



**UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

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

**TEMA:**

**LA LUDIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL  
DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL  
BÁSICA.**

Trabajo de Investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación  
en Innovación y Liderazgo Educativo.

**Autora:** Johana Mishel Ruiz Medina

**Tutor:** Lic. Juan Carlos Reyes Terán, Mg.

AMBATO – ECUADOR

2024

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

Yo, Johana Mishel Ruiz Medina, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “LA LUDIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”, como requisito para optar al grado de Magíster en Educación 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 Ambato, 8 de mayo de 2024, firmo conforme:

Autora: Johana Mishel Ruiz Medina



Firma:

Número de Cédula: 1805193743

Dirección: Pillaro

Correo Electrónico: joha\_09791@hotmail.com

Móvil: 0959295971

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “LA LUDIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA” presentado por Johana Mishel Ruiz Medina, para optar por el Título de Magíster en Educación 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.

Ambato, 16 de abril de 2024

.....  
Lic. Juan Carlos Reyes Terán, Mg.  
CI. 1713576625

## **DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD**

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

Ambato, 27 de mayo de 2024



.....  
Johana Mishel Ruiz Medina  
CI. 1805193743

## **APROBACIÓN TRIBUNAL**

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “LA LUDIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”, previo a la obtención del Título de Magíster en Educación 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.

Ambato, 27 de mayo de 2024



Firmado electrónicamente por:  
LUIS HERNAN INGA  
LOJA

.....  
Mg. INGA LOJA LUIS HERNAN  
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:  
ESTHER MARIZOL  
NUÑEZ FREIRE

.....  
Mg. ESTHER MARIZOL NUÑEZ FREIRE  
VOCAL

.....  
Mg. JUAN CARLOS REYES TERAN  
DIRECTOR

## **DEDICATORIA**

A Dios, por ser quien me da la fortaleza de seguir triunfando cada día y guiar mi camino. A mis padres por el apoyo incondicional. En especial a mi madre Rocio Medina que siempre ha sido mi apoyo durante el proceso de mi carrera, y alcanzar mi meta.

A Darwin, Andrea, Kyara, Maylin y Marcos que con su apoyo me han motivado a seguir adelante y hoy son parte de un logro más alcanzado.

A mi novio, Edison Tamay por estar siempre pendiente de todo durante este proceso con su amor y paciencia.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por nunca dejarme sola y siempre guiarme y darme la fuerza para poder prepararme cada día.

A la Universidad Indoamérica por permitir la continuidad de mis estudios.

A todos los docentes que formaron parte del proceso de formación. A mis compañeros y amigos que fueron el apoyo incondicional durante el camino de preparación.

De manera especial a mi tutor Mg. Juan Carlos Reyes que por sus conocimientos, dedicación, paciencia e inigualable orientación me guio durante este proceso de investigación.

## ÍNDICE

PORTADA	
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN .....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR .....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD .....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiv
ABSTRACT .....	xv
INTRODUCCIÓN.....	1
Importancia y actualidad .....	1
Planteamiento del Problema .....	4
Árbol de Problemas .....	7
Idea a defender .....	7
Destinatarios del Proyecto .....	8
Objetivos.....	8
Objetivo General.....	8
Objetivos Específicos .....	8
CAPÍTULO I.....	10
MARCO TEÓRICO .....	10
Antecedentes investigativos .....	10
Contexto Mundial.....	10
Contexto Regional .....	11
Contexto Nacional .....	12



Desarrollo teórico del objeto y campo.....	13
Campo de estudio: Variable independiente. La ludificación.....	13
La Ludificación .....	13
Actividades lúdicas.....	17
Características de las actividades lúdicas .....	18
El paradigma de la enseñanza lúdica.....	19
Constructivismo.....	20
Conectivismo.....	21
Teoría socio-cultural de Vigotsky .....	22
La ludificación como metodología de aprendizaje basada en juegos didácticos.....	22
El juego como recurso didáctico.....	23
La aplicación de juegos didácticos en el proceso enseñanza – aprendizaje .....	24
Las TIC en el proceso de la ludificación .....	25
Objeto de estudio: Variable Dependiente. Desarrollo de la Expresión Oral .....	27
Comunicación oral.....	27
La lengua como interacción social .....	28
La expresión oral .....	28
Objetivos de la expresión oral en Educación General Básica Media .....	29
Criterios de evaluación de la expresión oral en Educación General Básica Media.	30
Factores que intervienen en el aprendizaje de la expresión oral.....	31
Componentes específicos de la expresión oral .....	33
Formales .....	34
De contenido.....	34
De uso.....	34
Prosodia .....	34
CAPÍTULO II.....	36

DISEÑO METODOLÓGICO .....	36
Paradigma y enfoque de la investigación .....	36
Modalidad de la investigación.....	37
Alcance de la investigación .....	38
Diseño de la investigación.....	38
Operacionalización de variables .....	39
Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	42
Validación de los instrumentos de recolección de datos .....	43
Análisis de Fiabilidad .....	44
Análisis de Resultados.....	46
Análisis de la entrevista aplicada al docente del séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San José de Poaló. ....	46
Análisis de la ficha de observación aplicada a los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San José de Poaló.....	51
CAPÍTULO III .....	61
PRODUCTO.....	61
Nombre de la propuesta.....	61
Definición del tipo de producto .....	61
Objetivos.....	62
Objetivo General.....	62
Objetivos Específicos .....	62
Premisas para la implementación de la propuesta .....	62
Valoración de la propuesta .....	108
Conclusiones.....	110
Recomendaciones .....	111
Referencias Bibliográficas.....	112
Anexos.....	117

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Ventajas y desventajas de la ludificación a través de las TIC .....	25
Tabla 2. Operacionalización de la variable independiente .....	40
Tabla 3. Operacionalización de la variable dependiente .....	41
Tabla 4. Validación de los instrumentos de recolección de datos .....	44
Tabla 5. Análisis de Fiabilidad .....	45
Tabla 6. Coherencia del discurso.....	51
Tabla 7. Intención comunicativa de una narración.....	52
Tabla 8. Expresión clara en debates y/o exposiciones.....	53
Tabla 9. Expresión fluida de sentimientos y emociones.....	54
Tabla 10. Articulación de palabras con una adecuada tonalidad de voz .....	55
Tabla 11. Explicación de ideas de manera fluida .....	56
Tabla 12. Vocabulario amplio, claro, preciso y correcto.....	57
Tabla 13. Fácil narración de historietas .....	58
Tabla 14. Seguridad a través de la mirada y postura .....	59
Tabla 15. Exposición con gestos naturales y espontáneos.....	60
Tabla 16. Validación de la propuesta .....	109

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Árbol de problemas .....	7
Gráfico 2. Coherencia del discurso .....	51
Gráfico 3. Intención comunicativa de una narración.....	52
Gráfico 4. Expresión clara en debates y/o exposiciones .....	53
Gráfico 5. Expresión fluida de sentimientos y emociones .....	54
Gráfico 6. Articulación de palabras con una adecuada tonalidad de voz .....	55
Gráfico 7. Explicación de ideas de manera fluida .....	56
Gráfico 8. Vocabulario amplio, claro, preciso y correcto .....	57
Gráfico 9. Fácil narración de historietas.....	58
Gráfico 10. Seguridad a través de la mirada y postura .....	59
Gráfico 11. Exposición con gestos naturales y espontáneos .....	60

