles las dificultades principales se manifiestan cuando los niños tienen que organizar y formular demandas o secuencias en el orden lógico, de forma que proporcione la información suficiente para que pueda producirse la comprensión (Astudillo et al., 2018, p.28).

Nivel pragmático

Al momento de que las personas interactúan por medio del lenguaje y para que se logre comprender el mensaje que se quiere expresar, se dispone de una habilidad llamada pragmática. Esta rama es el último componente del lenguaje, pero no el menos importante, puesto que, permite adaptarse a las situaciones que se vive comúnmente para lograr que se comprendan las personas cuando se comunican. Se puede considerar tres habilidades importantes que proporciona la pragmática según

Velasco (2020) en su publicación de la página web del Instituto Superior de Estudios Psicológicos:

1. Usar correctamente el lenguaje para que este sea útil.
2. Adaptarse a la personalidad del interlocutor. Por ejemplo, no se habla de la misma manera con un mejor amigo que con un profesor.
3. Tomar en cuenta las normas sociales, un ejemplo de esto puede ser respetar a la otra persona mientras está hablando y no interrumpirla (Velasco Fuentes, 2020, párr.4).

El proceso de esta competencia inicia desde el nacimiento del niño, más sin embargo se manifiesta a partir del año y medio, y termina sobre los 10 -12 años. El desarrollo del nivel pragmático se ve reflejado en el siguiente gráfico 11:



Gráfico N°11. Fases del desarrollo pragmático desde 1 a 12 años

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: (Albanta, 2019, párr. 5)

Como se ha mencionado en párrafos anteriores las habilidades pragmáticas son fundamentales para comunicar pensamientos, ideas, sentimientos, a otras personas. Sin embargo, en el proceso de adquisición de esta habilidad en algunas ocasiones se presenta dificultades en los niños. En un artículo publicado por el

Instituto Superior de Estudios Pedagógicos (ISEP) se refiere a la dificultad pragmática del lenguaje cuando:

Se refiere a los problemas que los individuos tienen en el uso del lenguaje con fines comunicativos. En las aulas, se observa que muchos niños no hablan, es decir, que les cuesta emplear el lenguaje como instrumento para relacionarse con los demás y para formular preguntas, peticiones y aclaraciones sobre el contenido que se imparte en la clase. Habitualmente, los niños con dificultades pragmáticas también presentan problemas en otros componentes del lenguaje, especialmente en el morfosintáctico (ISEP, 2018, párr. 2) .

Algunas de las dificultades que se pueden presentar en los niños dentro de este nivel publicado por el sitio web Logopedia son:

No lograr interpretar las intenciones comunicativas de las personas, dificultad para responder de manera apropiada alguna pregunta, presenta problemas para atribuir cualidades a los objetos y preguntar, escasa utilización del lenguaje para relatar acontecimientos y explicarlos, tendencia a expresarse por medio de la mímica y gestos o responder con formas simples como si o no (LOGOPEDIA, n.d., p. 1).

Es importante saber que la mayoría de los niños que presenta problemas en el área pragmática son aquellos que presentan retraso en el lenguaje y aquellos que se encuentran dentro del espectro autista (TEA) debido a sus escasas interacciones sociales.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

El presente proyecto de investigación se encuentra dentro del paradigma del pragmatismo, busca dar soluciones prácticas y trabajables para efectuar la investigación. Es decir, tiene un enfoque mixto; los enfoques cualitativo y cuantitativo no se mezclan haciéndose uno solo, sino más bien se unen y se complementan (Atiencia, 2014, p.28). Es cualitativo porque analiza múltiples realidades subjetivas, utiliza la recolección y análisis de datos para afinar las preguntas de investigación. En cuanto a lo cuantitativo se puede mencionar que observa y mide el fenómeno que se va a investigar, utilizando la técnicas e instrumentos de recolección de datos, ya que se tiene la necesidad de medir y estimar magnitudes.

El nivel de investigación se centra en lo descriptivo. Sabino (1992) define a la investigación descriptiva como: “el tipo de investigación que tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes” (Guevara et al., 2020, p. 166). Por consiguiente, demuestra con precisión las diferentes dimensiones, situaciones y sucesos que se encuentran inmersas en la situación investigada, además pretende dar

una solución innovadora, dando un entendimiento o comprensión al fenómeno que se va a investigar. Busca establecer explicaciones y conclusiones que se derivan de teorías ya descritas. Cabe mencionar que los métodos de recolección de datos que se emplean son la observación y encuesta. A partir de la observación se sacarán datos cualitativos, mientras que por medio de la encuesta se obtendrá datos cuantitativos.

El tipo de investigación es bibliográfica – documental, según Sampieri la investigación documental es: “detectar, obtener y consultar la biografía y otros materiales que parten de otros conocimientos y/o informaciones recogidas moderadamente de cualquier realidad, de manera selectiva, de modo que puedan ser útiles para los propósitos del estudio” (Hernández, Fernández, y Baptista, 2015). La presente investigación se apoyó en fuentes de carácter documental, es decir en documentos obtenidos a través de fuentes bibliográficas, folletos, libros, investigaciones relacionadas al tema, tanto físicos como virtuales, que guardaban relación con la línea de investigación. Además, es una investigación de campo, puesto que, la información fue obtenida del mismo lugar donde se presentó el fenómeno a estudiar, validada por la aplicación de instrumentos como guía de observación y encuesta.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

Población

Según Tamayo (2012) señala que la población es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que debe cuantificarse para un determinado estudio.

En esta investigación se realizó un muestreo no probabilístico por conveniencia que se lo define como: “aquel que permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador”(Otzen y Manterola, 2017, p. 4)

Tabla N° 2. Población del nivel preparatoria de la Escuela de Educación Básica Luis Urdaneta

Unidades de observación	Número	Porcentaje
Primero de básica A	15	45.45%
Primero de básica B	15	45.45%
Docentes	2	6.06%
Coordinadores académicos	1	3.04%
Total	33	100%

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Escuela de Educación Básica Luis Urdaneta. Año 2021

La población de la “Escuela de Educación Básica Luis Urdaneta” matriculados en el año lectivo 2021-2022, que cumple con los rangos de edad establecidos en la investigación se encuentra distribuida en dos paralelos de Preparatoria o primero de educación general básica, por lo tanto, se tomará los paralelos A y B con su respectiva docente tutora y coordinador del nivel de la Unidad Educativa.

Contexto de la investigación

La investigación se desarrolla en la Escuela de Educación Básica Luis Urdaneta perteneciente al cantón Pindal provincia de Loja, durante el año lectivo 2021-2022. La institución es de sostenimiento fiscal y cuenta con los niveles de educación preparatoria o lo que se conoce como primero de básica, básica elemental y básica media.

El trabajo de investigación se centra en identificar las estrategias metodológicas aplicadas por las docentes en el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatoria y proponer a la gamificación como estrategia metodológica innovadora para favorecer el desarrollo oral en primero de básica.

La pandemia generada por el COVID – 19 provocó que las escuelas se trasladaran a la virtualidad. Esto demostró la desigualdad y los retrasos tecnológicos que existen en la educación del Ecuador. Los aspectos económicos, sociales y sobre todo tecnológicos provocaron una limitación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los educandos especialmente de aquellos que se encuentran en los establecimientos educativos de carácter fiscal.

Los niveles educativos iniciales (inicial I, II y preparatoria) fueron los más afectados a raíz de esta pandemia, debido a que los niños desarrollan sus aprendizajes a partir de lo vivencial, es decir de la interacción directa con su entorno. Al trasladarse la educación a la virtualidad el área de expresión oral tuvo cierto atraso especialmente con aquellos niños que no eran regulares a la conexión de las clases virtuales. El grupo de estudiantes de la investigación tienen un promedio de 5 años, que pertenecen al nivel preparatoria o a primer año de educación general básica, lo que evidencia que todavía se encuentran en una edad de maduración del lenguaje y para desarrollarlo y potencializarlo se necesita un apoyo permanente de docentes y padres de familia que promuevan el desarrollo de esta área.

Proceso de recolección de los datos

La población real de la investigación es de 33 personas de las cuales 3 son docentes y 30 estudiantes. Se aplicó un cuestionario y guía de observación a toda la población debido a su tamaño.

Se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia, según Scharager (2001): “En este tipo de muestras la elección de los elementos no depende de la probabilidad sino de las condiciones que permiten hacer el muestreo como acceso o disponibilidad, conveniencia, entre otros” (Scharager, 2001, p. 1). De esta manera el investigador tiene la facilidad de escoger un muestreo intencional donde se selecciona la muestra e intenta que sea representativa, de lo que dependerá la intención u opinión.

Este tipo de muestreo es de gran ayuda cuando se requiere obtener datos en un tiempo corto determinado, además es de bajo costo puesto que las personas con las que se va a realizar la recolección de datos se encuentran cerca. Como se ha mencionado en apartados anteriores los instrumentos de investigación fueron aplicados a toda la población, lo que demuestra que no existirá un sesgo en el muestreo, dando como resultado datos confiables. Los instrumentos se los aplicó a través de encuesta directa en caso de los docentes y a los estudiantes realizando observación directa en las aulas virtuales de teams.

Operacionalización de variables

Tabla N° 3. Operacionalización de variable independiente

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS/INS TRUMENTOS
<p>INDEPENDIENTE: GAMIFICACIÓN</p> <p>La Gamificación se describe como el proceso de pensamiento de juego y sus mecanismos para atraer a los usuarios y hacerlos resolver problemas (Zichermann y Cunningham, 2011, p. 64). Esta definición puede aplicarse a cualquier situación, sin</p>	<p>Funciones</p>	<p>Dependencia positiva</p>	<p>¿Utilizo contenido digital como apoyo dentro del aula (videos, presentaciones, cuentos digitales, entre otros)?</p>	<p><u>Docentes</u></p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>
		<p>Curiosidad y aprendizaje experiencial</p>	<p>¿Utilizo simuladores virtuales o videojuegos en el aula como recurso educativo?</p>	
		<p>Protección de la autoimagen y motivación</p>	<p>¿Evalúo el desarrollo de la expresión oral mediante el uso de las TIC.?</p>	
		<p>Autonomía</p>	<p>Tolerancia al error</p>	
		<p>Sentido de la</p>		

<p>embargo, en el ámbito educativo la Gamificación se refiere al uso de elementos del juego para involucrar a los estudiantes, motivarlos a la acción y promover el aprendizaje y la resolución de problemas (Kapp, 2012, p. 35).</p>	competencia	
	Beneficios	<p>Aumento de la motivación</p> <p>¿Dentro de mis planificaciones incluyo e-actividades para la adquisición de habilidades y competencias en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes?</p>
	Ambientes seguros para aprender	<p>¿Implemento experiencias, creación de ambientes de aprendizaje y entornos personalizados educativos con Tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el aula?</p>
Retención del conocimiento	<p>¿Utilizo recursos didácticos y juegos digitales realizados por mí</p>	

mismo?

Educación	Gamificación en educación preparatoria	¿Implemento nuevas estrategias metodológicas para desarrollo de la expresión oral en los estudiantes?
		¿Participo en proyectos de innovación basados en el uso de las TAC o TIC?
		¿Participo en comunidades o redes de aprendizaje de educadores?
	Etapas de la gamificación	¿Propongo retos específicos, recompensas, competición motivante y niveles de dificultad creciente en actividades que desarrollen la

		expresión oral en los estudiantes?
	Rol del maestro en el proceso de gamificación	¿Utilizaría una guía metodológica de gamificación en base a actividades concretas y digitales que favorezca el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio?
Herramientas de la web 2.0 y 3.0	Soy Visual Pictosonidos Genially	¿Participo en cursos de formación de Tecnologías del aprendizajes y conocimiento (TAC) y Tecnologías de información y comunicación (TIC) de instituciones educativas oficiales?

Wordwall

¿Uso herramientas de la web 2.0 y 3.0 como: Soy visual, Pictosonidos, Genially, Wordwall, para el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes?

¿Realizo actividades o tareas a través de códigos QR?

¿Estructuro actividades que favorecen el desarrollo de la expresión oral utilizando plataformas de trabajo colaborativo: Flipgrid, zoom, Google classroom, teams?

Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Personal

Tabla N° 4. Operacionalización de variable dependiente

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS
<p>DEPENDIENTE: EXPRESIÓN ORAL La expresión oral es una actividad compleja que implica más que la simple transmisión de un mensaje: en ella el significado, la intención, el contexto y la presencia o no de las vías de codificación lingüística juegan un rol fundamental (Araya, 2012, p. 25).</p>	Nivel fonológico	Características generales Fases de desarrollo Dificultades en el desarrollo	¿Omite sonidos consonánticos (libo / por libro, popa / por sopa)? ¿Sustituye fonemas (elefante por /elepate)? ¿Se expresa con fluidez? ¿Se entiende cuando el niño habla?	<u>Estudiantes</u> Técnica: Observación Instrumento: Guía de observación
	Nivel morfosintáctico	Características generales Fases de desarrollo Dificultades en el desarrollo	¿Utiliza oraciones simples con mínimo de 6 palabras? ¿Usa adecuadamente artículos: Definidos (la cuchara es para comer) ; Indefinidos (un plato para comer)? ¿Utiliza pronombres	

		<p>posesivos (mío, tuyo, nuestro) y personales (yo, tú , el, ellos)?</p> <p>¿Utiliza adverbios de tiempo, lugar, cantidad?</p>
Nivel semántico	Características generales	¿Identifica nombrando imágenes relativas a
	Fases de desarrollo	objetos, personas y alguna acción?
	Dificultades en el desarrollo	¿Comprende el contenido de relatos cortos (cuentos) y adivinanzas fáciles?
		¿Identifica nombrando atributos de objetos, personas, estados y cualidades en situaciones reales??
Competencia	Características generales	¿Utiliza acciones para comunicarse: peticiones,

semántica	Fases de rechazo?
desarrollo	¿Utiliza el lenguaje oral
Dificultades en el desarrollo	para: pedir, expresar sus sentimientos y preguntar?
	¿Su discurso es más organizado?

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Personal

Métodos estadísticos para el análisis de variables

Con la finalidad de obtener información precisa, objetiva y verídica para la investigación se aplicó la técnica de encuesta para docentes y la técnica de observación para los estudiantes cada una con sus respectivos instrumentos que son el cuestionario y la guía de observación-

La encuesta es: “la búsqueda sistemática de información en la que el investigador pregunta a los investigados sobre los datos que desea obtener, y posteriormente reúne estos datos individuales para obtener durante la evaluación datos agregados” (Díaz, 2001. p. 13). El cuestionario de la encuesta cuenta con una escala de Likert la cual permitió medir los resultados para realizar una tabulación pertinente. No hay que olvidar que la escala de Likert dentro de las investigaciones es:

Un método de medición que tiene como objetivo evaluar la opinión y actitudes de las personas. La Escala de Likert es una escala de calificación que se utiliza para cuestionar a una persona sobre su nivel de acuerdo o desacuerdo con una declaración. Es ideal para medir reacciones, actitudes y comportamientos de una persona. A diferencia de una simple pregunta de “sí” / “no”, la escala de Likert permite a los encuestados calificar sus respuestas (Questionpro, 2021, párr. 3).

De acuerdo con el párrafo anterior se refleja la importancia de realizar un instrumento planificado, organizado y que contenga una escala de calificación que permita tabular correctamente las respuestas, para obtener información confiable dentro de la investigación.

El trabajo de investigación cuenta con estudiantes de 5 – 6 años es por ello que se utilizó la técnica de observación, la cual significa que: “se observa un objetivo claro, definido y preciso, el investigador sabe que es lo que desea

observar y para que quiere hacerlo, lo cual implica que debe preparar cuidadosamente la observación” (Díaz, 2011, p. 7). De esta manera el investigador realizará un procedimiento intencionado y se convertirá en el observador, será el encargado de recolectar información pertinente para la investigación a partir de lo que vea, escuche dentro de un espacio determinado.

Para realizar un adecuado proceso metódico de observación es necesario estructurar una guía de observación la cual es : “el instrumento que permite al observador situarse de manera sistemática en aquello que realmente es objeto de estudio para la investigación; también es el medio que conduce la recolección y obtención de datos e información de un hecho o fenómeno”(Cortez y Salcedo, 2019, p. 4.). Es así como el investigador elabora una serie de preguntas que le permitan obtener la información necesaria para la investigación. La observación que se llevó a cabo es directa, estructurada y no participativa, accediendo directamente al lugar de los hechos.

Validez y confiabilidad de los instrumentos empleados

La validez y confiabilidad dentro de las investigaciones son dos constructos sumamente importantes, como menciona Hidalgo (2006): “la validez y confiabilidad otorgan a los instrumentos e información recabada exactitud y consistencia necesaria para efectuar generalizaciones de los hallazgos, derivadas del análisis de las variables en estudio” (Hidalgo, 2006, p. 2). Es así como se deduce que toda investigación debe de pasar por un proceso de validez y confiabilidad para que se pueda obtener información certera que ayude a cumplir los objetivos investigativos.

Cuando se habla de validez dentro del campo investigativo es necesario mencionar el concepto que esta tiene, es por ello que la revista *alergia México* en su artículo “*el protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de mediciones*” señala el siguiente concepto:

La validez es lo que es verdadero o lo que se acerca a la verdad. En

general se considera que los resultados de una investigación serán válidos cuando el estudio está libre de errores. Para establecer si un determinado estudio es válido, se debe analizar la presencia de sesgos (errores sistemáticos) como mínimo en los siguientes puntos: el diseño de investigación, los criterios de selección y la forma de llevar a cabo las mediciones, es decir, la manera de registrar y evaluar las variables de estudio (Villasís-Keever et al., 2018, p. 415).

La presente investigación realizó un proceso de validez a través de dos expertos en el área educativa, con el fin de identificar sesgos y poder corregirlos a tiempo. Para ello se utilizó un formato de validación el cual evalúa de forma individual cada pregunta y de forma general todo el instrumento tomando en cuenta criterios específicos y criterios generales. Como criterios específicos por pregunta tenemos: a) claridad en la redacción, b) presenta coherencia interna, c) libre de inducción a respuestas, d) Lenguaje culturalmente pertinente, e) mide la variable de estudio. En criterios generales para el instrumento se contó con los siguientes: 1) el instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado, 2) la escala propuesta para medición es clara y pertinente, 3) los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación, 4) los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial, 5) el número de ítems es suficiente para la investigación. Después de la revisión de los instrumentos por los expertos, estos fueron validados y por aprobados para ser aplicados.