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

**TEMA: LA LUDIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.**

**Autora:** Johana Mishel Ruiz Medina  
**Tutor:** Mg. Juan Carlos Reyes Terán

**RESUMEN EJECUTIVO**

El escaso aprendizaje de la expresión oral de los alumnos de séptimo año de la Unidad Educativa San José de Poaló, es una compleja realidad que afecta a esta comunidad, por consiguiente, se plantea como objetivo, proponer actividades lúdicas para mejorar los procesos de comunicación verbal. La investigación se enmarcó en el paradigma crítico – propositivo, con enfoque mixto, tanto cualitativo como cuantitativo, se utilizaron técnicas de investigación como una entrevista realizada al profesor y una ficha de observación implementada en el aula de séptimo año, el diseño es de tipo investigación – acción, puesto que se analiza la problemática y se plantea una solución a la misma. Los resultados obtenidos ponen en evidencia un limitado aprendizaje de la expresión oral en los niños, adicionalmente, el uso de estrategias didácticas tradicionales y un entorno de aprendizaje con poco acceso a recursos didácticos provocando una escasa motivación para desarrollar las potencialidades de participación y comunicación de los alumnos. Como conclusión, se establece que, es necesario promover procesos de formación y actualización docente, gestionar el mejoramiento de los ambientes de aprendizaje, motivar a nivel institucional el uso de la ludificación en los salones de clase como alternativa pedagógica basada en la innovación y creatividad para el mejoramiento de las competencias de comunicación oral y la participación activa en espacios educativos, culturales y sociales.

**Descriptor:** Aprendizaje, Comunicación, Expresión Oral, Ludificación.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MASTER'S DEGREE IN EDUCATION WITH MAJOR IN INNOVATION  
AND EDUCATIONAL LEADERSHIP**

**THEME:** GAMIFICATION TO DEVELOP THE ORAL EXPRESSION SKILLS  
IN SEVENTH-YEAR STUDENTS AT ELEMENTARY SCHOOL

**AUTHOR:** Johana Mishel Ruiz Medina

**TUTOR:** Mg. Juan Carlos Reyes Terán

### **ABSTRACT**

This research identifies the problem of lack of learning oral expression skills in seventh-year students at the “San José de Poaló” School, aiming to propose gamification strategies to improve the verbal communication processes, which impacts this school community. The study was approached under the critical-propositional paradigm, with a mixed approach, both qualitative and quantitative, using research techniques such as an interview with the teacher and an observation form applied to the students; the design is of the action-research type since the problem is analyzed and proposed a solution. Results achieved from the application of data collection instruments show a limited development of oral expression skills in students; additionally, the use of traditional didactic strategies produces a lack of motivation to develop their potential for participation and communication, which increases their self-esteem, satisfaction, and quality of life. Thus, it is concluded that teachers apply conventional methodologies to promote the development of oral expression skills, without considering tools that allow them to innovate their lesson plans and awaken the student's interest. Therefore, this proposal to implement gamified activities for improving communication, once validated by specialists in the area, guarantees that all criteria are acceptable and feasible to use in the classroom, is presented.

**Keywords:** Communication, gamification, learning, oral expression skills



## INTRODUCCIÓN

### **Importancia y actualidad**

La presente investigación es importante puesto que pretende a través de la ludificación promover el desarrollo de la expresión oral, implementando estrategias y recursos pedagógicos provenientes de los juegos para generar aprendizajes significativos en los estudiantes, permitiendo alcanzar destrezas en el área cognitiva, motriz, social y afectiva; por su parte la línea de investigación de este estudio es la innovación y tiene como sublínea el aprendizaje, creando un valor agregado a través de métodos y técnicas que dan como resultado una educación de calidad.

El estudio es pertinente, considerando que, la educación es la base fundamental para el mejoramiento de la calidad de vida de niños, jóvenes y adultos a nivel global, así mismo, es la clave para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible que sobre educación de calidad establece varias metas a alcanzar hasta el 2030; el objetivo 4 plantea la manera que todos los infantes y adolescentes en edad escolar terminen su instrucción básica y media, de forma gratuita, equitativa y de calidad, así también meta 4.4 determina es necesario que los Estados desarrollen políticas educativas para aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento (ODS Territorio Ecuador, 2018).

La educación es un derecho de los ciudadanos durante su existencia y un deber obligatorio del Estado Ecuatoriano, así lo establece la Constitución de la República; además, el sistema educativo se considera como prioritario de la atención de la función pública mediante políticas e inversión estatal, que garanticen la igualdad y la inclusión social, condición indispensable para el bienestar de las personas. Así mismo la Carta Magna establece que, la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, estimulará el sentido crítico, y el desarrollo de competencias para crear y trabajar (Asamblea Nacional Constituyente, 2008).

La Ley Orgánica Reformativa de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, afirma que, el Sistema Nacional de Educación regirá bajo el principio de calidad y calidez mediante el cual, garantizará un proceso educativo con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a las necesidades y realidades fundamentales de los estudiantes, adicionalmente, manifiesta que, los niveles educativos deben adecuarse a los ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, así también, establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad, la innovación educativa y la formación científica (Asamblea Nacional del Ecuador, 2021).

La innovación educativa según lo determina el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, es la implementación de cambios significativos en los procesos educativos, incorporando cambios en aspectos de la didáctica, la pedagogía, la tecno-pedagogía, la gestión educativa y la gestión escolar. El fin último de la innovación debe ser el mejorar la calidad de la educación. Las instituciones educativas analizarán las necesidades, problemáticas e intereses tanto institucionales como locales, a fin de implementar procesos educativos innovadores, contextualizados y flexibles (Ministerio de Educación, 2023).

En cuanto a los proyectos de innovación educativa el mismo marco legal establece que, estos propondrán acciones para la transformación educativa de forma integral con impacto en la cultura organizacional, contemplando todos los aspectos de la gestión escolar, tomando como eje principal el interés de fortalecer la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, contemplarán acciones a corto, mediano y largo plazo, así como la aplicación de estrategias de evaluación para el acompañamiento, seguimiento y medición de resultados.