Ahora si hablamos de la confiabilidad dentro de la investigación se menciona que es cuando: “Los resultados de un estudio pueden considerarse confiables cuando tienen un alto grado de validez, es decir, cuando no hay sesgos. Una vez que se establece que una escala es reproducible y consistente, entonces puede concluirse que es confiable” (Villasís-Keever et al., 2018, p. 416). Uno de los coeficientes más utilizados para medir la fiabilidad de los instrumentos de una investigación es el Alfa de Cronbach, es por lo que dicho

coeficiente ha sido aplicado al instrumento cuestionario de 15 ítems para docentes arrojando como resultado de confiabilidad el 0.8505. En el caso de la guía de observación que consta de 14 ítems y aplicando el Alfa de Cronbach dio como resultado de confiabilidad de 0.954. De esta manera se demuestra que los dos resultados son valores aceptables y que se encuentran dentro de parámetros normales para ratificar la viabilidad de la investigación.

Tabla N° 5. Alfa de Cronbach docentes

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cron Bach	Número de elementos
0,851	15

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Tabla N° 6. Alfa de Cronbach estudiantes

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cron Bach	Número de elementos
0,903	14

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía de observación dirigido a estudiantes

Plan para la recolección de la información

Es importante contar con un plan para recolectar información, ya que de este dependerá la veracidad de la investigación. Elaborar una serie de procedimientos ordenados y planificados conducirá a reunir datos con un propósito específico. Es por lo que para la presente investigación se realizó el siguiente plan:

1. Se identificó las fuentes de donde se obtendría los datos
2. Se identificó en donde se localizan las fuentes de información

3. Se decidió a través de que técnica e instrumentos se va a recolectar los datos, definiendo procedimientos.
4. Se clasificó y organizó la información obtenida mediante la aplicación de instrumentos para su posterior procesamiento.

De esta manera se logra realizar una investigación apropiada cumpliendo con estándares investigativos que corroborarán la información obtenida.

Plan para el procesamiento de la información

Una vez obtenida la información gracias al plan de recolección de datos, es necesario armar un plan para el procesamiento de la información, el cual se refiere a: “todo el proceso que sigue un investigador desde la recolección de datos, hasta la presentación de estos en forma resumida. Tiene básicamente tres etapas: recolección y entrada, procesamiento y presentación” (Metodología, 2014, p. 4). Es decir que el investigador tendrá que seguir con una serie de pasos para obtener los resultados esperados.

El procesamiento de la información se da apoyo en programas informáticos, que cuentan con parámetros estadísticos, que favorecen el tiempo, dinero y espacio del investigador arrojando los resultados de manera inmediata. Dentro de esta investigación para el procesamiento de la información y dar confiabilidad a los resultados obtenidos se utilizó el programa estadístico SPSS un software que ofrece capacidades gráficas (tablas y cuadros estadísticos) que apoyará sin duda al proyecto investigativo.

Procedimientos para el análisis e interpretación de los resultados

Una vez que se haya concluido con la recolección y procesamiento de la información se debe continuar con la etapa final que es análisis e interpretación de resultados. El análisis según la Universidad de Alicante (2017) lo define como: “en dar respuesta a los objetivos o hipótesis planteados a partir de las mediciones efectuadas y los datos resultantes” (párr. 2), en cuanto a lo que

concierno a la interpretación se dice que: “tiene un componente más intelectual y una función explicativa. Su misión es buscar un significado al resultado del análisis mediante su relación con todo aquello que conocemos sobre el problema” (Universidad Alicante, 2017, párr.3). De esta manera se visualiza que esta etapa es de suma importancia puesto que de aquí saldrán las posibles soluciones al problema de investigación planteado en un comienzo.

Dentro de este trabajo investigativo se ha utilizado gráficos de barras estadísticas con los datos obtenidos en el procesamiento de la información, para realizar el respectivo análisis e interpretación de cada uno de los datos obtenidos por medio de los instrumentos de recolección de datos.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS
CUESTIONARIO APLICADO A DOCENTES DEL NIVEL PREPARATORIA

ITEMS GENERALES:

A. Seleccione su género

Tabla N°7 Género del docente

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Femenino	3	100,0
Total	3	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes



Gráfico N°12. Género de docentes

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Se empleó un cuestionario a 3 personas pertenecientes del nivel preparatoria las cuales 2 son docentes de los paralelos A y B y 1 persona es coordinadora de este nivel de educación. De acuerdo con los datos obtenidos se observa que el 100 % del personal encuestado de preparatoria son de género femenino. El resultado obtenido con respecto al género de los docentes refleja la realidad de este nivel la gran mayoría de docentes y personal encargado del nivel preparatoria son de género femenino.

A. Seleccione su rango de edad

Tabla N° 8. Edad del docente

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
24 - 35	2	66,7
46 - 55	1	33,3
Total	3	100.0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

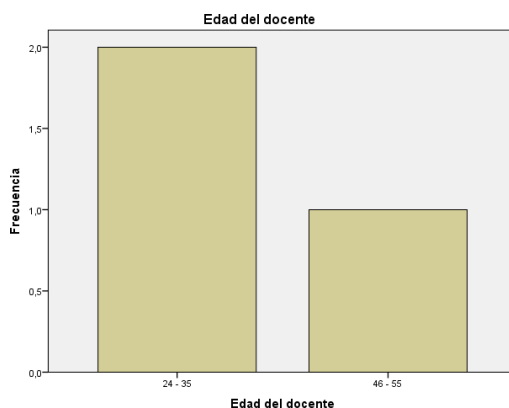


Gráfico N°13. Edad del docente

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

El 66,7% de las docentes encuestadas está en edades de 24 a 35 años, mientras que el 33,3% se encuentra en el rango de 46 a 55 años. Se puede evidenciar que las docentes que trabajan directamente con los niños de preparatoria son personas jóvenes, debido a que trabajar dentro de este nivel demanda tener una gran cantidad de energía, creatividad que permita ir a la par de los estudiantes. La persona que está entre los 46 a 55 años ya se encuentra en un papel más administrativo, puesto que con su amplia trayectoria supervisa y ayuda a que este nivel funcione adecuadamente.

B. Seleccione su nivel de estudios

Tabla N° 9. Nivel de estudios alcanzado del docente

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Tercer Nivel	1	33,3
Cuarto Nivel	2	66,7
Total	3	100,0

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Elaborado por: Carolina Ojeda

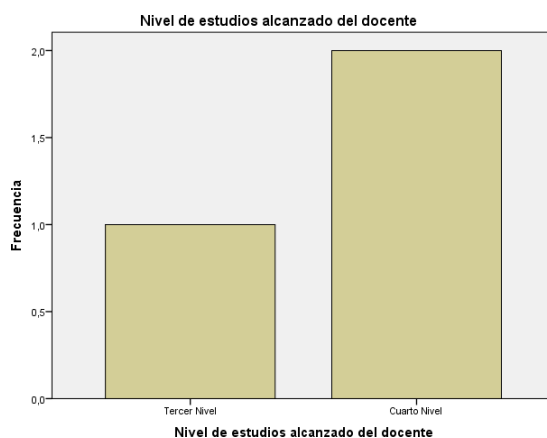


Gráfico N°14. Nivel de estudios alcanzado del docente

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

El 33,3 % de las docentes cuenta con título de tercer nivel, mientras que el 66,7% cuenta con título de cuarto nivel. De acuerdo con los porcentajes obtenidos vemos que una docente posee título de tercer nivel y las otras dos docentes tienen título de cuarto nivel, lo cual favorece al nivel preparatoria, puesto que se entiende que las personas encargadas de este nivel se encuentran mejor preparadas.

ÍTEMS ESPECÍFICOS:

1. **¿Implemento experiencias, creación de ambientes de aprendizaje y entornos personalizados educativos con Tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el aula?**

Tabla N° 10. Pregunta 1. Docentes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Generalmente	2	66,7
Siempre	1	33,3
Total	3	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes



Gráfico N°15. Pregunta 1

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

El 66,7 % de docentes dice que generalmente implementa experiencias de creación de ambiente de aprendizaje y entornos personalizados educativos con TIC en el aula, mientras que el 33,3% dice que siempre lo realiza. Es indispensable: “diseñar ambientes que utilicen TIC, puesto que generan diferentes formas para enseñar y aprender, motivando a la implementación de metodologías flexibles”(Pérez Loaiza et al., 2017, p. 16). Se determina que las docentes implementan las TIC para crear diferentes experiencias de aprendizaje dentro del aula, más aún ahora en que los salones de clases se han trasladado a la virtualidad. Sin embargo, al ser un establecimiento fiscal y que se encuentra dentro de la ruralidad en algunas ocasiones se dificulta aplicar TIC.

2. ¿Implemento nuevas estrategias metodológicas para desarrollo de la expresión oral en los estudiantes?

Tabla N° 11. Pregunta 2. Docentes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Ocasionalmente	1	33,3
Siempre	2	66,7
Total	3	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

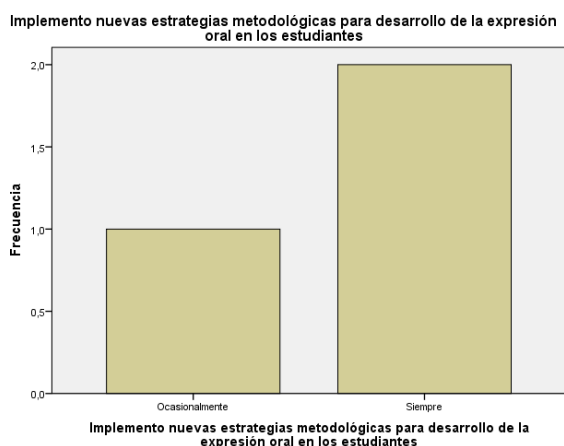


Gráfico N°16. Pregunta 2

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

El 66,7% de docentes siempre implementan nuevas estrategias metodológicas que favorezcan el desarrollo de la expresión oral mientras que el 33,3% menciona que ocasionalmente aplica nuevas estrategias metodológicas. “Se enfatiza que aplicar estrategias metodológicas innovadoras implica un mayor desarrollo intelectual del estudiante y potencia habilidades para generar nuevos aprendizajes” (Kohler Herrera, 2005, p. 1). Esto demuestra que 2 docentes siempre están en búsqueda de estrategias metodológicas que favorezca el aprendizaje de sus estudiantes especialmente si se trata del desarrollo de la expresión oral.

3. ¿Participo en comunidades o redes de aprendizaje de educadores? Tabla N° 12. Pregunta 3. Docentes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Siempre	3	100,0
Total	3	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

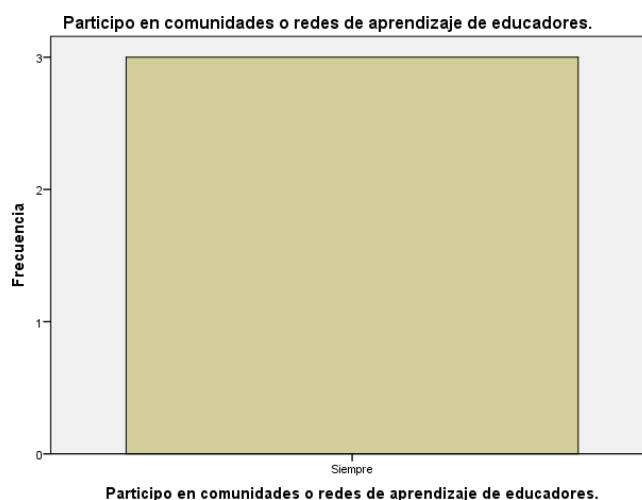


Gráfico N°17. Pregunta 3

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

El 100% de docentes encuestadas mencionan que participan en comunidades o redes de aprendizaje de educadores. Se puede mencionar que las 3 maestras participan en redes o comunidades de aprendizaje de educadores. Según el Ministerio de Educación hace referencia a la importancia de estos espacios, puesto que permiten actualizar y compartir experiencias de aprendizajes para ser aplicadas dentro de los salones de clase (MINEDUC, 2018, p. 35).

4. Utilizo contenido digital como apoyo dentro del aula (videos, presentaciones, cuentos digitales, entre otros).

Tabla N° 13. Pregunta 4. Docentes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Generalmente	1	33,3
Siempre	2	66,7
Total	3	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

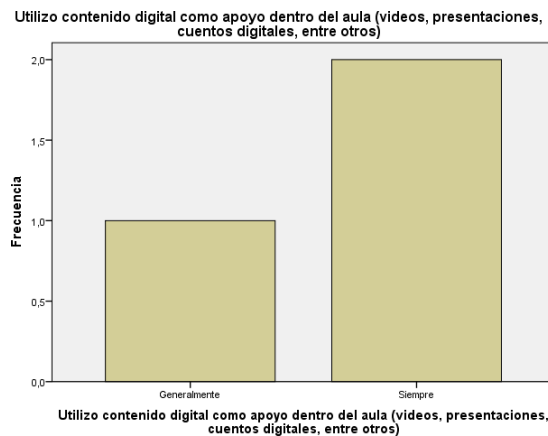


Gráfico N°18. Pregunta 4

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

El 66,7% menciona que utiliza el contenido digital como apoyo dentro del aula (videos, presentaciones, cuentos digitales, entre otros), mientras que el 33,3% dice que utiliza este contenido generalmente. Dos docentes mencionan que siempre utilizan contenido digital como apoyo dentro del aula, esto demuestra que los recursos digitales forman una parte importante dentro de la hora de clase para poder llamar la atención de los niños más ahora que la educación se encuentra en la virtualidad.

5. Utilizo recursos didácticos y juegos digitales realizados

por mí mismo. Tabla N° 14. Pregunta 5. Docentes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Ocasionalmente	1	33,3
Generalmente	2	66,7
Total	3	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes



Gráfico N°19. Pregunta 5

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

El 66,7% de docentes plantea que generalmente utiliza recursos didácticos y juegos digitales realizados por ellas mismo y el 33,3 % menciona que lo realiza ocasionalmente. Las dos docentes de los paralelos A y B de preparatoria mencionan que generalmente realizan recursos didácticos y juegos digitales realizados por ellas mismo para poder llamar la atención de los estudiantes.

6. Dentro de mis planificaciones incluyo e-actividades para la adquisición de habilidades y competencias en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes.

Tabla N° 15. Pregunta 6. Docentes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Ocasionalmente	1	33,3
Generalmente	1	33,3
Siempre	1	33,3
Total	3	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

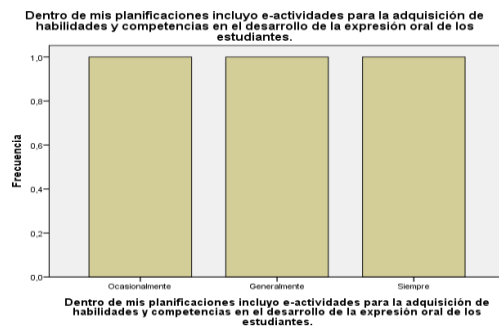


Gráfico N°20. Pregunta 6

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

En esta pregunta el 33,3 % de docentes dice que siempre utiliza e – actividades para la adquisición de habilidades y competencias en el desarrollo de la expresión oral, otro 33,3 % dice que es generalmente mientras que el 33,3 % restante dice que es ocasionalmente. Cada docente encuestada dio una respuesta con respecto a la utilización de e- actividades dentro de las planificaciones a pesar de que no todas estuvieron en la escala de siempre se mantuvo en un índice aceptado con respecto a lo que es innovación dentro de clases. Gilardoni (2021) hace notar que las e-actividades son aprendizajes individuales o grupales presentadas a los estudiantes para que las realicen en un entorno virtual, generando motivación en el aprendizaje.

7. Estructuro actividades que favorecen el desarrollo de la expresión oral utilizando plataformas de trabajo colaborativo: Flipgrid, Zoho Project, meistertask, zoom, Google classroom

Tabla N° 16. Pregunta 7. Docentes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Generalmente	3	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes



Gráfico N°21. Pregunta 7

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

El 100% de las docentes encuestadas responden que generalmente estructuran actividades que favorecen el desarrollo de la expresión oral utilizando plataformas de trabajo colaborativo. Al trasladarse las clases a la virtualidad genera que los docentes de manera casi obligatoria utilicen plataformas de trabajo colaborativo para realizar actividades que favorezcan el aprendizaje, las docentes de este establecimiento educativo utilizan como plataforma el Microsoft Teams, que es la plataforma que les ha planteado el MINEDUC. Cabe destacar que páginas educativas como IGNITE mencionan que: “las plataformas de trabajo colaborativo ayudan a solventar el problema de distancia, contribuyen al fortalecimiento del razonamiento, autoaprendizaje, independencia y aprendizaje colaborativo” (IGNITE, 2021, párr. 3)

8. Uso herramientas de la web 2.0 y 3.0 como: Soy visual, Pictosonidos, Genially, Wordwall para el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes.

Tabla N° 17. Pregunta 8. Docentes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Nunca	2	66,7
Ocasionalmente	1	33,3
Total	3	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

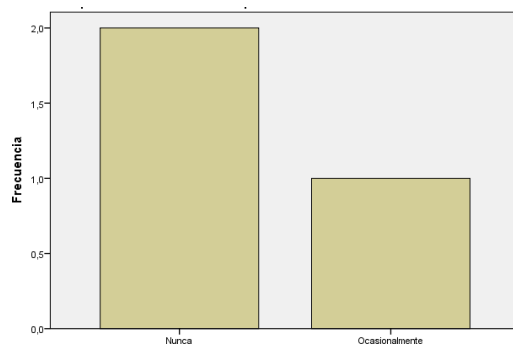


Gráfico N°22. Pregunta 8

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

El 66,7% menciona que nunca ha utilizado herramientas de la web 2.0 y 3.0 como: Soy visual, Pictosonidos, Genially, Wordwall para el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes, mientras que el 33,3% dice que ha utilizado ocasionalmente. Una docente menciona que ocasionalmente utiliza herramientas de las webs 2.0 y 3.0 lo que demuestra que tiene cierto conocimiento en estas aplicaciones, mientras que dos docentes dicen nunca realizarlo evidenciando que no saben cómo ejecutarlo. Así se demuestra que no todos tienen las mismas habilidades más aún cuando se trata de tecnología.

9. Realizo actividades o tareas a través de códigos QR.

Tabla N° 18. Pregunta 9. Docentes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Nunca	3	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

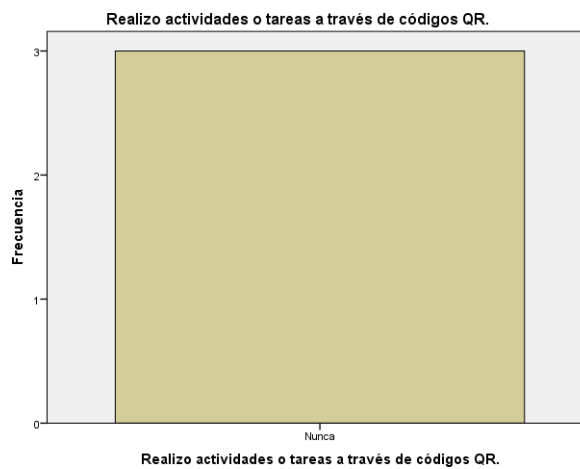


Gráfico N°23. Pregunta 9

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

El 100% de encuestadas responde que nunca ha realizado actividades o tareas a través de la utilización de códigos QR. Las 3 docentes mencionan no haber utilizado códigos QR dentro de sus horas de clase esto evidencia la falta de conocimiento de esta herramienta, puesto que no sabencómo realizarlo.