La investigación realizada por Picón Ibáñez (2019), sobre el desarrollo de competencias lingüísticas a través del juego, presenta una revisión y análisis del concepto de ludificación a distintos niveles, partiendo del plano etimológico y llegando a su importancia como método pedagógico o estrategia educativa, para



ello, se desarrolló una labor de búsqueda y revisión bibliográfica de fuentes de muy diversos ámbitos y especialidades con el fin de aportar una fundamentación teórica; en segunda instancia plantea un corpus de estrategias metodológicas que persiguen mejorar la competencia de conciencia y expresión oral de los alumnos que utilizan actividades lúdicas, tanto individuales como grupales y tanto competitivas como cooperativas. Por tanto, concluye que, la ludificación no constituye una novedad como técnica educativa por el hecho de haber estado presente en la educación tanto formal como informal a lo largo de toda la historia, sin embargo, sí es original como estrategia metodológica en tanto que su aplicación sistemática, consciente y orientada hacia la consecución de unos fines educativos es más bien reciente. En cuanto a la utilidad práctica de la ludificación como estrategia metodológica aplicada para la enseñanza, se determina que, por su versatilidad y por su carácter entretenido, se trata de una herramienta con un gran potencial, que resulta eficaz para combatir ciertos problemas que se pueden encontrar en las aulas como son la ausencia de atención y participación activa de los niños y jóvenes.

Por su parte Gutiérrez Ramos, García Ramos, y Naranjo Rondón (2020), en su estudio acerca de la influencia de la gamificación educativa para desarrollar la expresión oral en estudiantes de tercer grado, en el cual proponen un conjunto de actividades con el objetivo de que los docentes aprendan y apliquen los pasos metodológicos para el desarrollo de la expresión oral, se muestran como principales resultados, respecto a la pronunciación, 5 escolares la realizan de forma correcta y los otros 5 presentan algunas deficiencias, no se detecta ningún escolar con serias dificultades en este aspecto, en relación a la conversación sobre sus experiencias o al narrar algún cuento se determinó que 4 de ellos logran un orden lógico en las ideas, 4 lo hacen con apoyo de y solo 2 lo hacen de forma incorrecta. La investigación concluye que, la gamificación educativa como mecanismo para generar compromiso puede ser una herramienta de gran peso para que los estudiantes se interesen de manera activa en el proceso de aprendizaje y no sólo como receptores de conocimiento, por lo tanto, con la aplicación de estas actividades se aprecia un avance gradual que demostró un desarrollo progresivo de la expresión oral de los escolares.

Así también el trabajo de investigación de Larrea Quito (2022), cuyo objetivo fue determinar la importancia de la lúdica en el desarrollo de la expresión oral en niños de 4 años de educación inicial, el proceso metodológico se basó en un tipo de investigación descriptiva, bibliográfica y transversal, con un diseño no experimental y enfoque cualitativo, la recolección de datos se llevó a cabo con fichas de observación aplicadas a los niños y una encuesta dirigida a docentes. El estudio se llevó a cabo en dos momentos, en primer lugar se realizó un proceso de observación directa al desarrollo del lenguaje oral antes de la aplicación de actividades lúdicas, y posteriormente se hizo el mismo proceso después de la aplicación, los datos alcanzados revelan la importancia de la lúdica en el aprendizaje de la expresión oral, alcanzando como referencia que un promedio del 90% de los niños pasaron de un uso ocasional y frecuente de las manifestaciones de la expresión oral a un uso permanente; además se verificó que los docentes tienen una percepción bastante clara de la trascendencia de la lúdica en el aprendizaje de la expresión oral, e integran en sus procesos educativos estrategias y juegos para motivar a los estudiantes a pesar de las limitaciones de medios y recursos (Larrea Quito, 2022).

En este contexto, se realizó esta investigación para determinar la importancia de la ludificación en el desarrollo de la expresión oral en niños de séptimo año de la Unidad Educativa “San José de Poaló” ubicada en la parroquia rural del mismo nombre, perteneciente al cantón Santiago de Píllaro, provincia de Tungurahua, su oferta educativa comprende los niveles de Educación Inicial, Educación General Básica, y Bachillerato, en donde confluyen 19 docentes, 254 estudiantes, de los cuales, 22 alumnos se encuentran cursando el séptimo grado. La investigación implicó observar a los niños trabajar en el desarrollo de sus capacidades lingüísticas, determinando la necesidad de proponer actividades de ludificación como estrategias para el mejoramiento de la expresión oral, se aplicó una metodología con enfoque mixto, tanto cualitativo como cuantitativo, se utilizaron técnicas de investigación como una entrevista realizada al profesor y una ficha de observación aplicada en el aula, los resultados obtenidos ponen en evidencia un limitado aprendizaje de la expresión oral en los niños, adicionalmente, el uso de estrategias didácticas tradicionales y un entorno de aprendizaje con poco acceso a

recursos didácticos provocando una escasa motivación para desarrollar las potencialidades de participación y comunicación de los alumnos.

### **Planteamiento del Problema**

El juego y la expresión oral, están interrelacionados, puesto que, para desarrollar una comunicación significativa, los niños deben tener imágenes mentales que les permitan desplegar habilidades de representación y pensamiento, para representar la realidad con símbolos. En este sentido el problema para los docentes es desarrollar dichas habilidades a través del juego hasta un nivel adecuado haciendo posible de esta manera mejorar su expresión oral (Vásquez , 2022). La lúdica como simulación de la realidad y el lenguaje semántico comparten la característica común de los significados relacionales entre las cosas; en el juego, los niños aprenden a clasificar, comparar y razonar todas las habilidades organizativas semánticas (Aparici & Igualada, 2018).

Para Latinoamérica y el Ecuador en específico, las investigaciones sobre la influencia de la ludificación en los procesos de aprendizaje, y en este caso del desarrollo de la expresión oral han seguido los resultados obtenidos de los trabajos realizados por investigadores, sobre todo en los aspectos vinculados con el lenguaje oral como una de las disciplinas que están aportando eficazmente para la comprensión de las formas en las que se producen las interrelaciones de los niños con sus entornos, por lo que se han hecho importantes esfuerzos para adaptar las características de estos hallazgos a las realidades locales (Chiappe & González , 2018).

Los procesos educativos relacionados con el desarrollo de la expresión oral, de acuerdo con el Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria – Subnivel Medio de autoría del Ministerio de Educación del Ecuador (2019), los niños son competentes de expresarse de manera verbal con mucha solvencia y capacidad, asociando los temas fundamentales con su razonamiento lógico, facultando sus habilidades argumentativas; por su parte, los profesores son capaces de generar contenidos orales y escritos con el objetivo de que sus alumnos los utilicen de manera favorable para desarrollar sus destrezas referentes al vocabulario y orden

sintáctico, así mismo obtengan la pericia para el análisis y síntesis de las ideas manifestadas por los autores, partiendo de aquello, se llega al entendimiento, interpretación y manejo de los recursos literarios que, a continuación los utilizaran para el desarrollo y creación de múltiples géneros artísticos como, piezas musicales, obras teatrales, instalaciones artísticas y prácticas corporales expresivo-comunicativas (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019).

Según Quintiaquez (2015), las limitaciones, impuestas por diversos factores coyunturales que aquejan a las instituciones educativas, no permiten visualizar adecuadamente la importancia que tiene la ludificación para el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes, las soluciones que se han pretendido dar a este problema han sido poco efectivas, ya que parten de los esfuerzos e iniciativas de los docentes, pero que carecen de las orientaciones necesarias para vincular adecuadamente los criterios formales con las reales necesidades de los niños.

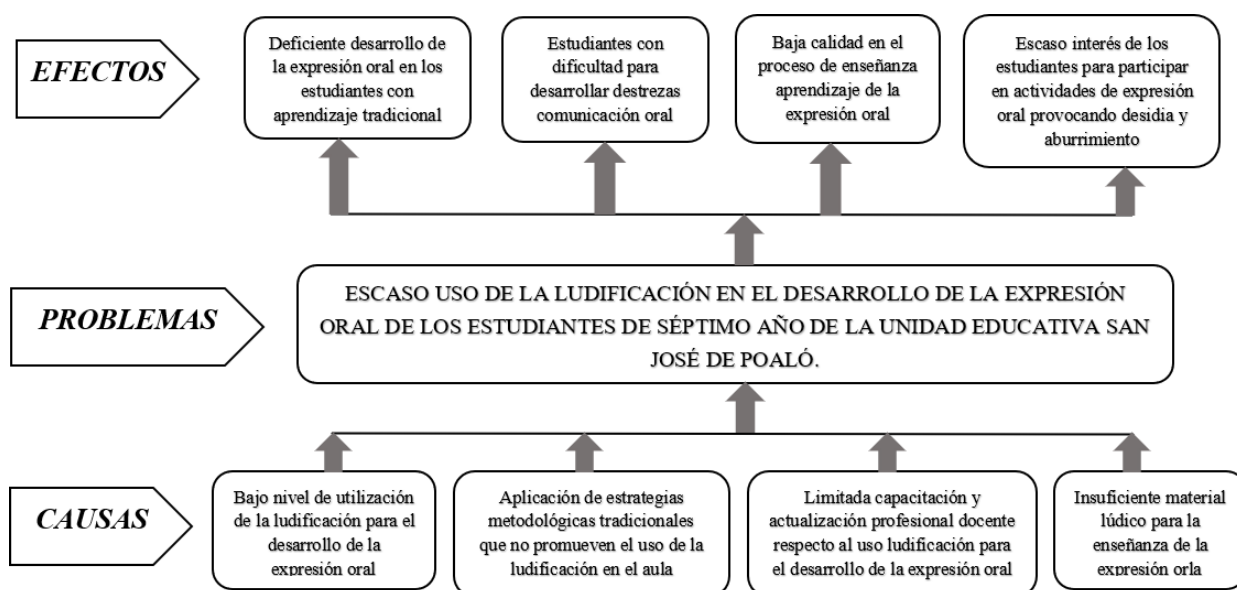
La expresión oral tal como lo menciona Yanzapanta (2022), permite la interacción social, el intercambio de conocimientos y el desenvolvimiento dentro del medio que lo rodea, sin embargo, el desarrollo de esta área no es tomada en cuenta como prioritaria y primordial, por el contrario, equivocadamente se la considera como algo innato que los seres humanos con el paso del tiempo la desarrollan y afianzan, no obstante, este bajo interés se pone de manifiesto con mayor notoriedad en los grados superiores de la educación, en el momento que los estudiantes requieren expresarse para dar sus opiniones y puntos de vista en situaciones determinadas (Yanzapanta Llambo, 2022).

El lenguaje oral es algo propio de las personas y estimularlo de manera apropiada brinda la oportunidad de generar campos de comunicación más amplios. En función de ello este estudio se realiza en el séptimo año de la Unidad Educativa “San José de Poaló”, haciendo uso de la observación directa en el aula, y una entrevista dirigida al docente de grado se evidenció que existe escaso desarrollo de la expresión oral, presenciando la falta de acompañamiento lúdico, tanto las actividades y recursos didácticos planteados son repetitivos provocando que los niños tengan dificultades al momento de comunicarse de manera oral, por tanto,

surge de la necesidad de proponer e implementar estrategias de ludificación como metodología para el mejoramiento la expresión oral, favoreciendo un aprendizaje significativo, real e integral de los niños; ante esto a continuación se plantea la siguiente interrogante: ¿Cómo el uso de la ludificación contribuye al desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa San José de Poaló?

### Árbol de Problemas

El árbol de problemas que se muestra en el gráfico N° 1, contiene las causas y efectos derivados del problema central de la investigación que es la limitada expresión oral en los alumnos de séptimo año de educación general básica, ocasionado por, una escasa capacitación y actualización profesional docente, lo que se evidencia en la aplicación de estrategias metodológicas tradicionales, la resistencia de los docentes a la innovación pedagógica, y una escasa existencia de material didáctico; esto se traduce en, una baja calidad en el proceso enseñanza – aprendizaje de la expresión oral, la presencia de estudiantes con insuficiente desarrollo de destrezas comunicativas, la ausencia de recursos didácticos innovadores, y, la existencia de estudiantes desmotivados y desinteresados en mejorar sus capacidades lingüísticas.



**Gráfico 1.** Árbol de problemas  
**Elaborado por:** Johana Mishel Ruiz Medina  
**Fuente:** Revisión Bibliográfica

## **Idea a defender**

La implementación de la ludificación como estrategia metodológica mejorará la expresión oral de los alumnos, desarrollando destrezas y capacidades de comunicación favoreciendo su participación en exposiciones académicas, lecciones orales, descripciones, explicaciones de temas determinados, entre otras actividades de carácter académico, y fundamentalmente plantear su punto de vista con ilustraciones válidas.

## **Destinatarios del Proyecto**

Para esta investigación se identificaron en primer lugar como beneficiarios directos, 22 estudiantes y el docente del séptimo año de educación general básica, y, en segundo lugar, como beneficiarios indirectos a los directivos institucionales, la planta docente en su conjunto, y los padres de familia de la Unidad Educativa “San José de Poaló” que se verán favorecidos sin ser sus principales receptores.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Proponer actividades de ludificación como estrategias para el mejoramiento de la expresión oral de los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa “San José de Poaló”.

### **Objetivos Específicos**

- Diagnosticar las estrategias de ludificación que utilizan los docentes para el desarrollo de la expresión oral en los niños de séptimo año de la Unidad Educativa “San José de Poaló”.
- Identificar el nivel de aprendizaje de la expresión oral que poseen los estudiantes séptimo año de la Unidad Educativa “San José de Poaló”.
- Elaborar actividades de ludificación para el mejoramiento de la expresión oral en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa “San José de Poaló”.

- Validar la factibilidad de la aplicación de las actividades lúdicas para el mejoramiento de la expresión oral en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa “San José de Poaló”.