10. Utilizo simuladores virtuales o videojuegos en el aula como recurso educativo.

Tabla N° 19. Pregunta 10. Docentes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Nunca	2	66,7
Ocasionalmente	1	33,3
Total	3	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

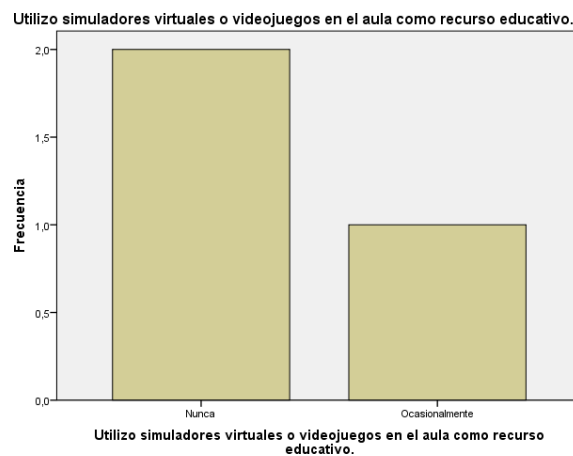


Gráfico N°24. Pregunta 10

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

El 66,7% responde que nunca utiliza simuladores virtuales o video juegos dentro del aula como recurso educativo, mientras que el 33,3% menciona que ocasionalmente si los aplica. El uso de simuladores virtuales o video juegos dentro del aula pueden ser utilizados como un recurso motivante para el aprendizaje de los estudiantes, más sin embargo cuando no se tiene el conocimiento necesario sobre el uso metodológico de estas aplicaciones los docentes no lo suelen aplicar, tal como se evidencia en este caso. Además, el uso de videojuegos: “es muy bueno para generar conocimientos puesto que transforma el aprendizaje en un juego divertido, premian el esfuerzo y permiten aplicar conocimientos previamente adquirido sin crear situaciones de peligro” (IBERDROLA, 2020, párr.6).

11. Propongo retos específicos, recompensas, competición motivante y niveles de dificultad creciente en actividades que desarrollen la expresión oral en los estudiantes.

Tabla N° 20. Pregunta 11. Docentes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Ocasionalmente	1	33,3
Generalmente	1	33,3
Siempre	1	33,3
Total	3	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

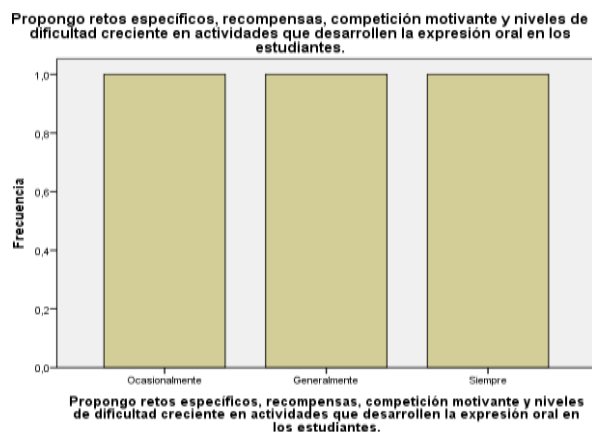


Gráfico N°25. Pregunta 11

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

El 33,3% menciona que siempre propone retos específicos, recompensas, competición motivantes y niveles de dificultad creciente en actividades que desarrollan la expresión oral, 33,3% responde que generalmente lo realiza y finalmente 33,3% dice que ocasionalmente efectúa actividades con estas características. Una sola docente menciona que siempre propone actividades que conlleven retos, recompensas, niveles de dificultad en sus actividades, esto refleja que cuenta con 2 en los niños.

12. Evalúo el desarrollo de la expresión oral mediante el uso de las TIC.

Tabla N° 21. Pregunta 12. Docentes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Nunca	1	33,3
Generalmente	2	66,7
Total	3	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

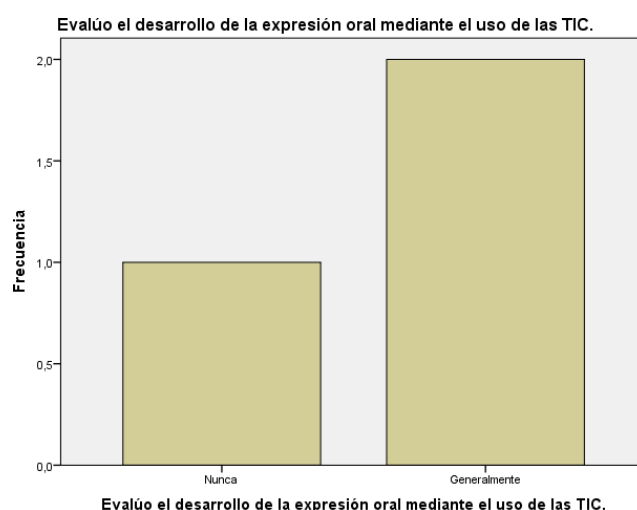


Gráfico N°26. Pregunta 12

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

El 66,7 % responde que generalmente evalúa el desarrollo de la expresión oral mediante el uso de las TIC, mientras que el 33,3% menciona que nunca la realiza. La virtualidad ha obligado a los docentes a utilizar las TIC como medios para realizar las evaluaciones a sus estudiantes, por lo que 2 docentes indican que generalmente utilizan las tecnologías de información y comunicación para realizar este proceso. La docente que indica que nunca realiza la evaluación por medio de las TIC es porque ella se encarga de evaluar a los estudiantes que no tienen recursos tecnológicos de manera presencial, yendo casa por casa.

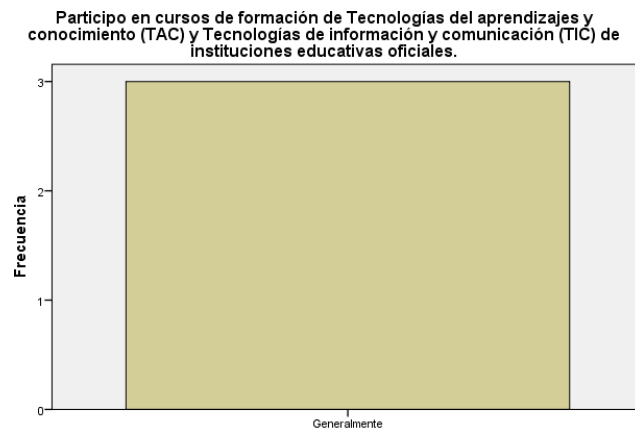
13. Participo en cursos de formación de Tecnologías del aprendizaje y conocimiento (TAC) y Tecnologías de información y comunicación (TIC) de instituciones educativas oficiales.

Tabla N° 22. Pregunta 13. Docentes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Generalmente	3	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes



Participo en cursos de formación de Tecnologías del aprendizajes y conocimiento (TAC) y Tecnologías de información y comunicación (TIC) de instituciones educativas oficiales.

Gráfico N° 27. Pregunta 13

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

El 100% de docentes mencionan que generalmente participan en cursos de formación de TAC y TIC de instituciones educativas oficiales. Las 3 docentes mencionan que generalmente participan en cursos de formación de TAC y Tic, lo cual es muy beneficioso puesto que se nota que hay interés por capacitarse constantemente.

14. Participo en proyectos de innovación basados en el uso de las TAC o TIC.

Tabla N° 23. Pregunta 14. Docentes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Ocasionalmente	2	66,7
Generalmente	1	33,3
Total	3	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

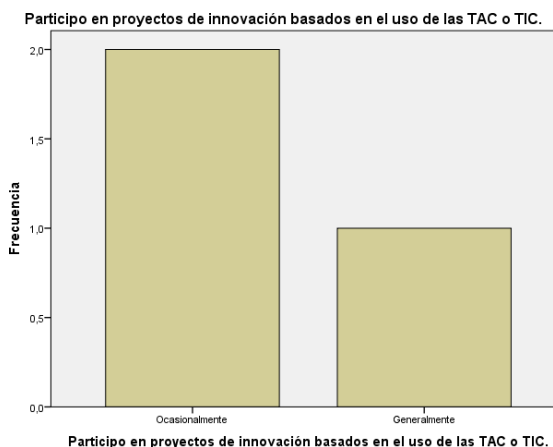


Gráfico N°28. Pregunta 14

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

El 66,7% menciona que ocasionalmente participa en proyectos de innovación basados en el uso de las TAC y Tic, mientras que el 33,3% responde que generalmente si participa. Una persona responde que generalmente participa en proyectos de innovación puesto que desempeña un cargo administrativo y amerita la participación en proyecto de innovación, mientras que las otras dos profesoras mencionan que es ocasionalmente, esto se debe a que en ocasiones no cuentan con el tiempo suficiente para estar dentro de estos proyectos.

15. Utilizaría una guía metodológica de gamificación en base a actividades concretas y digitales que favorezca el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio.

Tabla N° 24. Pregunta 15. Docentes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Siempre	3	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

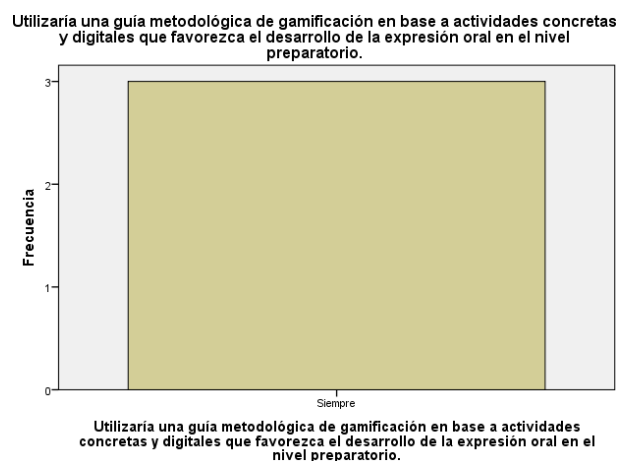


Gráfico N°29. Pregunta 15

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

El 100% de docentes encuestadas responde que siempre utilizaría una guía metodológica de gamificación en base a actividades concretas y digitales que favorezcan el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatoria. Las docentes consideran que al tener una guía metodológica de gamificación para el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio la utilizarían siempre dentro de sus clases, lo cual indica el interés por esta metodología para llamar la atención de los estudiantes.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS
GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES DEL
NIVEL PREPARATORIA

Tabla N° 25. Datos informativos ficha de observación

ÍTEM	Ficha 1	Ficha 2
Nombre del docente	Msc. Sofía Sánchez	Lic. Mireya Alvarado
Grado y paralelo:	Primero de básica A	Primero de básica B
Ámbito:	Expresión oral y escrita	Expresión oral y escrita
Tema de la clase:	Las adivinanzas	Las adivinanzas
Fecha:	20/ 09/2021	21/ 09/2021
Hora de inicio:	14:00	10:00
Hora de finalización:	15:00	11:00
Nombre del observador:	Carolina Ojeda	Carolina Ojeda

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía observación a estudiantes

Para la guía de observación se elaboró una evaluación en clase con ejercicios que permitan la expresión oral en estudiantes del nivel preparatoria. Se realizó preguntas de comprensión y expresión. Los estudiantes participaron de manera aleatoria respondiendo las preguntas de cada actividad realizada. De esta manera se observó el proceso de desarrollo de los niveles de la expresión oral (nivel fonológico, nivel morfosintáctico, nivel pragmático y nivel semántico) en cada grupo de estudiantes. Se realizó 2 reuniones en la plataforma de Microsoft Teams con duración de 40 minutos. En el paralelo A estuvieron presentes 15 estudiantes y en el paralelo B 15 estudiantes.

INDICADORES DE LA OBSERVACIÓN

Nivel Fonológico

1. ¿Omite sonidos consonánticos (libro / por libro, papa / por sopa)?

Tabla N° 26. Indicador 1. Estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Siempre	7	23,3
Ocasionalmente	13	43,3
Nunca	10	33,3
Total	30	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía observación a estudiantes

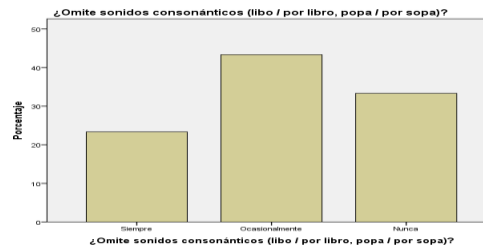


Gráfico N°30. Indicador 1

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía de observación a estudiantes

Del total de niños sujetos a la investigación, el 43,3% ocasionalmente omite sonidos consonánticos, el 23,3% siempre tienden a omitir estos sonidos, mientras que el 33,3% nunca omite sonidos consonánticos.

En base a los resultados obtenidos se puede evidenciar que la mayoría de los niños tiene cierta dificultad en pronunciar palabras, lo que ocasiona que omitan sonidos consonánticos en los rangos de ocasionalmente o siempre. Sin embargo, existió un porcentaje que no presentó esta dificultad. Según Fresneda: “los niños de entre los 5 – 6 años se encuentran dentro del cuarto estadio del nivel fonológico, donde el niño realiza el dominio de la producción correcta de un gran número de palabras y se van desapareciendo los procesos de simplificación fonológica”(Fresneda, 2014, p. 6).

2. ¿Sustituye fonemas (elefante por /elepate)?

Tabla N° 27. Indicador 2. Estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Siempre	7	23,3
Ocasionalmente	14	46,7
Nunca	9	30,0
Total	30	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía observación a estudiantes



Gráfico N°31. Indicador 2

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía de observación a estudiantes

Al aplicar la guía de observación el 46,7% ocasionalmente sustituye fonemas, el 23,3% siempre realiza esta acción, mientras que el 30% nunca sustituye fonemas al momento de hablar. Los estudiantes que se encuentran entre los rangos de siempre y ocasionalmente en sustituir fonemas se encuentran pasando por el proceso de simplificación fonológica en el proceso de estructura silábica (Fresneda, 2014, p. 42). Hay que mencionar que los niños recién comenzaban clases, puesto que son de la región costa y con la ayuda de la maestra seguramente este porcentaje al final del año disminuirá.

3. ¿Se expresa con fluidez?

Tabla N° 28. Indicador 3. Estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Siempre	9	30,0
Ocasionalmente	13	43,3
Nunca	8	26,7
Total	30	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía observación a estudiantes

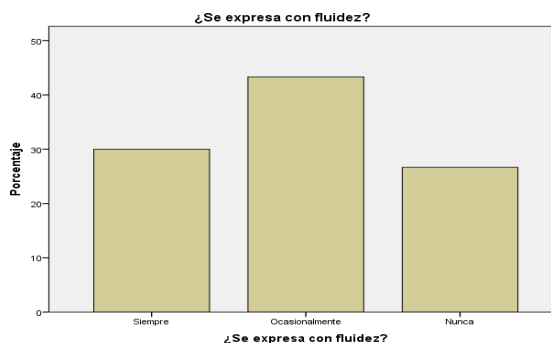


Gráfico N°32. Indicador 3

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía de observación a estudiantes

El 43,3% de los niños ocasionalmente se expresa con fluidez, el 26,7 % presenta problemas y no logra realizar este indicador y el 30% no presenta dificultad en expresarse con fluidez. Comparando los resultados obtenidos en este ítem de la guía de observación, se evidencia que existe un porcentaje de niños que realmente presentan problemas en expresarse con fluidez, ya que tienden a omitir o sustituir palabras lo que ocasiona que se traben para hablar. Algunos niños no logran expresarse con fluidez no porque no puedan pronunciar bien las palabras, sino porque presentan vergüenza o timidez para lograr este indicador.

4. ¿Se entiende cuando el niño habla?

Tabla N° 29. Indicador 4. Estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Siempre	13	43,3
Ocasionalmente	10	33,3
Nunca	7	23,3
Total	30	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía observación a estudiantes

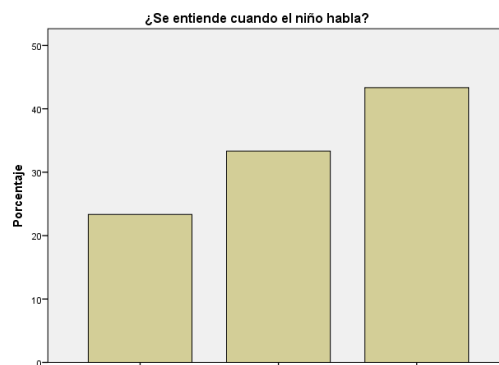


Gráfico N°33. Indicador 4

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía de observación a estudiantes

Del total de niños sujetos a la investigación el 43,3% siempre se les entiende cuando hablan, el 33,3% ocasionalmente se les entiende y el 23,3% no se les entiende cuando se encuentran hablando. Flores menciona que: “los niños de 5 a 6 años tienen una mejor articulación de las palabras, gracias a su desarrollo biológico e intelectual” (Flores, 2015, p.15). Es así como un buen porcentaje de estudiantes al momento de hablar se les entiende a pesar de omitir o sustituir sonidos en las palabras, los niños que ocasionalmente se les entiende más que un problema en articulación de palabras es la timidez lo que dificulta que se entienda que es lo que quieren decir y los niños a que se les entiende muy poco o casi nada presentan un retraso en el lenguaje.

Nivel morfosintáctico

5. ¿Utiliza oraciones simples con mínimo de 6 palabras?

Tabla N° 30. Indicador 5. Estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Siempre	5	16,7
Ocasionalmente	16	53,3
Nunca	9	30,0
Total	30	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía observación a estudiantes

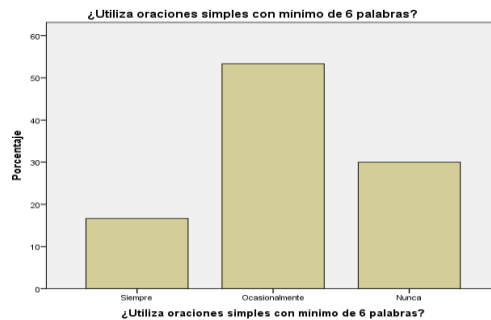


Gráfico N°34. Indicador 5

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía de observación a estudiantes

Del total de niños a los que se les aplicó la guía de observación el 53,3% ocasionalmente utiliza oraciones simples con mínimo de 6 palabras, el 30% no logra formar oraciones simples con 6 palabras y el 16,7% logra utilizar oraciones simples con mínimo de 6 palabras. Como se explica en el marco teórico según Fresneda (2014) el lenguaje del niño se desarrolla de manera progresiva hasta alcanzar el modelo de oración gramatical del adulto (p.26). Los niños que no logran todavía realizar la utilización de un mínimo de 6 palabras en oraciones simples, todavía se encuentran en proceso de maduración del lenguaje.

6. ¿Usa adecuadamente artículos: Definidos (la cuchara es para comer); Indefinidos (un plato para comer)?

Tabla N° 31. Indicador 6. Estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Siempre	1	3,3
Ocasionalmente	17	56,7
Nunca	12	40,0
Total	30	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía observación a estudiantes

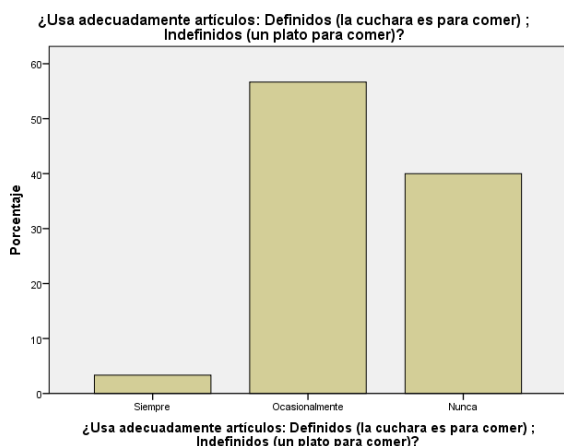


Gráfico N°35. Indicador 6

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía de observación a estudiantes

El 56,7% de los observados ocasionalmente usan adecuadamente los artículos definidos e indefinidos, el 40% nunca usa adecuadamente los artículos y el 3,3% siempre usa adecuadamente los artículos definidos e indefinidos. En este indicador se les dificultó a los niños entender los ejemplos, es por ello que en ocasiones si lo lograban y en otras no. Fresneda (2014) explica claramente que a los 5 años los niños ya deben dominar un sistema gramatical básico, se incrementa el uso artículos (p.29).

7. ¿Utiliza pronombres posesivos (mío, tuyo, nuestro) y personales (yo, tú, el, ellos)?

Tabla N° 32. Indicador 7. Estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Siempre	5	16,7
Ocasionalmente	16	53,3
Nunca	9	30,0
Total	30	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía observación a estudiantes

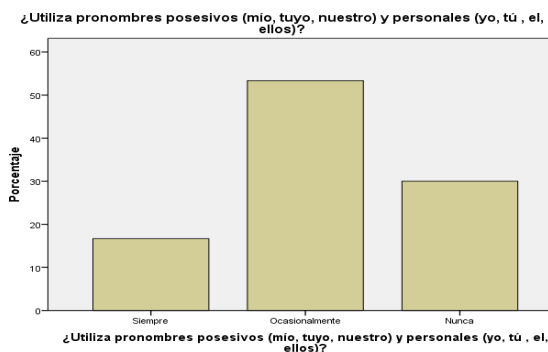


Gráfico N°36. Indicador 7

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía de observación a estudiantes

Al aplicar la guía de observación, el 53,3% ocasionalmente utiliza pronombres posesivos y personales, el 30% nunca utiliza pronombres y el 16,7% siempre utiliza pronombres posesivos y personales. Fresneda (2014) explica que a los 5 años los niños ya deben dominar un sistema gramatical básico, se incrementa el uso de pronombres (p.29). Al aplicar esta guía de observación se la realizó a inicios del año escolar es por ello que los niños aún no utilizan de manera correcta los pronombres posesivos y personales. Este indicador necesita de tiempo para ser trabajado para que los niños logren interiorizar el adecuado funcionamiento de pronombres personales y posesivos.

8. ¿Utiliza adverbios de tiempo, lugar, cantidad?

Tabla N° 33. Indicador 8. Estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Siempre	2	6,7
Ocasionalmente	19	63,3
Nunca	9	30,0
Total	30	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía observación a estudiantes

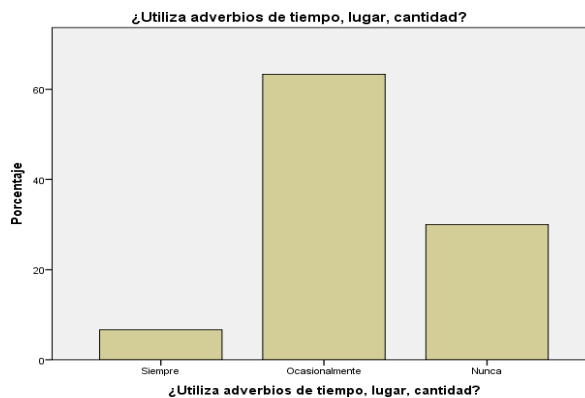


Gráfico N°37. Indicador 8

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía de observación a estudiantes

Del total de niños a los que se les aplicó la guía de observación el 63,3% ocasionalmente utiliza adverbios de tiempo, lugar, cantidad, el 30% nunca utiliza los adverbios, mientras que el 6,7% siempre utiliza los adverbios. Fresneda (2014) resalta que a los 5 años los niños ya deben dominar un sistema gramatical básico, se incrementa el uso de adverbios (p.29). En este indicador se evaluó la manera en la que utilizan los adverbios de tiempo, lugar y cantidad es decir si los niños lograban entender cuando se deben utilizar y como utilizar al momento de expresarse, es por ello que el mayor índice nos indica que es ocasionalmente. Además, se debe tomar en cuenta que estos adverbios vienen ligados a las nociones de tiempo, lugar y cantidad que se van trabajando en conjunto con el área lógica matemática.

Nivel semántico

9. ¿Identifica nombrando imágenes relativas a objetos, personas y alguna acción?

Tabla N° 34. Indicador 9. Estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Siempre	1	3,3
Ocasionalmente	19	63,3
Nunca	10	33,3
Total	30	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía observación a estudiantes

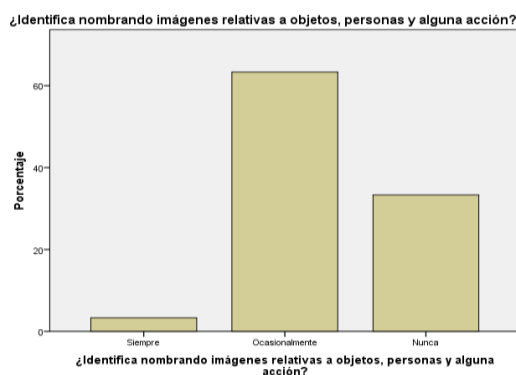


Gráfico N°38. Indicador 9

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía de observación a estudiantes

Del total de niños sujetos a investigación el 63,3% ocasionalmente identifica nombrando imágenes relativas a objetos, personas y alguna acción, el 33,3% no logra realizar este indicador, y el 3,3% logra identificar nombrando imágenes relativas a objetos, personas y alguna acción. Hay que señalar que la semántica en el ámbito infantil, según Astudillo es: “la adquisición y crecimiento léxico”(Astudillo et al., 2018, p.15). En este indicador se evaluó si los niños logran identificar los objetos, personas o alguna acción por medio de imágenes, la mayor parte de niños no logran hacerlo al 100%, se evidencia que están en proceso de ir adquiriendo su vocabulario.

10. ¿Comprende el contenido de relatos cortos (cuentos) y adivinanzas fáciles?

Tabla N° 35. Indicador 10. Estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Siempre	1	3,3
Ocasionalmente	21	70,0
Nunca	8	26,7
Total	30	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía observación a estudiantes

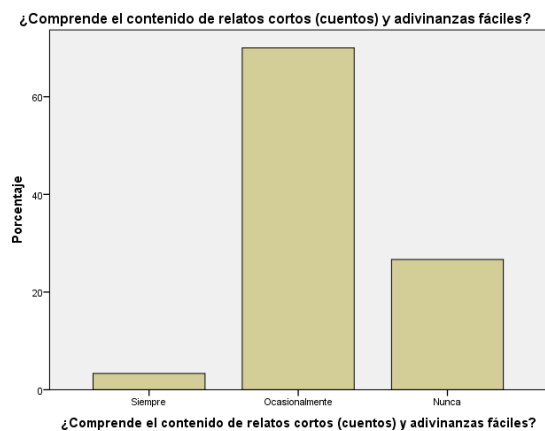


Gráfico N°39. Indicador 10

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía de observación a estudiantes

El 70% de estudiantes ocasionalmente comprenden el contenido de relatos cortos y adivinanzas fáciles, el 26,7% no logra comprender, mientras que un 3,3% comprenden sin ninguna dificultad el contenido de relatos cortos y adivinanzas. Para este indicador se trabajó principalmente con adivinanzas fáciles dentro de la hora de clase, la mayoría de los niños lograba comprender al segundo o tercer intento, otros niños no lo lograban y solamente un niño pudo cumplir con lo requerido.

11. ¿Identifica nombrando atributos de objetos, personas, estados y cualidades en situaciones reales?

Tabla N° 36. Indicador 11. Estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Ocasionalmente	21	70,0
Nunca	9	30,0
Total	30	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía observación a estudiantes

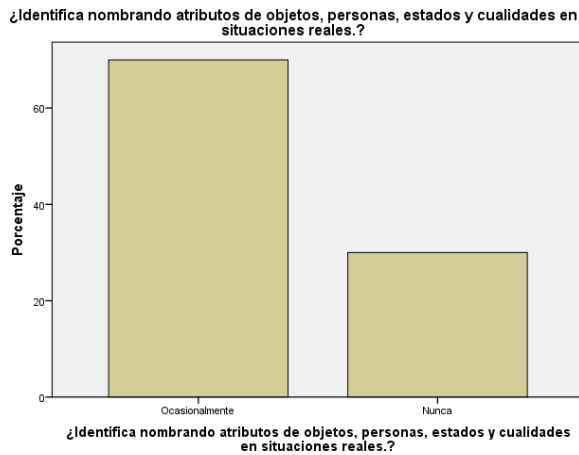


Gráfico N°40. Indicador 11

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía de observación a estudiantes

El 70% de estudiantes ocasionalmente logran identificar atributos de objetos, personas, estados y cualidades en situaciones reales, mientras que el 30% no lo logra. 21 estudiantes que corresponden a la mayoría de los sujetos observados no logran a la perfección nombrar atributos de objetos, personas, estados y cualidades en situaciones reales, mientras otros niños no logran para nada cumplir con este indicador, especial aquellos que presentan un cierto retraso en el lenguaje.

Nivel pragmático

12. ¿Utiliza acciones para comunicarse: peticiones, rechazo?

Tabla N° 37. Indicador 12. Estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Ocasionalmente	19	63,3
Nunca	11	36,7
Total	30	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía observación a estudiantes

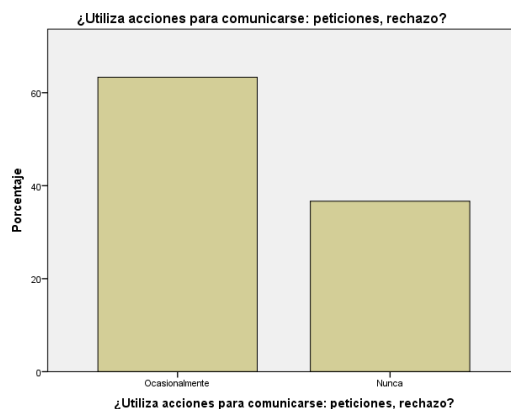


Gráfico N°41. Indicador 12

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía de observación a estudiantes

Del total de niños sujetos a la investigación el 63,3% ocasionalmente utiliza acciones para comunicarse: peticiones, rechazo, mientras que el 36,7% no lo logró. Albanta indica que: “un niño de 5 a 6 años debe poseer habilidades pragmáticas como comunicar hechos de diversa índole a sus amigos y familia” (Albanta, 2019, párr. 5). La mayoría de los niños en ocasiones utiliza acciones para comunicarse con peticiones o rechazo. Hay que tomar en cuenta que se encuentran recibiendo clases de manera virtual y algunos no utilizan estas acciones simplemente ejecutan sin comunicar nada a la docente.

14. ¿Utiliza el lenguaje oral para: pedir, expresar sus sentimientos y preguntar?

Tabla N° 38. Indicador 13. Estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Siempre	1	3,3
Ocasionalmente	17	56,7
Nunca	12	40,0
Total	30	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía observación a estudiantes



Gráfico N°42. Indicador 13

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía de observación a estudiantes

El 56,7 % de estudiantes ocasionalmente utiliza el lenguaje oral para pedir, expresar sus sentimientos y preguntar, el 40% no lo realiza y el 3,3% siempre utiliza el lenguaje oral. Albanta (2019) hace referencia que en la edad de 5 años los niños son capaces de realizar consultas y expresar sus sentimientos sin ningún problema (párr. 11). Como se ha mencionado en indicadores anteriores al estar los niños en virtualidad, muy pocas veces hacen interacción con las docentes para expresar, pedir y preguntar alguna situación. Cabe mencionar que la timidez también influye bastante dentro de este indicador.

15. ¿Su discurso es más organizado?

Tabla N° 39. Indicador 14. Estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje válido
Siempre	6	20,0
Ocasionalmente	16	53,3
Nunca	8	26,7
Total	30	100,0

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía observación a estudiantes



Gráfico N°43. Indicador 14

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Guía de observación a estudiantes

El 53,3% ocasionalmente ya utiliza un discurso más organizado para expresarse, el 26,7% ya utiliza un discurso organizado para hablar y el 20 % aún no logra tener un discurso organizado. En este indicador se puede dar cuenta que los niños están en proceso de construir un discurso organizado al momento de expresarse oralmente, como esta guía fue tomada a principios del año escolar, están empezando adquirir estas destrezas, es por ello que solo unos pocos logran este indicador. Al terminar este ciclo escolar y con el apoyo del artículo de Albanta (2019) el niño será capaz de tener un discurso más organizado lo cual se reflejará en las conversaciones que tenga con las personas de su alrededor o al momento de contar alguna historia (párr. 5).

TRIANGULACIÓN DE LOS RESULTADOS

Al haber concluido con el análisis e interpretación de resultados, se recomienda realizar la triangulación de la investigación. Se define como triangulación: “el uso de dos o más métodos de recolección de datos para estudiar un fenómeno particular” (Elizalde, 2019, párr. 1). Se debe tomar en cuenta que dentro de la triangulación existen diversas posibilidades como: triangulación de datos, triangulación teórica, triangulación metodológica, triangulación múltiple.

En esta investigación se ha utilizado como triangulación la de datos, que hace referencia a: “la utilización de diferentes estrategias y fuentes de información sobre una recogida de datos que permite contrastar la información recabada” (Aguilar y Barroso, 2017, p.74). Se ha utilizado este tipo de triangulación puesto que se ha hecho revisión de la literatura, la cual ha servido para proporcionar datos secundarios que ayudaron a formular las preguntas de los instrumentos de investigación (cuestionario, guía de observación), es decir las preguntas fueron extraídas directamente de la literatura. Los resultados de los instrumentos analizados informaron los tipos de preguntas que se incluyeron en las técnicas de investigación (encuestas y observación).

Aplicación de la triangulación

Luego de haber realizado el respectivo análisis entre el cuestionario destinado a docentes y la guía de observación destinada a estudiantes. Se establece la relación que tienen las siguientes preguntas:

Tabla N° 40. Triangulación de resultados

ASPECTO	DOCENTES	ESTUDIANTES	OBSERVACIÓN
Entornos de aprendizaje	Propongo retos específicos, recompensas, competición motivante y niveles de dificultad creciente en actividades que desarrollen la expresión oral en los estudiantes 33,3%	Utiliza oraciones simples con mínimo de 6 palabras 16,7% Usa adecuadamente artículos definidos, indefinidos. 3,3%	Discrepancia. Dentro del desarrollo de la expresión oral se debe establecer niveles de dificultad para que los niños logren ir adquiriendo las destrezas de una manera ascendente, para ello se debe proponer retos específicos, recompensas, competición motivante, es decir planificar actividades que causen disfrute en el aprendizaje de los niños. El nivel morfosintáctico es uno de los niveles que posee mayor dificultad en lograr afianzarlo, para ello se debe de realizar actividades interactivas que logren hacer que los niños lo comprendan y lo refuercen de una manera divertida.

<p>Estrategias de enseñanza - aprendizaje</p>	<p>Implemento nuevas estrategias metodológicas para desarrollo de la expresión oral en los estudiante. 66,7%.</p> <p>Evalúo el desarrollo de la expresión oral mediante el uso de las Tic. 66,7%</p>	<p>Omite sonidos consonánticos 23,3%</p> <p>Sustituye fonemas 23,3%</p> <p>Utiliza adverbios tiempo, lugar, cantidad 6,7%</p> <p>Su discurso es más organizado 26,7%</p>	<p>Discrepancia. Al estar en clases virtuales se espera que los docentes saquen el mayor provecho de las TIC y logren evaluar a sus estudiantes. De igual manera se exige innovación en las estrategias metodológicas para que estas causen motivación y disfrute en los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. La parte de estrategias metodológicas es sumamente importante puesto que aquí se puede planificar el desarrollo de los 4 niveles del lenguaje que son necesarios para la expresión oral.</p>
---	--	--	---

Herramientas virtuales	<p>Utilizo contenido digital como apoyo dentro del aula (videos, presentaciones, cuentos digitales, entre otros) 66,7%.</p> <p>Estructuro actividades que favorecen el desarrollo de la expresión oral utilizando plataformas de trabajo colaborativo: Flipgrid, meistertask, zoom, Microsoft teams. Generalmente 100%</p>	<p>Comprende el contenido de relatos cortos y adivinanzas fáciles 3,3%.</p> <p>Se expresa con fluidez 30%.</p> <p>Se entiende cuando el niño habla 43,3%.</p>	<p>Discrepancia. Las plataformas colaborativas en esta época donde las clases se trasladaron a la virtualidad son una herramienta muy importante para lograr que el desarrollo de la expresión oral en niños de preparatoria no se retrase y más bien se potencie y refuerce ciertas destrezas que aún no se encuentran bien adquiridas en estas edades. Es por ello la importancia que los docentes tengan conocimiento actualizado sobre herramientas o plataformas de trabajo colaborativo para lograr los objetivos en la expresión oral en el nivel preparatorio.</p>
------------------------	--	--	---

Elaborado por : Carolina Ojeda

Fuente: Análisis e interpretación de resultados

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Nombre de la propuesta

Guía metodológica de gamificación como estrategia para el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio.

Definición del tipo de producto

La propuesta de innovación se centra en una guía metodológica de gamificación para el desarrollo de la expresión oral. La cual permite que docentes apliquen los elementos y la mecánica del juego para potenciar, mejorar y reforzar el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio, a través del uso de herramientas tecnológicas de la web 3.0 o material concreto.