## CAPÍTULO I

### MARCO TEÓRICO

#### **Antecedentes investigativos**

##### **Contexto Mundial**

La investigación realizada por Bikitik y Assako (2022) acerca del impacto de las actividades de ludificación como recurso didáctico para aprender el lenguaje y el mejoramiento de las capacidades de expresión oral de la lengua extranjera, el estudio determinó mediante la aplicación de una encuesta a los alumnos del cuarto grado de español e italiano de las instituciones educativas de secundaria en Camerún, una cierto distanciamiento entre el estudiante y el idioma, motivado por la ausencia de afianzamiento del conocimiento y relación con nuevas palabras, ósea, entender su significado y su utilidad en el marco de distintas situaciones. El proceso metodológico utilizado se basó en la aplicación de un cuestionario constituido por cinco preguntas dirigidas a profesores y estudiantes, con dos preguntas cerradas que dan respuesta a un enfoque cuantitativo y tres preguntas abiertas de tratamiento cualitativo, recabado información sobre la concepción que tienen los docentes sobre la utilidad de la ludificación en sus labores educativas, además del beneficio que tienen los estudiantes, tanto en el desarrollo del léxico, como en la evolución de sus destrezas lingüísticas mediante el aprendizaje de nuevas palabras. De acuerdo con el estudio se concluye que, los recursos lúdicos favorecen al conocimiento del lenguaje extranjero, puesto que, aplicándolas en la instrucción del lenguaje formarán un efecto positivo, siendo una de las metodologías más relevantes y con mejores resultados a nivel formativo motivando al estudiante a generar nuevos aprendizajes de manera innovadora, creativa y entretenida.

Por su parte Ribas Marí (2019), a través de su proyecto de investigación, planteó una propuesta didáctica para trabajar la expresión oral en lengua castellana mediante el uso de las TIC, para lo cual inicialmente se determina como problemática que, la expresión oral ha estado alejada del centro de atención en las clases de lengua y literatura debido a la convicción de que los alumnos, al tratarse de usuarios nativos, manejan plenamente las situaciones comunicativas que pueden



presentarse. Mediante este trabajo se procuró, primeramente, analizar varios preceptos ideológicos acerca del lenguaje verbal y la utilización de los procesos tecnológicos y digitales para desarrollar esta competencia comunicativa, a continuación, se presentó como alternativa un recurso pedagógico estructurado en orientaciones creativas e innovadoras del lenguaje con la finalidad de que los estudiantes perfeccionen su competencia comunicativa procurando su inserción en diferentes ámbitos sociales y culturales. En conclusión, esta investigación impulsa la inclusión de las tecnologías de información y comunicación como parte de un conjunto de actividades lúdicas fundamentales para lograr en el aula el desarrollo de la expresión oral.

### **Contexto Regional**

El tema que se aborda en el artículo de Sanchez y Quiñones (2022), tiene como propósito desarrollar múltiples recursos educativos para lograr competencias lingüísticas fundamentales en los alumnos de secundaria de un centro educativo del área rural de Colombia. La problemática identificada en este estudio, se enmarca en la forma en la que las estrategias didácticas que se plantean con la utilización de las tecnologías de información y comunicación aportan al desarrollo de las destrezas de comunicación oral en los alumnos de secundaria del sector rural colombiano. La investigación se basa en mención de dos momentos: primeramente “La escuela filosofante desde el arte, la interdisciplinariedad y la conversación”, adicionalmente, “La unidad estratégica de integración didáctica desde la administración pedagógica y de la investigación - acción para el desarrollo de la oralidad”, que procuran reducir las limitaciones de los estudiantes para comunicarse de manera oral. El análisis de la información se realizó a través de la triangulación de los datos obtenidos de la aplicación de cuatro instrumentos, llegando a la conclusión que el alumno genera aprendizajes de las competencias lingüísticas, en base a conocimientos significativos de la comprensión crítica y la oratoria.

Así también Romero, Naranjo y Saavedra (2021), nos comparten una experiencia que se aplicó en el Círculo Infantil Niñito Cubano, del municipio Jesús Menéndez, provincia Las Tunas, Cuba; y fue planteada como alternativa a la problemática de la expresión oral en los niños de la primera infancia, que se

constituye en el aspecto básico para la asimilación y desarrollo de la lengua materna, y juega un papel importante, ya que comprende la capacidad de decir, narrar, recitar, repetir, mientras los demás escuchan; es decir, el intercambio de ideas, opiniones, criterios entre dos o más sujetos que transmiten de esa manera sus pensamientos. Se utilizaron los métodos histórico-lógico, analítico-sintético, inductivo-deductivo, modelación, así como estudio de los productos del proceso educativo y la observación de actividades programadas e independientes. Se generó y brindó información metodológica a los educadores sobre la solución de problemas, proponiendo a los niños de la primera infancia actividades que les permitan el desarrollo de estas habilidades, y así prepararlos en contenidos para la dirección del proceso educativo de la lengua materna. Los resultados obtenidos evidencian logros en la expresión oral, al utilizar con calidad la expresividad, pronunciación, entonación y su coherencia.

### **Contexto Nacional**

El trabajo de investigación de Cuji (2020) acerca de, las actividades lúdicas para desarrollar la expresión oral en los niños de cuarto año de educación básica, tiene como objetivo, determinar la importancia de las actividades lúdicas y como incide en el desarrollo de la expresión oral. La autora adoptó una metodología con enfoque inductivo, deductivo y analítico, en razón de que las preguntas aplicadas son valores numéricos que permitieron realizar el análisis de datos y la correspondencia entre variables. El diseño que se utilizó, fue no experimental, es decir, que no existió manipulación de las variables, evidenciando mediante la ficha de observación. Se trabajó con tres tipos de investigación, la investigación de campo fue aplicada a los 26 estudiantes de cuarto año, la investigación descriptiva o explicativa se obtuvo una idea general de la problemática, en la investigación exploratoria, se reconoció los diferentes problemas encontrados como el temor por expresarse con facilidad. Finalmente se concluyó que, indagar la gran variedad de las actividades lúdicas, son beneficiosas, tanto para nosotros como futuros docentes y para nuestros estudiantes, permitiéndonos utilizar, emplear y favorecer en las diferentes áreas y asignaturas, contribuyendo grandiosas ventajas al momento de comunicarse.

En tanto que González (2023), en su estudio respecto a las estrategias lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 4 a 5 años, en el cual se consideró todas las etapas del desarrollo lingüístico, para que los estudiantes fortalezcan sus habilidades comunicativas y socialicen con las personas de su entorno. En el proceso metodológico se empleó un enfoque cualitativo, puesto que para el levantamiento de información se aplicaron fichas de observación y una entrevista a con preguntas abiertas a los docentes de educación inicial, posteriormente se llevó a cabo una investigación bibliográfica analizando diferentes teorías y enfoques contemporáneos relacionados con las variables de estudio. Finalmente se propuso una guía metodológica que se basa en actividades lúdicas que se enfocan en estimular el lenguaje a través de estrategias innovadoras y participativas. Como conclusión se estableció que, los estudiantes del nivel inicial tienen dificultad con su lenguaje al expresar sus ideas y pensamientos, sin embargo, luego de la aplicación de las estrategias propuestas, se evidencia un incremento en sus habilidades comunicativas dentro del aula y su entorno.