Objetivos

Objetivo general

Elaborar una guía metodológica de gamificación como estrategia para el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatoria.

Objetivo Específicos

- Explicar conceptos básicos de gamificación y sus beneficios dentro del nivel preparatoria
- Definir actividades que facilitan el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatoria por medio de la gamificación.

Estructura de la propuesta

Con base en la información obtenida en los instrumentos aplicados a docentes y estudiantes del nivel preparatoria en la fase metodológica, se puede mencionar que las estrategias metodológicas aplicadas por las docentes para el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatoria se enmarcan a lo común, puesto que no se visualiza una innovación significativa en las mismas. Esto no quiere decir que estén mal diseñadas o que no cumplan con los objetivos de aprendizaje, más sin embargo la educación actual exige docentes actualizados e innovadores, que logren llevar al aprendizaje a otro nivel de satisfacción. Con estos antecedentes se plantean la siguiente guía metodológica de gamificación para el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatoria, la cual está dividida en:

- Introducción
- Justificación
- Resultados esperados
- Bloque 1: Fundamentación teórica de gamificación
- Bloque 2: Gamificación y expresión oral
- Bloque 3: Actividades recreativas (retos) basadas en los elementos del juego para el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatoria

Evaluación de la propuesta

La evaluación de la propuesta se debe realizar durante su implementación, constatando la utilidad que le den los docentes a la guía y observando si las actividades propuestas cumplen con los tiempos establecidos y con el objetivo de aprendizaje que es el desarrollo de la expresión oral por medio de los cuatro niveles del lenguaje. De esta manera se logrará verificar si los estudiantes mejoraron, reforzaron y potencializaron el área de la expresión oral. Cabe mencionar que el nivel al que se está aplicando la propuesta no existe evaluaciones cuantitativas que se apliquen a los niños, es por ello que al terminar de implementar la propuesta se puede evaluar mediante fichas de observación tanto a estudiantes como a docentes verificando si se cumple los procesos de gamificación y si este proceso realmente

cumple con los objetivos para ser visto como estrategia metodológica innovadora dentro del nivel preparatorio. Sea cual sea el medio que se utilice para realizar la evaluación de la propuesta el objetivo debe estar enfocado en analizar si la aplicación de la propuesta mejora el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio aplicando la gamificación como estrategia metodológica.

Valoración de la propuesta

La propuesta de la guía metodológica de gamificación como estrategia en el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatoria, se sometió a una valoración de usuarios, que en este caso son docentes que pertenecen al nivel preparatorio, antes de que pueda ser implementado, lo que permite que otras personas con experiencia en el campo investigado realicen la verificación de la viabilidad de la guía metodológica planteada. De esta manera, se realiza las correcciones necesarias de ser el caso y se llena la ficha de valoración.

El aporte de la propuesta es muy importante porque tiene como objetivo plantear a la gamificación como estrategia innovadora para el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatoria, por medio de una guía metodológica, lo cual permitirá que docentes de este nivel apliquen la mecánica y los elementos del juego dentro del proceso educativo. Para los estudiantes el beneficio es mejorar, potenciar y fortalecer el desarrollo de la expresión oral por medio de actividades basadas en retos, lo que genera motivación y ganas de aprender.



Imagen 1. Portada de la Guía metodológica de gamificación para el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio.

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Canva

ÍNDICE

01 INTRODUCCIÓN

02 JUSTIFICACIÓN

03 RESULTADOS ESPERADOS

04 BLOQUE 1:

FUNDAMENTACIÓN

TEÓRICA DE

GAMIFICACIÓN

09 BLOQUE 2:

GAMIFICACIÓN Y

EXPRESIÓN ORAL

25 BLOQUE 3:

ACTIVIDADES

RECREATIVAS (RETOS)

39 REFERENCIAS

Imagen 2. Índice de contenidos de la Guía Metodológica

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Canva

Introducción

La guía metodológica GAMI-PRE corresponde a la línea de innovación y a la sublínea de aprendizaje. Tiene como finalidad aportar al desarrollo de la expresión oral en nivel preparatorio mediante el uso de la gamificación como estrategia metodológica. Adicional se toma en cuenta los beneficios que produce la mecánica del juego en la adquisición de aprendizajes significativos en los estudiantes. Esta guía metodológica está a disposición de cualquier maestro que desee trabajar la expresión oral de una manera diferente y divertida.

1

Imagen 3. Introducción de la Guía Metodológica

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Canva

Justificación

La pandemia del COVID-19, ocasionó que los salones de clase de los diferentes centros educativos se trasladen a un ambiente virtual. Provocando que muchos hogares se transformen en aulas de clase. Uno de los niveles educativos más afectados por esta situación fue el nivel preparatorio. Se debe tomar en cuenta, que entre más pequeño es el niño que está en la educación escolarizada, necesita mayor motivación y un aprendizaje vivencial, lo cual con la pandemia se dificultó.

La escuela es uno de los escenarios donde se genera la mayor cantidad de aprendizajes durante la vida del ser humano. Por esta razón, cuando los niños ingresan a sus primeros niveles educativos se busca potencializar y desarrollar un aprendizaje integral que pondrá las bases para los futuros grados escolares, especialmente cuando hablamos de expresión oral. Un adecuado uso de estrategias metodológicas por parte de los docentes permitirá el desarrollo óptimo de esta área en los estudiantes.

La gamificación dentro del campo educativo puede ser vista como una estrategia metodológica innovadora que permite el uso de la tecnología. El docente tiene la posibilidad de observar el resultado de los aprendizajes adquiridos de sus niños y realizar una retroalimentación formativa mediante juegos basados en: retos, preguntas, evaluaciones, entre otras.

La presente guía metodológica genera nuevas perspectivas educativas, en cuanto a la aplicación de estrategias metodológicas. Contribuyendo a la educación del siglo XXI, dejando a un lado métodos obsoletos pertenecientes al siglo pasado. Adicional, el uso de la tecnología, dentro de la gamificación va a ayudar a fortalecer las estrategias, contenidos, planificaciones y enfoques de los aprendizajes del nivel preparatorio.

2

Imagen 4. Justificación Guía Metodológica

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Canva

Resultados esperados

Con la guía metodológica GAMI-PRE se espera que los docentes, conozcan nuevas plataformas virtuales y las apliquen de manera adecuada. De esta manera se desarrollará, potenciará, mejorará y reforzará el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio. Promoviendo el proceso de enseñanza - aprendizaje de una manera dinámica e innovadora.

3

Imagen 5. Resultados esperados de la Guía Metodológica
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva



Imagen 6. Bloque 1
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva



¿Qué es la gamificación?



La gamificación al inicio se incorporó en el área de los negocios y marketing para poder animar y atraer a los usuarios.



Por su denominación en inglés Gamification, es la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje



Tiene el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes.



Utiliza estrategias en el aprendizaje que conlleva el reconocimiento de logros por medio de puntos o insignias.

Fuente: (EduTrends, 2016)

En el ámbito educativo tiene el propósito de conseguir mejores resultados, de una manera divertida, generando experiencias positivas en los niños, ya sea para adquirir o fortalecer conocimientos, mejorar habilidades, recompensar acciones concretas, entre otros.
Esta estrategia involucra la utilización de las TIC y del material concreto, lo que permite ampliar los espacios para el aprendizaje y llevarlos fuera del salón de clase.

5

Imagen 7. Fundamentación teórica
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva

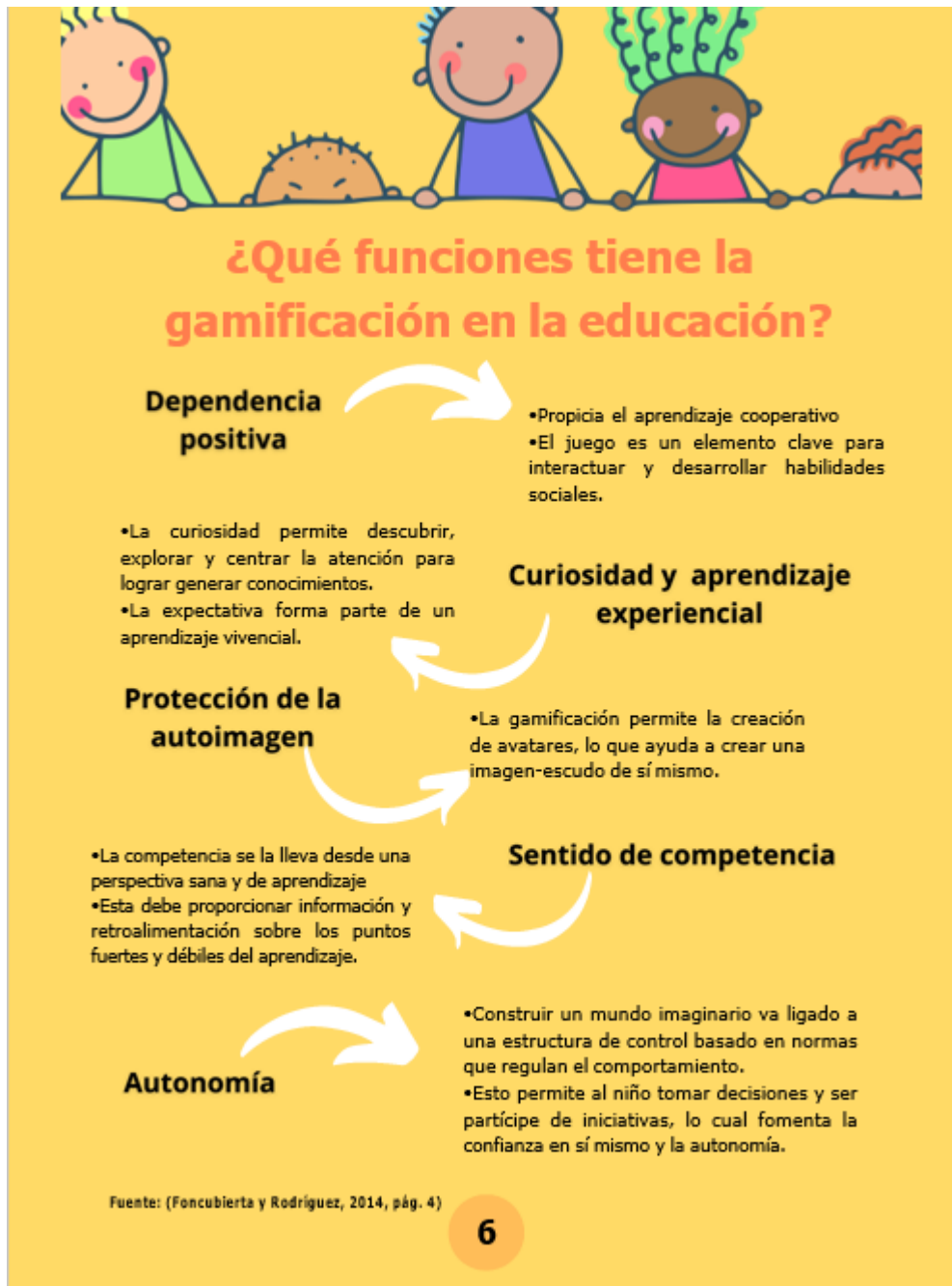


Imagen 8. Fundamentación teórica
 Elaborado por: Carolina Ojeda
 Fuente: Canva



Imagen 9. Fundamentación teórica
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva



ELEMENTOS DEL JUEGO EN GAMIFICACIÓN

- 

Metas y objetivos

 - Ayudan a motivar al jugador para resolver el problema y cumplir el nivel, permite comprender las misiones y dirigir el esfuerzo de los estudiantes (desafíos, misiones y retos).
- 

Reglas

 - Limitaciones que el juego tiene, son claras y sencillas (turnos asignados, lograr cumplir con el objetivo).
- 

Narrativa

 - Ayuda a que los jugadores participen en un ambiente realista (avatares o personajes de los jugadores, escenarios).
- 

Libertad de elegir

 - Permite avanzar e indagar en el juego, para cumplir con los objetivos y las metas planteadas (recursos- poderes).
- 

Libertad para equivocarse

 - Ayuda a experimentar riesgos que respaldan al usuario a que tenga confianza en sí mismo sin causar daños o miedos (vidas, puntos).
- 

Recompensas

 - Ayuda a experimentar riesgos que respaldan al usuario a que tenga confianza en sí mismo sin causar daños o miedos (vidas, puntos).
- 

Retroalimentación

 - Muestra el avance y desempeño del jugador, si está actuando bien o si tiene que corregir algo para que alcance el objetivo deseado (barras de progreso-conducta correcta o incorrecta, riesgos que se tienen al realizar cierta acción, desempeño).

8

Imagen 10. Fundamentación teórica

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Canva



Imagen 11. Bloque 2
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva

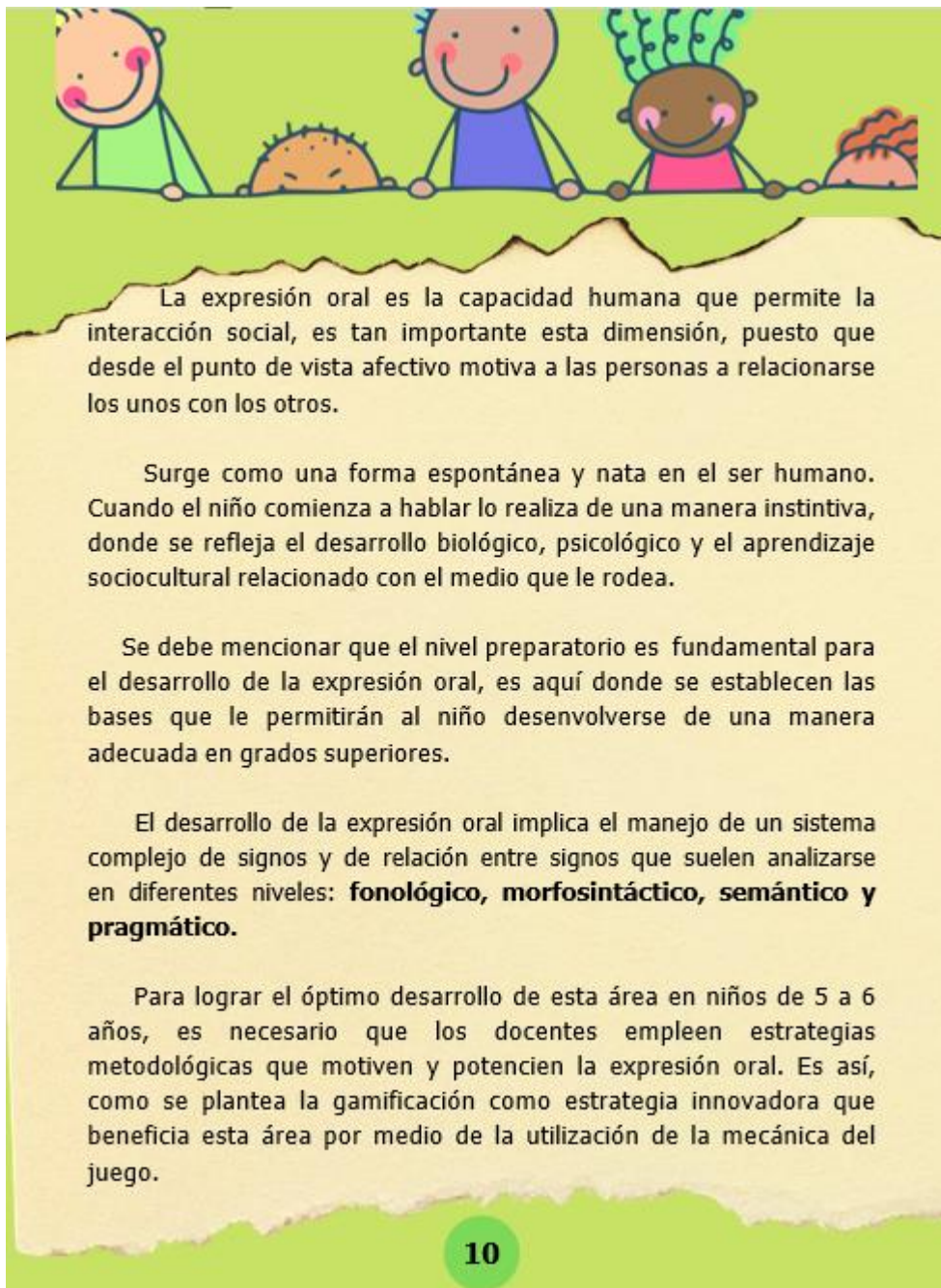



Imagen 12. Gamificación y expresión oral

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Canva



¿Cómo aplicar la gamificación en clase?

Al implementar la gamificación, el docente guiará a sus estudiantes durante el trayecto que dure la actividad ludificada. Este proceso requiere que el docente siga ciertos pasos para lograr la efectividad en los objetivos de aprendizaje planteados para el salón de clase, es por ello que se recomienda seguir los siguientes siete pasos propuestos por aula Planeta (2015):

- 1 Definir objetivo**
El docente debe estar cuáles son los conocimientos que desea que el niño adquiera o practique mediante el juego.
- 2 Transformar el aprendizaje de capacidades y conocimientos en juego**
El docente debe ser capaz de convertir el aprendizaje tradicional en una propuesta lúdica y divertida
Se recomienda que los primeros pasos en la gamificación sean por medio de la utilización de juegos educativos.
- 3 Proponer un reto específico**
Plantear retos claros y motivadores, acordes al objetivo planteado, evitando que se vayan por otros lados.
- 4 Establecer normas del juego**
Poner reglas ayuda a cumplir el objetivo del juego, evita que haya desorden y delimita comportamientos, promueve la competición sana.
- 5 Crear un sistema de recompensas**
La recompensa es parte fundamental dentro del juego, se puede compensar al niño por su progreso, comportamiento o participación.
- 6 Proponer una competición motivante**
La sana competencia es parte fundamental en el juego, se puede optar por juegos cooperativos donde el niño pueda aportar de diferentes maneras para lograr la recompensa final.
- 7 Establecer niveles de dificultad creciente**
De esta manera se mantiene la tensión, el reto y la superación.

11 Fuente: (Aulaplaneta, 2016)

Imagen 13. Gamificación y expresión oral
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva



¿Qué aplicaciones potencian la gamificación para el desarrollo de la expresión oral?



Soyvisual

Ayuda a estimular el desarrollo del lenguaje, por medio de láminas, fotografías. Promueve el aprendizaje autónomo, mediante actividades lúdicas individualizadas. Es de carácter gratuito y acceso libre.

1 En el navegador de tu preferencia coloca el nombre de la página "Soyvisual" y selecciona la primera opción.



2 Una vez dentro de la aplicación, podrás elegir el nivel del lenguaje que deseas trabajar. Seleccionando en la esquina superior derecha la opción "Todo".