### **Desarrollo teórico del objeto y campo**

**Campo de estudio: Variable independiente. La ludificación.**

#### **La Ludificación**

Una definición acerca de la ludificación, ampliamente aceptada, es aquella que la plantean Li, Dong, Untch, y Chasteen (2013), y que la definen como, el uso de mecanismos, dinámicas y marcos de juegos para promover conductas deseadas; en otras palabras, es la implementación de elementos provenientes de los juegos en ambientes diferentes a los mismos (Perdomo Vargas & Rojas Silva, 2019). Por su parte Pineda (2014), establece que el objetivo principal de la ludificación es motivar a las personas a asumir comportamientos deseados o ejecutar acciones que por lo general no harían; de esta forma, la ludificación propende por incrementar la ejecución de una acción por el placer de realizarla o la realización de la misma para alcanzar una recompensa o evitar un castigo.

De acuerdo con Perdomo y Rojas (2019), el concepto de ludificación puede descomponerse en cuatro elementos que permiten contextualizar sus campos de

aplicación y así entender sus alcances: el juego, los elementos, el diseño y el contexto de no - juego. Así mismo proponen que con el fin de distinguir los elementos que constituyen la ludificación, es trascendental tener claro la diferencia entre juego (gaming), y jugar; por un lado, el primero se relaciona con ejercicios recreativos de orden competitivo mediados por reglas establecidas con anticipación, así también el segundo tiene que ver con la libertad de hacer ciertos procedimientos o conductas dirigidas al entretenimiento.

### **Importancia de la ludificación para el desarrollo del aprendizaje**

Actualmente, la enseñanza se enfrenta a una amplia variedad de desafíos relacionados con la actualización, revisión y desarrollo de prácticas pedagógicas que respondan a las nuevas necesidades y características de una población en constante cambio; atrás van quedando los modelos educativos tradicionales caracterizados por una relación entre el profesor y el estudiante, donde este último es visto como un sujeto epistemológico pasivo y en donde el conocimiento más allá de construirse, se transfiere de manera unidireccional entre la figura experta del docente y el aprendiz (Perdomo y Rojas, 2019).

Uno de los importantes avances en la educación es la gradual introducción de la ludificación mediante las Tecnologías de la Información y Comunicación – TIC, puesto que se considera que la implementación de las TIC, fomentan los avances en las tendencias de aprendizaje contemporáneas mucho más pertinentes y eficaces, procurando identificar los variados componentes que interactúan en el desarrollo de destrezas y competencias educativas de los estudiantes. Así mismo, los procesos educativos lúdicos ofrecen una amplia posibilidad para evaluar los aprendizajes de cada estudiante, así como el desempeño de cada docente (Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe, 2020).

De aquí la importancia de concertar un trabajo interdisciplinar sistemático que permita dar cuenta de las diferentes dinámicas que participan en la consolidación de la ludificación dentro de las prácticas pedagógicas (López Pérez, 2017).

### **Principios básicos de la ludificación**

El Ministerio de Educación del Ecuador (2019), plantea en el Currículo Nacional, tres principios relevantes bajo los cuales se desarrollan las estrategias de ludificación en cualquier ámbito educativo:

1. *Relación*, responde al requerimiento humano de interactuar y convivir con los demás, identificando los fines comunes, vinculándose para dar respuesta a las problemáticas que caracterizan a la colectividad.
2. *Competencia*, hace referencia a la sana confrontación entre las personas en desafíos, mediados por condiciones que norman su participación en el juego, reglas que deben estar bien definidos, estructurados y conocidos por todos los involucrados a fin de evitar confusiones y alteraciones en el desarrollo del juego.
3. *Autonomía*, se trata de la independencia y libertad que tienen los participantes para involucrarse voluntariamente en el juego, asumiendo los riesgos y responsabilidades que este representa.

En ese contexto Rodríguez y Pérez (2020), hacen referencia a las condiciones que se deben cumplir para la aplicación de la ludificación en el proceso enseñanza aprendizaje:

1. *Relación entre objetivos didácticos de la actividad docente con los objetivos del juego*: Se considera que a través de la ludificación se debe apuntar al diseño de actividades donde se cumpla que aquellas acciones y operaciones a las que se apunta que el estudiante domine como objetivo didáctico coincidan con aquellas acciones y operaciones que este realizará en el juego o sistema ludificado, de esta manera se garantiza que el aspecto lúdico sea intrínseco al proceso de enseñanza aprendizaje , en lugar de un soporte motivacional extrínseco, que pudiera resultar contraproducente.
2. *Interacción de los estudiantes con el contenido*: Se considera que la ludificación debe apuntar a la configuración de un sistema que refuerce la relación entre el contenido y su aplicación, preferentemente en el ámbito del accionar profesional para la transformación de la realidad práctica, pero en su defecto, que permita la interacción del estudiante con el objeto de estudio

de forma tal que sea capaz de explorar sus características, leyes, facetas y funcionamiento.

3. *Interacciones de los estudiantes entre sí y con el profesor:* Este aspecto resulta relevante ya que no solo es un factor motivacional importante, asociado no solamente con el grado de disfrute que un juego provee, con el involucramiento creativo en tareas y con una mayor flexibilidad cognitiva; sino que también se asocia con un mayor entendimiento conceptual en actividades docentes, y de manera general, un mayor ajuste y calidad en el proceso de aprendizaje.
4. *Relación entre las tecnologías del juego con los objetivos didácticos de la actividad:* Se asume que la ludificación contempla implícitamente un proceso de integración de TIC que debe ser tenido en cuenta como un proceso contextualizado, sistémico, continuo y reflexivo, orientado a la transformación de la práctica pedagógica, con la finalidad de incorporar armónicamente las tecnologías de información y comunicaciones apropiadas para satisfacer objetivos educativos.
5. *Retroalimentación a las acciones del estudiante:* Soportándose en el elemento tecnológico, el sistema de retroalimentación debe ser cuidadosamente diseñado, la retroalimentación que el jugador obtiene del juego es muchas cosas: juicio, recompensa, instrucción, aliento y desafío. Desde la perspectiva del diseño y estudio del juego, a través de la retroalimentación el jugador le da significado a las acciones que realiza en el sistema de juego, y esta deberá ser transmitida de forma inmediata y perceptible.
6. *Posibilidad para la toma de decisiones:* la ludificación presenta un potencial excepcional ya que una de las características fundamentales del juego como actividad es que el jugador es en todo momento el protagonista: él decide cómo, cuándo y dónde actuar. Las acciones que realiza son producto directo de su voluntad y los resultados de estas son asumidos como tal.

## **Actividades lúdicas**

Las actividades lúdicas según Guamán (2021), son métodos de enseñanza de carácter interactivo y dialógico, estimulada para la utilización ingenioso y pedagógicamente consistente, de métodos, prácticas y recursos didácticos, establecidos específicamente para formar enseñanzas relevantes, tanto en términos de conocimientos, como en habilidades y competencias sociales (Guamán Sarmiento, 2021).

En tal virtud estas herramientas pedagógicas sirven para mejorar el desarrollo del pensamiento y creatividad de los estudiantes, adicionalmente permite al docente fortalecer sus métodos de enseñanza. Por otro lado, las estrategias lúdicas ayudan a que los niños tengan mayores posibilidades para conseguir de forma equitativa los fines de aprendizaje.