3 Una vez seleccionado el nivel, podrás observar la actividad que se encuentra diseñada y descargar o utilizar el material ya elaborado.





Video tutorial Soyvisual

#Soyvisual es una web que ofrece recursos gráficos, de descarga gratuita, para la estimulación del lenguaje oral y de la comunicación funcional. No es necesario ningún tipo de instalación adicional para poder visualizarlos o descargarlos. #Soyvisual funciona en cualquier sistema operativo (Windows, Mac, Linux, Android e iOS) con un navegador actualizado (Soyvisual, 2019).

12

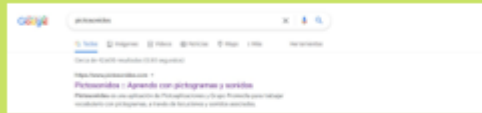
Imagen 14. Gamificación y expresión oral

Elaborado por: Carolina Ojeda

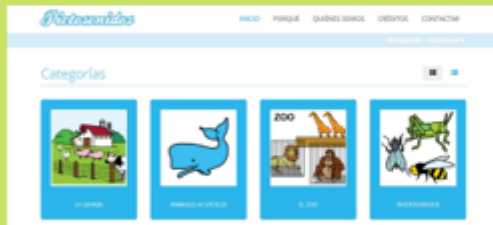
Fuente: Canva



1 En el navegador de tu preferencia coloca el nombre de la página "Pictosonidos" y selecciona la primera opción.



2 Una vez dentro de la aplicación, podrás elegir entre 45 categorías o temas a trabajar en tu clase.



3 Una vez seleccionado la categoría, podrás reproducir la pronunciación de la imagen que se muestra y después seleccionar la opción jugar. El niño escuchará el sonido de la imagen y deberá mencionar el nombre de la imagen que se encuentra escondida.



Video tutorial Pictosonidos



Imagen 15. Gamificación y expresión oral
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva

Video tutorial Genially

Debes dirigirte hasta la página oficial de Genially: <https://www.genial.ly/es> y hacer clic en "Regístrate"

1

Clic aquí para registrarse

2

Puedes elegir registrarte con Google, si el correo de registro que se va a usar es @gmail o se puede hacer clic en registrarte con otros

Aparecerá esta pantalla, puedes agregar aquí tus datos para el registro

14

Imagen 16. Gamificación y expresión oral
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva

3 Elige el campo para el que vas utilizar genially

4 Selecciona el rol que desempeñas dentro del campo educativo

5 Selecciona el nivel educativo en el que trabajas

6 Haz creado tu cuenta de Genially, deberás ingresar a tu correo para validar la cuenta y poder utilizarla.

7 Una vez registrado en Genially, se desplegará una pantalla como la siguiente. Elige la categoría gamificación y escoge la plantilla que más te guste para que realices tus presentaciones.

15

Imagen 17. Gamificación y expresión oral

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Canva

Wordwall
WordWall

Es una herramienta que ofrece varios planes desde gratuitos hasta monetizados. Permite crear actividades como videos, juegos de una forma sencilla, que favorezcan la atención de los estudiantes.

Video tutorial Wordwall

Acceso y registro

En el navegador de tu preferencia coloca el nombre de la aplicación "Wordwall" y selecciona la primera opción.

Para registrarse selecciona en la parte superior derecha "Registrarse". Puedes cambiar el idioma en la parte superior derecha.

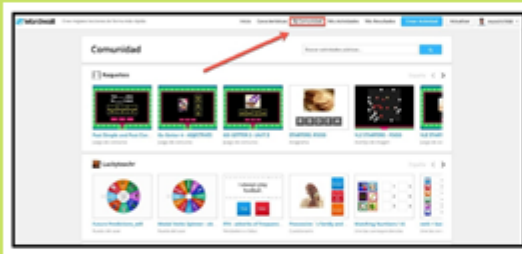
16

Imagen 18. Gamificación y expresión oral
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva



2

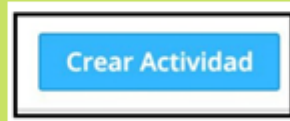
Búsqueda de actividades



Dando clic en "Comunidad", en la parte superior, accederás a todos los recursos creados por otros usuarios. Lo interesante de esta app. es que puedes utilizar un recurso creado por otro usuario y editarlo a tu gusto.

3

Crear actividades



Para crear una actividad, debes dar clic en el botón azul de la parte superior derecha "Crear Actividad". Escoge el tipo de plantilla que deseas utilizar. Existen plantillas de actividades interactivas, multijugador e imprimibles. Una vez elegida la plantilla del tipo de actividad, se abrirá un editor muy sencillo de manejar el cual variará dependiendo la actividad seleccionada.



17

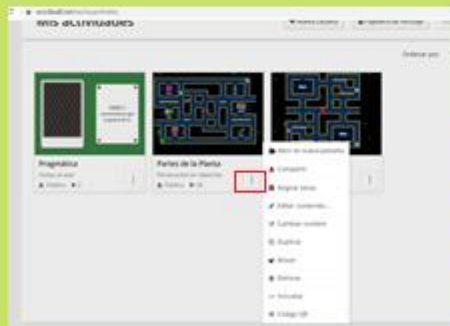
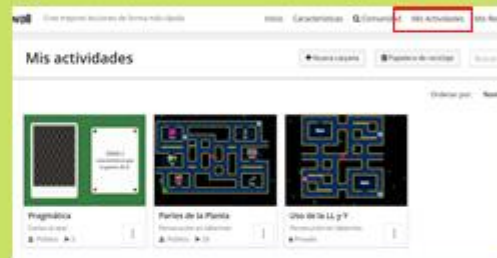
Imagen 19. Gamificación y expresión oral
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva



4

Mis actividades

Dando clic en la opción "Mis actividades" encontrarás todas las actividades que has creado o que has editado de otros usuarios.



Haciendo clic sobre los tres puntos que aparecen en cada actividad, podrás: editarlas, cambiarle el nombre, compartirlas, organizarlas por carpetas o eliminarlas.



5

Compartir actividades

En el paso anterior se ha visualizado dónde se tiene que dar clic para compartir actividades.

Existen dos formas de compartirlas:

- 1) **Publicar:** compartirlas con el resto de la comunidad WORDWALL para que otros usuarios puedan utilizarla y editarla.
- 2) **Privado:** Solo con tus estudiantes

Si queremos asignar la tarea solo a nuestros estudiantes, se deberá dar clic en los tres puntos de la actividad y la opción asignar tarea, ahí se podrá:

- Solicitar que escriban su nombre.
- Establecer una fecha límite.
- Mostrar las respuestas y la tabla de clasificación al finalizar el juego.

Una vez configuradas estas opciones, podrás compartirla con tus estudiantes mediante un enlace, correo electrónico o enlazándola en redes sociales, Google Classroom o una página web o blog:

Imagen 21. Gamificación y expresión oral
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva



Obtener resultados de tus actividades

Una vez compartidas las actividades con tus estudiantes, cuando estos las realicen podrás obtener análisis de sus resultados desde la opción "Mis resultados".




Haciendo clic en cada una de las actividades, podrás obtener diferentes estadísticas, informes por preguntas y de cada uno de los estudiantes.




Imagen 22. Gamificación y expresión oral
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva



Video tutorial Flipgrid




Video tutorial Wordwall



Flipgrid


Es una aplicación donde el alumnado graba videos de duracion variable. El principal objetivo es empoderar la voz del estudiante, escuchando su voz. Los videos están vinculados a un tema, o tópico que el docente determina.

Acceso y registro



En el navegador de tu preferencia coloca el nombre de la aplicación "Flipgrid" y selecciona la primera opción.

Para registrarse selecciona en la parte superior derecha "Inscribirse".



21

Imagen 23. Gamificación y expresión oral
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva

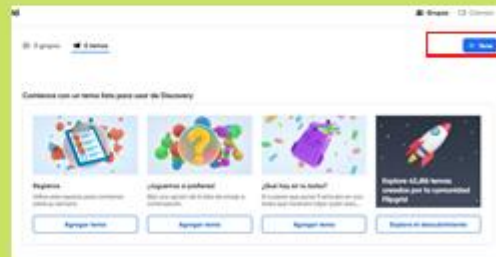


Se te indicará ingresar mediante una cuenta de GOOGLE o WINDOWS. Si cuentas con correo de Gmail, Outlook o Hotmail, puedes ingresar con esa. Caso contrario deberás crear una cuenta.



Crear temas

Los temas son los estímulos para iniciar la conversación con los estudiantes. Es por ello que deben ser lo más llamativos posible. Dentro del tema creado se puede incluir cualquier cosa para que pueda ser revisado antes de que los estudiantes comiencen a grabar. Para crear un tema debes hacer clic en el botón azul "+ Tema"



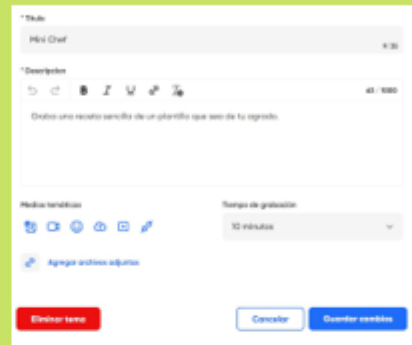
22

Activar Windows
Ve a Configuración para a

Imagen 24. Gamificación y expresión oral
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva



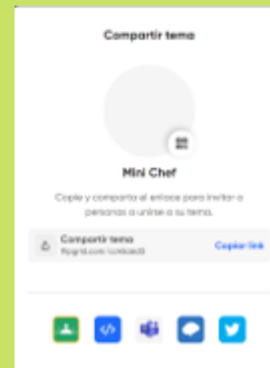
A continuación, se desplegará una pantalla donde debes definir todos los detalles del tema planteado, además podrás agregar un video propio, cargar archivos, incluir videos de YouTube, imágenes, entre otros. Adicional seleccionarás el tiempo que tienen los estudiantes para grabar el video.



El tema ha sido creado. En esta ventana podrás editar el tema, activarlo o desactivarlo, compartirlo o eliminarlo.

Compartir temas

Como se explicó en el paso anterior, en la cuadrícula hay la opción de compartir, dando clic en ese ícono, se desplegará la siguiente ventana, donde saldrá el link del tema y opciones de apps donde podrás enlazarlo.



23

Imagen 25. Gamificación y expresión oral
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva

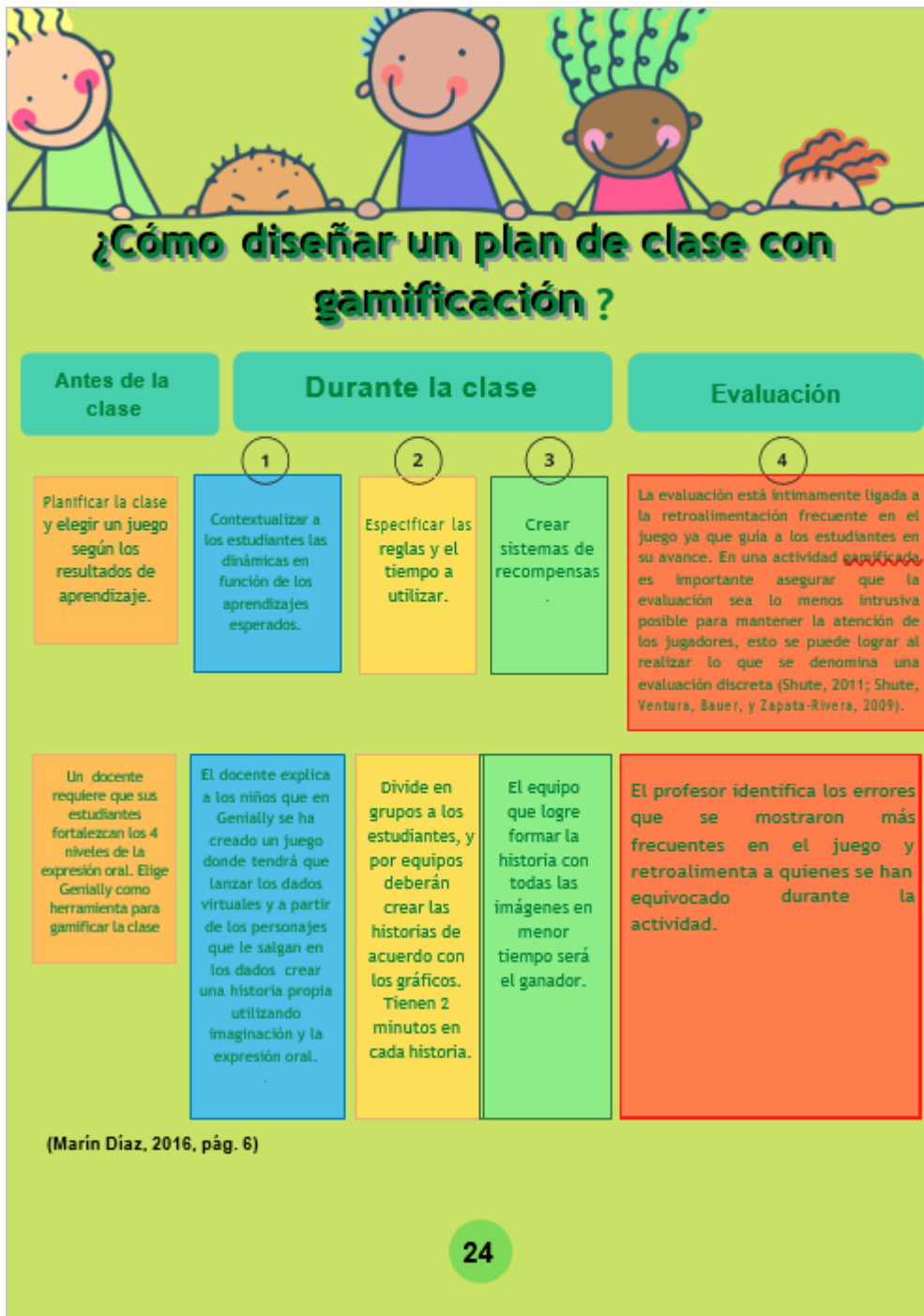


Imagen 26. Gamificación y expresión oral
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva

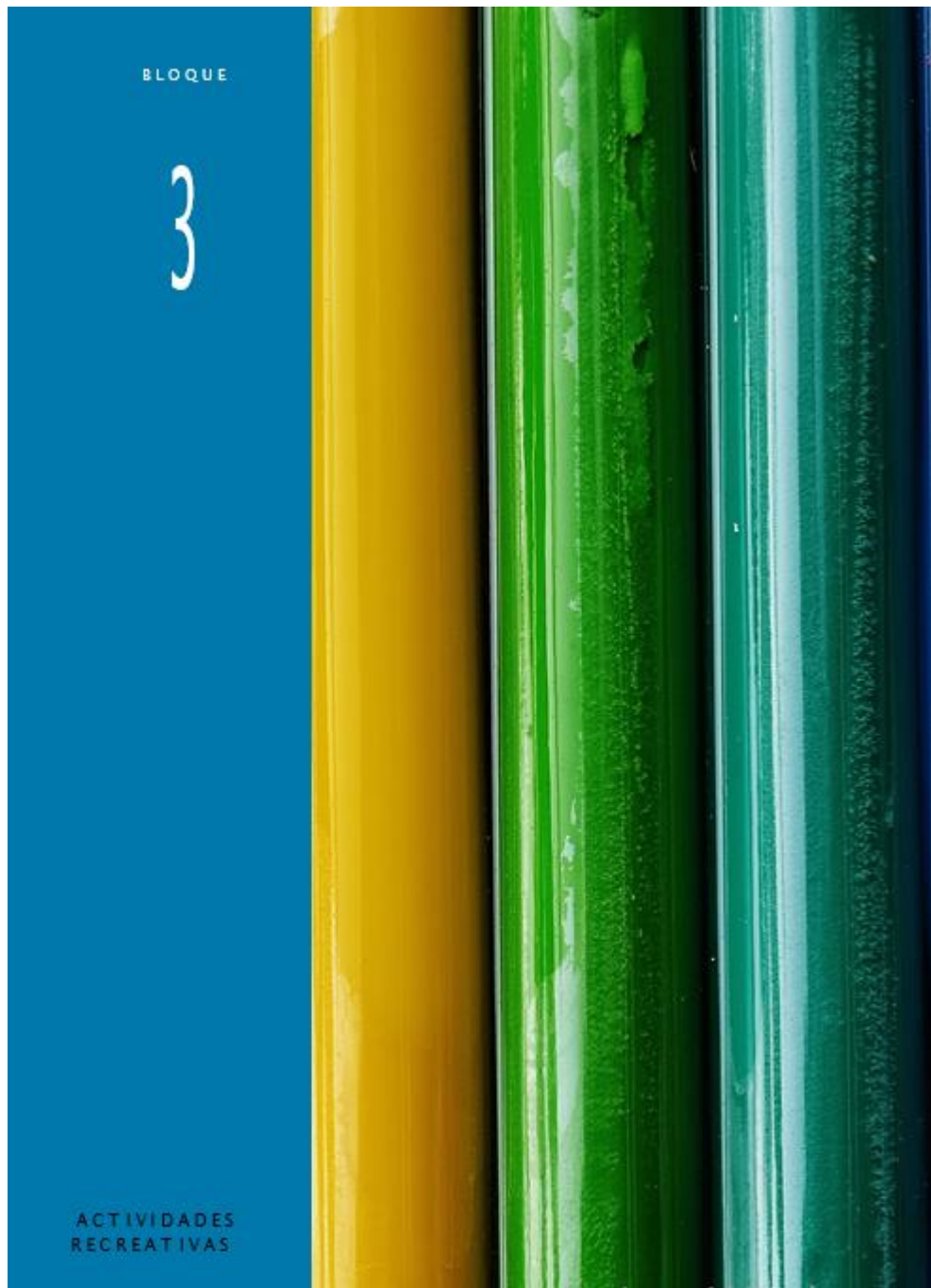


Imagen 27. Bloque 3
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva



En este bloque se plantea actividades recreativas (retos) gamificadas, que pueden ser aplicadas durante las horas de clase para favorecer la expresión oral. Para ello se explicará como funciona la tabla de retos

N. Morfosintáctico N. Semántico
N. Fonológico N. Pragmático

RETO 1 1	 3			
2	Nombre del Reto: 4	Destreza: 5		
	Destreza: 5	Tiempo: 6		
	Tiempo: 6	Plataforma educativa: 7		
	Plataforma educativa: 7	Descripción de la actividad: 8		
	Descripción de la actividad: 8	Recomendaciones metodológicas o variable didáctica: 9		
	Recomendaciones metodológicas o variable didáctica: 9			



1 Número del reto **4** Nombre de la actividad **7** Plataforma virtual educativa que se utilizará, con el link de la actividad ya diseñada.

2 Logo de la actividad **5** Destreza del currículo de preparatoria, que se puede asociar a la actividad **8** Descripción de la actividad, paso a paso.



3 Nivel o niveles del lenguaje a fortalecer **6** Tiempo que duró la actividad **9** Recomendaciones para desarrollar la actividad o variación con material concreto

26

Imagen 28. Actividades recreativas
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva

Enlace de la actividad

<p>Reto 1</p>	
	<p>Nombre del reto: La caja sorpresa</p>
<p>Destreza: LL.1.5.16. Explorar la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica y semántica).</p>	
<p>Tiempo: 10 min</p>	
<p>Plataforma virtual: Wordwall Link: https://wordwall.net/es/resource/13647871</p>	
<p>Descripción: En la siguiente actividad se le desplegará al niño en su pantalla 5 cajas. Deberá abrir una por una descubriendo el elemento sorpresa. Al momento de abrir las cajas le aparecerán 3 imágenes, de las cuales deberá seleccionar la que vaya con el sonido de la vocal que se presenta en la indicación. El docente deberá ir leyendo e interactuando con los niños.</p>	
<p>Recomendación metodológica: Esta actividad se la puede realizar en grupos o de manera individual.</p>	
<p>Variable didáctica: El docente puede mencionar una vocal y los niños deben de buscar objetos que se encuentren a su alrededor que empiecen con la vocal. El que lo haga más rápido va acumulando puntos.</p>	

27

Imagen 29. Actividades recreativas
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva



Enlace de la actividad

Reto 2







Nombre del reto: Pequeños inventores

Destreza: LL.1.5.16. Explorar la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica y semántica).

Tiempo: 30 min

Plataforma virtual: Soyvisual / Genially
Link: <https://view.genial.ly/616c6765cf37fa0de6efb623/presentation-inventamos-oraciones-comunicarnos>

Descripción: La actividad consiste en elegir las palabras adecuadas para formar una oración con sentido. Para ello en la parte inferior aparecerán los diferentes paneles con pictogramas con un código de color diferente para cada tipo de palabra. Usando el código de color, comenzamos a hacer a los niños/as conscientes, de forma indirecta, de las distintas funciones que tienen las palabras y posteriormente, les ayudará a clasificarlas. En la parte superior aparece un panel con los diferentes números de palabras que contiene la oración y una imagen que se corresponde con la oración a ordenar. El alumno/a tendrá que escoger las palabras adecuadas y arrastrarlas colocándolas en los recuadros grises que hay en el panel superior, formando así la oración.

Recomendación metodológica: La actividad se encuentra con diferentes grados de dificultad. Esto quiere decir que cuando el niño logre cumplir con la primera actividad, se deberá iniciar con la siguiente. No es necesario realizar todas en un solo día, puede ser poco a poco. **Importante esta actividad ha de estar dirigida por un adulto, no es una actividad para que los niños/as realicen sin supervisión.**

Variable didáctica: Se puede imprimir o dibujar las imágenes poner encima de una mesa y que los niños vayan seleccionando cada imagen y colocando en el pizarrón formando oraciones. No olvidar que cada parte de la oración debe de ir con un color.

28

Imagen 30. Actividades recreativas
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva



Reto 3



Nombre del reto: Mini Chefs

Destreza: LL.1.5.6. Adaptar el tono de voz, los gestos, la entonación y el vocabulario a diversas situaciones comunicativas, según el contexto y la intención.

Tiempo: 5 min

Plataforma virtual: Flipgrid

Link: <https://info.flipgrid.com>



Descripción: La actividad consiste en que cada niño debe explicar y preparar una receta fácil en la app de Flipgrid. Es decir, deberá mencionar los ingredientes que va a utilizar y los pasos que debe seguir para lograr su receta. Esta aplicación permite que los niños realicen sus propios videos, los editen y compartan con la clase, de una manera segura. La docente deberá abrir una clase en Flipgrid, colocar las indicaciones a seguir y el tiempo que tienen los niños para grabar. Con esta actividad se logra que los niños se expresen y realicen un discurso organizado para que sus compañeros entiendan lo que van a preparar, adicional se logra que identifiquen el uso y el significado de cada ingrediente o material que se está utilizando en la preparación de la receta. Flipgrid permite que los demás niños vean los videos de sus compañeros e indiquen si les gusta o no les gusta. El niño que tenga más corazones en su video será el ganador de esta prueba.

Recomendación metodológica: Indicar a los niños que deben preparar una receta sencilla que no demore más de 5 minutos que es el tiempo máximo que se puede grabar en Flipgrid.




Variable didáctica: Se puede variar el tema a desarrollar en la app, queda al criterio de cada docente.

La misma actividad que se está planteando en Flipgrid se la puede realizar con los estudiantes dentro de los salones de clase de manera presencial.

Imagen 31. Actividades recreativas
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva

Enlace de la actividad

<h3>Reto 4</h3>	 
	<p>Nombre del reto: Adivina Adivinador</p> <p>Destreza: LL.1.5.7. Acompañar el lenguaje oral, en situaciones de expresión creativa, utilizando recursos audiovisuales.</p> <p>Tiempo: 20 min</p>
<p>Plataforma virtual: Pictosonidos Link: https://www.pictosonidos.com/</p>	
<p>Descripción: Al ingresar en la plataforma de Pictosonidos, la maestra podrá elegir un tema a trabajar con los estudiantes <u>como</u> por ejemplo: El cuerpo, animales, lugares, entre otros. Al seleccionar el tema, lo primero a realizar es trabajar con la aplicación, es decir se podrá observar la imagen, el sonido que realiza y como se debe pronunciar correctamente. Una vez que se haya concluido con esta fase, se seleccionará la parte que dice jugar. Aparecerá una ventana con un signo de interrogación, y una voz ¿diciendo: "¿Qué es lo que suena?". El niño tendrá que estar atento, escuchar el sonido que se le presenta y adivinar la imagen que se encuentra escondida. El niño que primero alce la mano dentro de clase será el que tendrá el turno para contestar, si lo logra se ganará una insignia. Caso contrario se dará paso a otro estudiante.</p>	
<p>Recomendación metodológica: Establecer normas o reglas de juego antes de empezar con la actividad.</p>	

30

Imagen 32. Actividades recreativas

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Canva




Enlace de la actividad

Reto 5






Nombre del reto: Dado de historias

Destreza: LL.1.5.22. Representar pasajes de los textos literarios escuchados, utilizando sus propios códigos, dibujos y /o escenificaciones corporales.

Tiempo: 30 min

Plataforma virtual: Genially

Link: <https://view.genial.ly/5f22a669a1a5620d6885444e/presentation-story-dices>

Descripción: Al abrir el [link](#) de Genially se desplegará unos dados con diferentes imágenes. Se pedirá a cada niño que observe las imágenes que se encuentran expuestas, se selecciona a un estudiante y este deberá formar una historia con las imágenes que se encuentran en la presentación. Deberá seguir el orden de las imágenes sin saltarse los dibujos. Una vez que termina el estudiante se dará clic encima de los dados para que aparezcan nuevas imágenes y pueda ser el turno de otro niño. En este juego se llevará una insignia aquel niño que logre contar la historia en menor tiempo, siempre y cuando haya seguido el orden y se haya utilizado la mayor cantidad de imágenes en su historia.

Recomendación metodológica: Dependiendo la cantidad que se tenga de estudiantes se lo puede realizar de manera individual o grupal. Si hablamos de niños de 5 - 6 años se debería utilizar mínimo 6 imágenes para que desarrollen una historia.



Variable didáctica: Un estudiante puede iniciar con la historia utilizando los 3 primeros gráficos y otro puede continuarla con los gráficos siguientes. Si no se dispone de TIC se lo puede realizar con imágenes impresas para que los niños sigan la secuencia.

31



Imagen 33. Actividades recreativas

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Canva






Enlace de la actividad



<h3>Reto 6</h3>	
	<p>Nombre del reto: Ruleta de la suerte</p> <p>Destreza: LL.1.5.5. Desarrollar la expresión oral en contextos cotidianos usando la conciencia lingüística (semántica).</p> <p>Tiempo: 15 min</p>
<p>Plataforma virtual: Wordwall</p> <p>Link: https://wordwall.net/es/resource/17921581</p>	
<p>Descripción: La actividad consiste en que se le presentará a los estudiantes una ruleta, la cual contiene diferentes temáticas. Cuando se gire la ruleta y esta se detenga el estudiante deberá indicar 3 cosas que se encuentren dentro de ese tema. Se colocará un cronómetro de 30 segundos para que pueda mencionar los objetos. El fin de esta actividad es que los niños vayan asociando las palabras con su significado o contexto.</p>	
<p>Recomendación metodológica: Se recomienda dividir al salón de clase en grupos, dependiendo la cantidad de estudiantes. Cada grupo va sacando un representante para hacer girar la ruleta. El grupo que más aciertos haya tenido es aquel que se lleva la insignia. Adicional se puede ir subiendo el nivel de dificultad del juego, aumentando el número de palabras que tocaría decir.</p> <p>Variable didáctica: En una clase presencial si no se puede colocar el juego de la ruleta, la maestra podrá mencionar el tema que desea que los estudiantes desarrollen e ir haciendo participar de manera individual o grupal.</p>	

32

Imagen 34. Actividades recreativas
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva






Enlace de la actividad

Reto 7	
	<p>Nombre del reto: ¿Qué necesita?</p> <p>Destreza: LL.1.5.2. Reflexionar sobre la intención comunicativa que tienen diversos textos de uso cotidiano.</p> <p>Tiempo: 15 min</p>
<p>Plataforma virtual: Soyvisual Link: https://www.soyvisual.org/materiales/que-necesita-inferencias</p>	
<p>Descripción: Con este tipo de <u>actividad</u> se pretende trabajar las inferencias y el razonamiento lógico. En los ejercicios aparecerán diferentes situaciones donde el niño o la niña deberá resolverla dando clic en la opción más adecuada. Logrando interpretar las intenciones comunicativas que representa la imagen. Podemos aprovechar cada viñeta para hablar sobre la circunstancia que en ella se presenta.</p>	
<p>Recomendación metodológica: Trabajar de manera individual, para que todos los niños puedan interactuar. Aquellos estudiantes que logren contestar de manera adecuada se llevarán una insignia. Variable didáctica: Dentro del <u>link</u> adjunto en esta actividad, se encuentra la actividad realizada en PowerPoint, la cual se la puede utilizar en la virtualidad o de manera presencial imprimiendo o dibujando las imágenes.</p>	


33


Imagen 35. Actividades recreativas
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva

Enlace de la actividad

Reto 8





Nombre del reto: Veo - Veo

Destreza: LL.1.5.5. Desarrollar la expresión oral en contextos cotidianos usando la conciencia lingüística (léxica y sintáctica).

Tiempo: 20 min

Plataforma virtual: Soyvisual

Link: https://www.soyvisual.org/?search=1&query=&photos=2&header-filters=edit-sheets&sheets=1&materials=2&material_content=71&material_activity=All&material_language=All&app=2&app_content=All&app_activity=All&app_level=All

Descripción: La maestra ingresará a Soyvisual y seleccionará láminas al azar para los estudiantes. La actividad consiste en observar una imagen y describir que es lo que está sucediendo. El niño tendrá que utilizar artículos, pronombres, verbos, entre otros y formar oraciones con sentido, mientras describe el pictograma.

Recomendación metodológica: Regular el tiempo que se le brinda a cada estudiante, para lograr la participación de todos. Los estudiantes que logren cumplir con la actividad recibirán insignia.

Variable didáctica: Pedir a los niños que observen a su alrededor y describan lo que está sucediendo.

34

Activar Windows

Imagen 36. Actividades recreativas
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva




Enlace de la actividad

Reto 9






Nombre del reto: Cartas al azar

Destreza: LL.1.5.17. Registrar, expresar y comunicar ideas, mediante sus propios códigos.

Tiempo: 15 min

Plataforma virtual: [WordWall](https://wordwall.net/es/resource/26803905)
Link: <https://wordwall.net/es/resource/26803905>

Descripción: La maestra ingresará a la actividad del [link](#) de Wordwall, ira pidiendo a cada niño que conteste la pregunta que vaya saliendo al azar en la baraja de naipes. El niño deberá expresar sus sentimientos, dar discursos ordenados y decir palabras que contentan una vocal, dependiendo la indicación que se encuentre en la carta que le tocó.

Recomendación metodológica: Regular el tiempo que se le brinda a cada estudiante, para lograr la participación de todos. Los estudiantes que logren cumplir con la actividad recibirán insignia.

Variable didáctica: Si no se puede ingresar al [link](#) de Wordwall, se podrá realizar preguntas a los niños sobre sus sentimientos, emociones, gustos, hobbies que tengan para que vayan desarrollando un discurso.

35

Imagen 37. Actividades recreativas
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva




Enlace de la actividad

<h2>Reto 10</h2>	
	<p>Nombre del reto: Los colores</p> <p>Destreza: LL.1.5.5. Desarrollar la expresión oral en contextos cotidianos usando la conciencia lingüística (léxica y sintáctica).</p> <p>Tiempo: 40 min</p>
<p>Plataforma virtual: Genially Link: https://view.genial.ly/609bcba05a1f490daaefa162/interactive-content-juego-de-mesa-para-ninos-los-colores</p>	
<p>Descripción: Este juego sigue la dinámica del Juego de la Oca, pero con algunas sorpresas. Se divide al grupo en 4 equipos. Cada equipo elige una ficha y va avanzando por el tablero según el número que saque en el dado. Dependiendo del color de la casilla en que caigan deberán hacer una cosa u otra.</p> <p>"Amarillo que te pilló": Avanzas hasta la siguiente casilla del mismo color y tiras de nuevo.</p> <p>"Azul no seas gandul": Supera el reto que se te plantea o volverás a la casilla anterior.</p> <p>"Verde si no lo adivinas pierdes": Acierta la adivinanza o te quedarás un turno sin jugar.</p> <p>"Rosa da una respuesta valiosa": Tienes que responder a la pregunta o retrocedes una casilla.</p>	
<p>Recomendación metodológica: Se recomienda establecer reglas del juego antes de jugar. Las preguntas, retos o adivinanzas dentro del juego deben ser acorde a los 4 niveles del lenguaje. El equipo que llega primero a la meta es el ganador de la insignia.</p> <p>Variable didáctica: Imprimir o dibujar un modelo del tablero del juego de la oca y jugarlo de manera presencial con los niños en la clase.</p>	

Imagen 38. Actividades recreativas
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva



Cuando los estudiantes completen las actividades o retos propuestos por su docente, lo más recomendable es que el niño reciba una motivación para seguir adelante. Por ello es bueno recompensar con insignias, las cuáles pueden tener el propósito que los maestros deseen. Por ejemplo: Mencionar a los estudiantes que si desean un premio sorpresa deberán reunir 10 insignias, las cuáles serán dadas en cada actividad.

Modelo de Insignias



37

Activar Windows

Imagen 39. Insignias
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva



Imagen 40. Consejos
Elaborado por: Carolina Ojeda
Fuente: Canva

Referencias

Aulaplaneta. (2016). Como aplicar la gamificación en el aula. www.aulaplaneta.com. http://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2015/07/Inf_Como_Aplicar_game-based-learning_Aula_2.pdf

EduTrends. (2016). Gamificación. Tecnológico de Monterrey.

Marín Díaz, V. (2016). La Gamificación En El Proceso De Enseñanza Y Aprendizaje. *Digital Education Review*, 9, 10292. http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_impre.pdf

Morales, M. J. (2017). Lo ponemos en juego: La Gamificación del aprendizaje. 692–699.

Oriol, G. (2015). Fundamentos de la gamificación. Gabinete de Tele-Educación. Universidad Politécnica de Madrid, 1–33.

Shute, V., Ventura, M., Bauer, M., y Zapata-Rivera, D. (2009). Melding the power of serious games and embedded assessment to monitor and foster learning. *Serious games: Mechanisms and effects*, 2, 295-321.

www.soyvisual.org. Licencia: CC(BY-NC-SA)"

Imagen 41. Referencias

Elaborado por: Carolina Ojeda

Fuente: Canva

Conclusiones

Una vez concluida la investigación con los datos obtenidos de las encuestas y guías de observación, se obtuvieron algunos resultados sobre la gamificación como estrategia metodológica para el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio.

- De acuerdo con los datos recopilados en la investigación se determina que el desarrollo de la expresión oral de los niños del nivel preparatorio de la Escuela de Educación Básica Luis Urdaneta, está en proceso de desarrollo. Esto se debe en la mayoría de los casos al proceso natural madurativo de los estudiantes para adquirir las destrezas que se encuentran dentro de los cuatro niveles del lenguaje. Sin embargo, se evidencia en pocos estudiantes un retraso general en el lenguaje, lo que ocasiona baja participación y poco entendimiento al momento de expresarse.
- Por medio de la encuesta realizada a docentes se logra evidenciar que las estrategias metodológicas aplicadas en clases para el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio se enmarcan a lo común. Se observa que existe bajo conocimiento de plataformas virtuales y de la gamificación como estrategia metodológica. Por ello al explicar la investigación y la idea de brindar a las docentes una guía metodológica de gamificación para el desarrollo de la expresión oral, las docentes se mostraron predispuestas a colaborar y con ganas de aprender más sobre este tema.
- La guía metodológica de gamificación para el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio tiene como finalidad ayudar a docentes al desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio. Es por ello que, cuenta con introducción, justificación, resultados esperados y tres bloques que explican la gamificación como estrategia desde una manera teórica hasta una manera práctica para poder ser aplicada dentro de los salones de clase.

Recomendaciones

Se propone las siguientes recomendaciones, luego de haber realizado la investigación:

- Se recomienda aplicar en los niños actividades que llamen la atención es decir aquellas que causen en ellos diversión. Como docentes se debe tener en cuenta el grupo con el cual se trabaja, es decir identificar habilidades, fortalezas y debilidades que están presentes en la edad en la cual se desarrollan. Se debe respetar el proceso madurativo de cada niño e incentivar el desarrollo, mejora o potenciar las áreas que se encuentran en progreso. Es por ello que, los docentes deben realizar actividades recreativas que refuercen los conocimientos en base a la mecánica del juego y que mejor manera por medio de la gamificación. Es así como se genera que los estudiantes sean entes activos en la construcción de su propio aprendizaje.
- El tiempo avanza y los estudiantes de ahora son nativos digitales; dando como resultado nuevos estilos de aprendizaje, nuevas actitudes hacia el proceso educativo, pero sobre todo mayores exigencias en el aprendizaje y enseñanza de los contenidos. Es por ello que se recomienda que los docentes innoven en sus métodos y enfoques de enseñanza, que experimenten con nuevas estrategias y que actualicen sus conocimientos constantemente.
- Es recomendable que las docentes cuenten con una guía metodológica sobre gamificación, dirigida a niños de Preparatoria para potenciar el desarrollo de la expresión oral. Instructivo que aporte para la enseñanza y aprendizajes significativos en los niños; la cual contenga actividades con TIC y actividades concretas para realizarlas dentro y fuera del aula de clase.