Rodríguez y Pérez (2020), de manera general en el ámbito de las estrategias lúdicas hacen referencia a tres aspectos fundamentales que se integran entre sí:

1. Aspecto estético: En cierta medida se trata de emular patrones de diseño utilizados en las interfaces gráficas de usuario comunes en videojuegos, específicamente en cuestiones como el uso de los colores y la tipografía, la navegabilidad del sistema y la visualización de la información; siempre en aras de lograr un entorno desenfadado y fácil de usar sin necesidad de mucho entrenamiento.
2. Aspecto tecnológico: Ya sea como base para el proceso o como vía para la lograr la estética del mismo, en la actualidad la ludificación incluye la integración de TIC en casi la totalidad de los casos. Entre estas se pueden citar a sitios web, multimedia, aplicaciones móviles, redes sociales y sistemas de manejo del aprendizaje.
3. Mecánicas de juego: Son las reglas y procedimientos del juego, su objetivo, cómo los jugadores pueden tratar de alcanzarlo y qué sucede cuando lo hacen.

## **Características de las actividades lúdicas**

Las actividades lúdicas aplicadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, de acuerdo con lo establecido por Valencia (2018) permiten al niño/a desarrollar conocimientos con sentido para su vida en interacción con otras personas, se trata de proporcionar experiencias educativas agradables que despierten su interés por aprender.

De la misma manera Valencia (2018) afirma que, a través de la ludificación se persigue el fortalecimiento de habilidades y destrezas que promuevan el desarrollo de la dimensión social en los niños, y menciona que, las estrategias lúdicas se caracterizan por:

- Presentar situaciones que genere interés en los niños, motivándolos a crear y fantasear.
- Fomentar una rivalidad sana entre los estudiantes, con el fin de demandar el mayor rendimiento posible en las actividades lúdicas establecidas.
- Fortalecer las competencias organizativas, liderazgo y cooperación, con el objetivo de lograr que quienes más saben ayuden a quienes por diferentes motivos no han aprendido por igual.

Como toda actividad formativa, las estrategias lúdicas permiten mediante la recreación, activar emociones placenteras, ejercitar el cuerpo y descargar tensiones; educando permanentemente al niño/a al proporcionar aprendizajes significativos para la vida y facilitar entornos de ejercitación, experimentación, socialización e integración, permitiéndoles también perder la timidez, ser más espontáneos y vincularse con el entorno natural y social (Valencia Potosí, 2018).

Las estrategias lúdicas son instrumentos cuya ayuda radica en que potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas, cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión; son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando (Rubicela, 2018).



Efectivamente las actividades de ludificación fomentan integralmente la evolución formativa del niño, puesto que, a través de la ejecución de la práctica educativa, activa todos los sentidos, motivando el trabajo en equipo y la cooperación entre pares, mejora los niveles de motricidad, la independencia en la toma de decisiones y la confianza en sí mismos, los niños por lo general se vuelven más extrovertidos y capaces de solucionar los problemas acordes a su edad (Valencia Potosí, 2018).

### **El paradigma de la enseñanza lúdica**

En la actualidad resulta indiscutible la presencia de un nuevo paradigma que se abre paso de manera acelerada, en las recientes teorías educativas. Esta corriente según Prensky (2011), presenta dos rasgos definitorios fundamentales: la utilización asidua de los recursos digitales disponibles en el aula (como pizarras digitales, ordenadores, plataformas de colaboración virtuales, blogs, cuestionarios interactivos, videojuegos educativos, etc.), y la ludificación de los procesos de enseñanza para conseguir mejores resultados educativos esperados.

Refiriéndose a los métodos de enseñanza del nuevo profesor, Prensky (2011), afirma que, los alumnos de hoy saben que, cuando aprenden algo, después de la escuela, lo pueden aplicar de forma inmediata a una situación real. Cuando aprenden un juego, pueden colaborar y competir con otros alrededor del mundo. Cuando aprenden a descargar, mandar mensajes y tweets, pueden participar inmediatamente en profundas revoluciones sociales.

Para comprender cómo debemos enseñar en la actualidad debemos adoptar la revolución que propone Prensky (2011), cuando afirma que la interactividad propia de un videojuego debe regir los nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje, pero no su maniqueísmo.

Grande de Prado (2015), propone un enfoque mixto que puede resultar de interés para conseguir un aprendizaje ameno. La utilización de juegos de rol en el aula, de forma controlada por el docente, hace de la clase un lugar más divertido sin restar capacidad de gestión al educador, y facilita un acceso novedoso a contenidos clásicos. También propone un acercamiento interesante, y favorece el uso de juegos

no digitales en el aula que se combinan con los métodos docentes clásicos para dar lugar a unas sesiones más dinámicas, pero que no dejan de lado el aprendizaje riguroso y el cumplimiento de los objetivos presentes en el currículo.

Es importante enfocar la ludificación del aula de un modo que rompa con las metodologías tradicionales, pero no con su utilidad académica ni con su capacidad para instaurar la capacidad de reflexión y de crítica en las nuevas generaciones. La ludificación no ha de transformar la educación en puro pragmatismo, sino actualizarla para que se adecúe a la sociedad contemporánea.

Mediante la determinación de la ludificación en términos conceptuales, se establece que esta actividad está mediada por las corrientes pedagógicas del constructivismo y las tendencias al conectivismo, mismo que se describen a continuación:

### **Constructivismo**

Piaget, considerado como el padre del constructivismo, estuvo a la vanguardia de su desarrollo y enfatizó que el sujeto no debe permanecer en un estado pasivo de recepción, sino que el sujeto debería tener como propósito buscar el origen de todo tipo de conocimiento a través de la interacción con el mundo, personas y cosas (Berni & Olivero, 2019).

El constructivismo, según Ordoñez et al (2020), es una teoría que sostiene que un individuo adquiere conocimientos y entiende las cosas mediante el contraste entre sus experiencias e ideas, es decir, el sujeto de aprendizaje se apropia del conocimiento siempre y cuando realice acciones que le permitan comparar situaciones nuevas con las que ya poseía.

En el modelo pedagógico constructivista Berni y Olivero (2019), señalan que un sujeto de aprendizaje pasa de ser inactivo a activo cuando compara conocimientos previos con los nuevos, lo anterior se da cuando un sujeto investiga o ejecuta con autonomía una determinada tarea, permitiendo incorporar constructos teóricos y experimentales.

En tal sentido, Yanzapanta (2022), el constructivismo se sustenta en la práctica pedagógica, ámbito en el cual, es necesario establecer una relación entre la metodología y la concepción de la enseñanza y el aprendizaje, vinculados al cumplimiento de los objetivos, los contenidos, la metodología misma, las técnicas y recursos didácticos, para culminar con el proceso de evaluación, además, este enfoque aborda la epistemología constructivista orientada a la metodología de enseñanza-aprendizaje a través de la descripción de los recursos y herramientas a utilizar, entendidas como instrumentos necesarios para llevar a cabo la enseñanza .