Bibliografía

- Albanta. (2019). *Pragmática del Lenguaje*. <https://albanta-psicologos.com/2019/05/14/pragmatica-del-lenguaje/>
- Araya, J. (2012). La Competencia En La Expresión Oral De Niños Escolares En Costa Rica. El Componente Léxico. *Revista Káñina*, XXXVI(1), 169–183.
- Astudillo, A., Collazos, L., Insuasty, A., López, L., Rivas, J., & Velasco, M. (2018). CARACTERÍSTICAS DEL NIVEL SEMÁNTICO DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 37 a 47 MESES DE EDAD POSTERIOR AL USO DEL SOFTWARE EPI 2018. *Universidad Del Cauca*, 1, 1–132.
- Baque, J., & Vallejo, S. (2018). *ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN EL NIVEL PREPARATORIA. GUÍA DE ACTIVIDADES PARA DOCENTES*. 121.
- Baralo, M. (2014). El desarrollo de la expresión oral en el aula de E/LE. *Revista Nebrija*, 47, 164–171.
- Cedeño, E., & Saltos, G. (2019). *Desarrollo de la expresión oral mediante la aplicación de estrategias metodológicas en estudiantes de 4to año de EGB*. https://issuu.com/pucesd/docs/proyecto_de_titulacion_cede_o_saltos_examen_final
- EduTrends. (2016). Gamificación. *Tecnológico de Monterrey*.
- Foncubierta, J., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. 1–8. https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf
- Fresneda, R. G. (2014). Interacción de los componentes del lenguaje oral en el proceso de aprendizaje de la lengua escrita. *Universitat D'Alacantn*, 1(1), 5–337. http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39868/1/tesis_gutierrez_fresneda.pdf
- Gilardoni, F. (2021). Las e-actividades. *Universidad Nacional de Misiones*, 1–6.
- Guananga, G. (2020). *INCIDENCIA DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL. PROPUESTA: GUÍA DE*

- ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA POTENCIAR LA EXPRESIÓN ORAL. *Malaysian Palm Oil Council (MPOC)*, 21(1), 1–119.
<http://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>
- Guevara, P., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). *experimentales , participativas , y de investigación-acción) Educational research methodologies (descriptive , experimental , participatory , and action research) Metodologias de pesquisa educacional (descritiva , experimental , participativa e de açã. 3*, 163–173.
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- ISEP. (2018). *Intervención en Dificultades Pragmáticas en el Lenguaje*.
<https://www.isep.com/ec/actualidad/intervencion-en-dificultades-pragmaticas-en-el-lenguaje/>
- Kirillov, A. V, Vinichenko, M. V., Melnichuk, A. V., Melnichuk, Y. A., & Vinogradova, M. V. (2016). Improvement in the learning environment through gamification of the educational process. *Mathematics Education*, 11(7), 2071–2085.
- Kohler Herrera, J. (2005). Importancia de las estrategias de enseñanza y el plan curricular. *Liberabit*, 11, 25–34.
- LOGOPEDIA. (n.d.). *RETRASO DEL LENGUAJE*.
<http://www.apepalen.cyl.com/diversidad/diver/logope/retleng.htm>
- Mamani, W. (2017). *Constructivismo y socioconstructivismo*. 1–62.
- MINEDUC. (2018). *CURRICULO DE EDUCACIÓN GENERAL PREPARATORIA*. 1–193.
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2468/gallego.villar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo de Preparatoria. In *Currículo de Educación General Básica* (p. 193).
- Ministerio de Educación. (2017). *Reglamento -General -ley intercul. 1332*, 1–116.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Reglamento-General-Ley-Organica-Educacion-Intercultural.pdf>

- Moris, J., & Reniz, N. (2018). *El Desarrollo De La Expresión Oral Mediante El Uso De Los Ejercicios Teatrales*. 1–155.
- Nacional, C. (2014). Código de la Niñez y Adolescencia. *Código de La Niñez y Adolescencia, 2002*, 1–45. www.fielweb.com
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa, 44*(0), 1–17. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology, 35*(1), 227–232. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Pérez Loaiza, I. F., Builes Caicedo, L. I., & Rivera Borja, Á. M. (2017). Estrategias para implementar las TIC en el aula de clase como herramientas facilitadoras de la gestión pedagógica. *Foro Desarrollos Tecnológicos, 15*. <http://recursos.portaleducoas.org/sites/default/files/5013.pdf>
- Ramos, E. G., Ramos, M. G., & Rondón, G. N. (2018). *DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO INFLUENCE OF EDUCATIONAL GAMIFICATION TO DEVELOP ORAL EXPRESSION IN THIRD GRADE STUDENTS*.
- Rocha Espinoza, J. J. (2020). Metodologías activas, la clave para el cambio de la escuela y su aplicación en épocas de pandemia. *INNOVA Research Journal, 5*(3.2), 33–46. <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2.2020.1514>
- Scharager, J. (2001). *Metodología de la Investigación / Related papers La most ra: alguns element s per a la seva confecció Ant oni Ruiz Bueno UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Metodología de la Investigación*. 1–1.
- Torres, P., & Cobo, J. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere, 21*(68), 31–40. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35652744004.pdf>
<https://www.redalyc.org/html/356/35652744004/>
- Valarezo, J. (2019). *LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y EL*

CONOCIMIENTO EN LA FORMACIÓN DOCENTE. 0–6.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n68/1990-8644-rc-15-68-180.pdf>

Velasco Fuentes, M. G. (2020). *El componente pragmático en el desarrollo del lenguaje.* <https://www.isep.es/actualidad-logopedia/componente-pragmatico-desarrollo-lenguaje/>

ANEXO 1.

Validación del primer experto – Instrumento cuestionario Docente



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN EL NIVEL PREPARATORIA.

Autora:

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Cuestionario dirigido a docentes, destinado a analizar la gamificación como estrategia metodológica para el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio de la Unidad Educativa John Osteen

Nombre del validador /a: Lcdo. Roger Eduardo Bustamante Sandoya Msc. **Fecha:** 07-05-2021

OBJETIVO: Analizar la gamificación como estrategia metodológica para el desarrollo de la expresión oral en nivel preparatorio.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento cuestionario con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar												
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X		X		X		X				X
2	X		X		X		X		X				X
3	X		X		X		X		X				X
4	X		X		X		X		X				X
5	X		X		X		X		X				X
6	X		X		X		X		X				X
7	X		X		X		X		X				X
8	X		X		X		X		X				X
9	X		X		X		X		X				X
10	X		X		X		X		X				X
11	X		X		X		X		X				X
12	X		X		X		X		X				X
13	X		X		X		X		X				X
14	X		X		X		X		X				X
Criterios generales										SI	NO	Observaciones	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X			
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X			
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X			
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X			
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X			
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)													
Aplicable		X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones								
Validado por	Msc. Roger Bustamante		Cédula	1706885827		Fecha	07-05-2021						
Firma			Teléfono	0981147761		Mail	romavib@yahoo.es						

ANEXO 2.

Validación de la segunda experta – Instrumento ficha de observación estudiantes



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: ANÁLISIS DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN EL NIVEL PREPARATORIA.

Autora:
Alicia Carolina Ojeda Bustamante

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Ficha de observación dirigida a estudiantes, destinado a determinar el nivel de desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del nivel preparatoria

Nombre del validador /a: Lcda. Esther Guadalupe Pachacama Loya Msc. **Fecha:** 06-05-2021

Objetivo: Analizar la gamificación como estrategia metodológica para el desarrollo de la expresión oral en nivel preparatorio.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento ficha de observación con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Item	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el item	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X
13	X		X		X		X		X			X
14	X		X		X		X		X			X
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X		
3. Los items permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
4. Los items estan distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
5. El numero de items es suficiente para la investigacion										X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable			X	No aplicable				Aplicable atendiendo a las observaciones				
Validado por	Msc. Guadalupe Pachacama				Cédula	1704600582		Fecha	06-05-2021			
Firma					Teléfono	0995933760		Mail	lupita.p55@hotmail.com			

ANEXO 3.

Encuesta diseñada a Docentes

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
Maestría en Innovación y Liderazgo Educativo

Cuestionario dirigido a docentes de preparatoria de la Unidad Educativa John Osteen

Objetivo: Analizar la gamificación como estrategia metodológica para el desarrollo de la expresión oral en nivel preparatorio de la Unidad Educativa John Osteen.

Encuesta

El siguiente cuestionario tiene como finalidad recopilar información importante con respecto al uso de estrategias metodológicas dentro del aula. La información que nos proporcione será estrictamente confidencial y tiene una finalidad académica.

Indicaciones:

- Lea detenidamente cada pregunta y conteste con veracidad
- En el cuadro de Likert, marque con X la casilla que considere, indicando el grado con el que mejor se identifica en cada ítem. 1=NUNCA, 2=OCASIONALMENTE, 3= FRECUENTEMENTE, 4=MUY FRECUENTEMENTE

Ítems Generales:

1. Género: Masculino Femenino
2. Edad: 24 – 35 36 – 45 46 – 55 56 - 66
3. Nivel de estudios: Tercer nivel Cuarto nivel
4. Especifique el título: _____

ITEMS ESPECIFICOS:

Nº	ITEMS	1 (-)	2	3	4 (+)
1	Implemento experiencias, creación de ambientes de aprendizaje y entornos personalizados educativos con Tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el aula.				
	Implemento nuevas estrategias metodológicas para desarrollo de la expresión oral en los estudiantes				
2	Participo en comunidades o redes de aprendizaje de educadores.				
3	Utilizo contenido digital como apoyo dentro del aula (videos, presentaciones, cuentos digitales, entre otros)				
4	Utilizo recursos didácticos y juegos digitales realizados por mí mismo.				
5	Dentro de mis planificaciones incluyo e-actividades para la adquisición de habilidades y competencias en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes.				
6	Estructuro actividades que favorecen el desarrollo de la expresión oral utilizando plataformas de trabajo colaborativo: Flipgrid, edmodo , meistarisk, zoom, Google classroom				

7	Uso herramientas de la web 2.0 como: Mxclotos, soy visual, story cubes, mínimo para el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes.				
8	Realizo actividades o tareas a través de códigos QR.				
9	Utilizo simuladores virtuales o videojuegos en el aula como recurso educativo.				
10	Propongo retos específicos, recompensas, competición motivante y niveles de dificultad creciente en actividades que desarrollen la expresión oral en los estudiantes.				
11	Evalúo el desarrollo de la expresión oral mediante el uso de las TIC.				
12	Participo en cursos de formación de Tecnologías del aprendizaje y conocimiento (TAC) y Tecnologías de información y comunicación (TIC) de instituciones educativas oficiales.				
13	Participo en proyectos de innovación basados en el uso de las TAC o TIC.				
14	Utilizaría una guía metodológica de gamificación en base a actividades concretas y digitales que favorezca el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio.				

Gracias por su participación

ANEXO 4.

Guía de observación diseñada a estudiantes

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA Maestría en Innovación y Liderazgo Educativo

Ficha de observación dirigido a estudiantes de preparatoria de la Unidad Educativa John Osteen

Objetivo: Analizar la gamificación como estrategia metodológica para el desarrollo de la expresión oral en nivel preparatorio de la Unidad Educativa John Osteen.

Nombre del docente:		
Grado y paralelo:		
Materia:		
Tema de la clase:		
Fecha:		
Tiempo de duración:	Inicio:	Término:
Nombre del observador:		

INDICADORES DE LA OBSERVACION

INSTRUCTIVO:

Lea atentamente cada pregunta y marque con "x" donde corresponda tomando en cuenta la siguiente escala:

1. INICIADO 2. EN PROCESO 3. ADQUIRIDO

LISTA DE COTEJO

No	DESTREZAS	Iniciado	En Proceso	Adquirido
1	¿Omite sonidos consonánticos (libo / por libro, popa / por sopa)?			
2	¿Sustituye fonemas (elefante por /elepate)?			
3	¿Se expresa con fluidez?			
4	¿Se entiende cuando el niño habla?			
5	¿Utiliza oraciones simples con mínimo de 6 palabras?			
6	¿Usa adecuadamente artículos: Definidos (la cuchara es para comer); Indefinidos (un plato para comer)?			
7	¿Utiliza pronombres posesivos (mío, tuyo, nuestro) y personales (yo, tú, él, ellos)?			
8	¿Utiliza adverbios de tiempo, lugar, cantidad?			
9	¿Identifica nombrando imágenes relativas a objetos, personas y alguna acción?			
10	¿Comprende el contenido de relatos cortos (cuentos) y adivinanzas fáciles?			
11	¿Identifica nombrando atributos de objetos, personas, estados y cualidades en situaciones reales.?			
12	¿Utiliza acciones para comunicarse: peticiones, rechazos?			
13	¿Utiliza el lenguaje oral para: pedir, expresar sus sentimientos y preguntar?			
14	¿Su discurso es más organizado?			

Referencia: MINEDUC. (2016). *Educación General Básica Preparatoria*. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/PREPATORIO.pdf>

Nivel fonológico	Nivel morfosintáctico	Nivel semántico	Nivel pragmático
------------------	-----------------------	-----------------	------------------

ANEXO 5.

Cálculo de Alfa de Cronbach - Docentes

																Cálculos	
item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15	suma items	k	
3	4	4	4	3	4	3	1	1	1	3	3	3	2	4	43		15
4	4	4	4	3	3	3	2	1	2	4	3	3	2	4	46	SUMA VARIANZA	6,6666667
3	2	4	3	2	2	3	1	1	1	2	1	3	3	4	35	VARIANZA TOTAL	32,3333333
0,333	1,333	0	0,333	0,333	1	0	0,333	0	0,3333	1	1,3333	0	0,3333	0		sección1	1,07142857
																sección2	0,79381443
Resumen de procesamiento de casos																Alfa Cron Bach	0,85051546
		N		%													
Casos válidos		9		100													
excluidos		0		0													
Total		9		100													
Estadísticas de fiabilidad																	
Alfa de Cron Bach		Número de elementos															
0,8505		3															

ANEXO 6.

Cálculo de Alfa de Cronbach - Estudiantes

ALBARRUEQUE GOMEZ ERIN STEVEEN	4	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	38	SUMA VARIANZA	5,70229885
CALDERON CALDERON MAYKOL SAMUEL	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	41	VARIANZA TOTAL	50,2816092
CALDERON SANCHEZ ALEXIA MAYELIN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56		
CEVALLOS PERA MAYKEL ALEXANDER	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	36	sección1	1,07692308
CHAMORRO SIBANGO JESLY YANAH	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	sección2	0,88659275
CHUBUIMARCA QUEVEDO ROGER VICENTE	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	46		
CHUBUIMARCA VALDIVIA ROBBIO ANDRE	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	41	Alfa Cron Bac	0,9547922
CORDOVA JUMBO YORDAN ALEXANDRO	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	36		
ELIADE CORDERAS CIELO ARLETH	3	2	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	45		
ENCALADO CHAPARRO FRANKLIN LEONEL	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41		
ENCALADO CORDOVA LEONARDO PAVO	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	36		
ENCALADO JUMBO ISABEL DE LOS ANGELES	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51		
GARCIA JUMBO ANTHONY GABRIEL	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41		
GONZALEZ ISABELE BRITANY ALEXANDRA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42		
GONZALEZ ZAMBRANO KATALINA	4	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	46		
GUACOMA SIBANGO YANIR ALEXANDRO	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	35		
GUERRERO CACHACO MYTHIS JAMES	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	46		
JIMENEZ CARMONA ANDRES JOEL	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42		
LAFUENDE CARCELLEN GUILLELMO ALEXANDER	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	42		
MEDCALFE ANGELO ROYLANDO	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	34		
MERA GUTIERREZ PARIANA JULIETH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56		
MORA MURCAYO ISMAEL DIEGO	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44		
MORA MURCAYO MARTINA GONZALUPE	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56		
PAEZ SANCHEZ JOSE MIGUEL	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55		
PUCINA VALENCIA SARAH YANILETH	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55		
QUICHIMBO BUSTAMANTE JOSE GUILLELMO	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47		
RODRIGO ERASMO HERRERA CARITA	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55		
TOCOTO RAQUEL RIVERA SIBANGO	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42		
YAGUA CANOCHO EMANUEL ALEXANDRO	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56		
VICENTE LUZURIGA JORGE ISMAEL	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42		
	0,88	0,55	0,59	0,65	0,46	0,31	0,46	0,32	0,29	0,254	0,217	0,24	0,309	0,478			
casos																	
		N		%													
Casos válidos		30		100													
excluidos		0		0													
Total		30		100													
Estadísticas de fiabilidad																	
Alfa de Cron Bach		Número de elementos															
0,9547		30															

ANEXO 7.

Validación de la propuesta primera experta

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: ANÁLISIS DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN EL NIVEL PREPARATORIO

Autora: Lic. Alicia Carolina Ojeda Bustamante



MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

Guía metodológica de gamificación para el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio.

1. Datos personales del especialista

Nombres y apellidos: María Beatriz Bustamante Sandoya

Grado académico (área): Licenciada en ciencias de la educación mención parvularia

Experiencia: 32 años

2. Valoración de la propuesta

Marcar con "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta)	x				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	x				
Implementación en otro contexto	x				
Observaciones:					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco aceptable; I: Inaceptable

Aplicable	X	No aplicable	Aplicable atendiendo a las observaciones			
Validado por		Lic. Beatriz Bustamante	Cédula	1710740372	Fecha	17-12-2021
Firma			Teléfono	0998388882	Mail	bachita27@hotmail.com

ANEXO 8.

Validación de la propuesta segunda experta

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: ANÁLISIS DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA
METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN EL NIVEL PREPARATORIO**

Autora: Lic. Alicia Carolina Ojeda Bustamante



MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

Guía metodológica de gamificación para el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatorio.

1. Datos personales del especialista

Nombres y apellidos: Lizbeth Aracely Coral Larrea

Grado académico (área): Licenciada en ciencias de la educación general básica

Experiencia: 30 años

2. Valoración de la propuesta

Marcar con "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta)	x				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	x				
Implementación en otro contexto	x				
Observaciones:					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco aceptable; I: Inaceptable

Aplicable	x	No aplicable	Aplicable atendiendo a las observaciones			
Validado por		Lic. Lizbeth Coral	Cédula	1710507672	Fecha	21-12-2021
Firma			Teléfono	099 580 0452	Mail	lizaracely20@gmail.com