### **Conectivismo**

La teoría del conectivismo propuesta por Siemens y Downes (2004) encaja perfectamente con las características de nuestra era, además explica cómo su intención pedagógica resulta ser una buena opción para desarrollarse en cualquier nivel educativo, esto como respuesta a los cambios sociales, económicos y culturales propios a la realidad que estamos viviendo.

El conectivismo, como indica Bernal (2020), hace referencia a que el conocimiento es conectivo y depende de la interpretación de un fenómeno emergente (señales) que involucran diferentes entidades (nodos), que interactúan (se conectan) desde patrones de interpretación establecidos por cualidades físicas que se infieren y se asocian por medio de conexiones con lo ya conocido, creando así redes.

Por su parte Gutiérrez (2014), manifiesta que la educación basada en Internet ha contribuido a expandir el aprendizaje en ambientes formales, no formales, e informales; en tal virtud las estrategias de enseñanza-aprendizaje están en permanente cambio. Es un hecho que los programas educacionales están haciendo uso de las tecnologías digitales como una herramienta fundamental en las experiencias de aprendizaje. Sin embargo, el énfasis del desarrollo tecnológico no ha sido necesariamente el fortalecimiento de la educación como expresión de un derecho social.

A partir del conectivismo, se genera el aprendizaje en red que es un fenómeno que se consolida como parte esencial de la manera en cómo aprenden los individuos

en relación con la aparición de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el siglo XXI, Bernal (2020), ósea, que el aprendizaje actual tiene un vínculo importante con los equipos tecnológicos, que, de cierta manera han facilitado la conexión docente – estudiante (Yanzapanta Llambo, 2022).

### **Teoría socio-cultural de Vigotsky**

La teoría socio - histórica, como también se le conoce, es incorporada por los círculos de académicos influenciados por el constructivismo de tendencia social o sociocultural a partir de la segunda mitad del siglo pasado, para ahondar en la investigación sobre, cómo se construye la cognición humana, lo cual derivó en su aplicación para el análisis del fenómeno educativo y la construcción social del conocimiento en las aulas (Guerra García, 2020).

La teoría sociocultural está referida según Yanzapanta (2022), al conocimiento del contexto, los roles de los participantes, su jerarquía social, su ideología; están implicados, igualmente, la identidad de los sujetos, sus sentimientos y estados de ánimo, su pertenencia a una clase o grupo social, su intención y finalidad comunicativa y la situación comunicativa en la que tiene lugar la comunicación, además se concentra en la relevancia que tiene el contexto en el que se desenvuelven las personas como seres sociales, el lenguaje que utilizan y la cooperación entre ellos.

### **La ludificación como metodología de aprendizaje basada en juegos didácticos.**

La ludificación, de acuerdo con Yanzapanta (2022) es una metodología para desarrollar las capacidades de los alumnos, además, de ser un aspecto innegable en el que se propone juegos predominantemente, para obtener una serie de beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, así también, la motivación hacia la ciencia por medio de las actividades lúdicas, despierta en el estudiante un interés por el aprendizaje y permite lograr los objetivos escolares planificados.

La metodología de aprendizaje enfocado en recursos didácticos se ha convertido en una estrategia que busca impartir el aprendizaje por medio de la motivación y

estimulación de los sentidos, usando como mecanismos la dinámica y los juegos educativos que promueven la participación y elevan el interés por aprender (Yanzapanta Llambo, 2022).

La ludificación tiene un gran impacto en el proceso educativo de los niñas, niñas y adolescentes ya que por medio del mismo los estudiantes se interesan por los juegos didácticos y la manipulación de objetos que les permite impulsar el desarrollo de las actividades mentales, estimula el desarrollo de procesos lógicos y los niveles de comprensión (Yanzapanta Llambo, 2022). En el proceso de jugar para aprender, la lúdica desempeña un papel muy importante, porque propicia una conexión entre el conocimiento y la diversión (Montero Herrera, 2017).

Por último, Yanzapanta (2022) afirma que con este proceso se pretende aportar al desarrollo de la parte cognitiva de los estudiantes como a la evolución de cada una de las etapas en el que se encuentren, además de contribuir a la construcción de aprendizaje significativo que son etapas de la misma metodología de aprendizaje basada en la aplicación de recursos didácticos.

### **El juego como recurso didáctico**

El juego didáctico como lo determina Higuera y Molina (2020), es una estrategia metodológica aplicable a diferentes ámbitos y etapas educativas. Es un concepto que se ha ido trabajando desde siempre, pero no ha conseguido tener fuerza suficiente debido a la falta de conocimiento y formación de los docentes para poder aplicarlo; en consecuencia, es una labor que se desarrolla en un espacio y tiempo determinado, con normas previamente establecidas y de cumplimiento obligatorio, con un objetivo homogéneo de interés colectivo y que genera diversión y tensión al mismo tiempo, haciendo distinta la vida cotidiana de los individuos.

El juego ofrece el estímulo y el ambiente propicios que favorecen el desarrollo espontáneo y creativo de los alumnos y permite al profesor ampliar su conocimiento de técnicas activas de enseñanza, desarrollar capacidades personales y profesionales para estimular en los alumnos la capacidad de comunicación y expresión, mostrándoles, una nueva manera, lúdica, placentera y participativa de

relacionarse con el contenido escolar, llevando a una mayor apropiación de los conocimientos involucrados (Higuera & Molina, 2020).

Por su parte Del Moral, Guzmán y Fernández, (2014), consideran que la inclusión de acciones cooperativas mediante todo tipo de juegos, los mismos que deben ser escogidos con rigurosidad, ya que al momento de aplicarse deben motivar aprendizajes significativas; existen interesantes experiencias de integración de juegos didácticos en contextos formativos con diversos fines: refuerzo de aprendizajes, alfabetización digital, simulación de procesos sociales, fomento de la experimentación y curiosidad, desarrollo de capacidades, resolución de problemas, construcción de historias, toma de decisiones, entre otros, relacionados al contexto del juego, las estrategias y a la autonomía que se da a los alumnos para solucionar los problemas existentes en su entorno natural.

### **La aplicación de juegos didácticos en el proceso enseñanza – aprendizaje**

Según Montero (2017), para que se pueda dar de buena manera el aprendizaje es necesario contar con ciertos elementos fundamentales como: profesor, alumno, padres de familia y finalmente las condiciones del aula en las que se lleva a cabo la enseñanza. En materia educativa, el elemento principal es el alumnado, para el cual está dirigido este proceso, por eso es importante darles las herramientas y materiales más apropiados para que poco a poco vayan adquiriendo los conocimientos necesarios y de mayor interés por su propia cuenta, por eso es que el docente debe lograr su motivación para que ellos se hagan responsables de su propio aprendizaje.

Así también, Zambrano, et al (2020), establecen que, en el proceso enseñanza aprendizaje las tareas que debe cumplir el estudiantado, marca la diferencia en que una actividad alcance o no los fines deseados, lo que se busca es que exista el deseo por parte de los alumnos de llevar la materia al día, para que cuando se trabaje con los juegos didácticos, se logre reforzar el aprendizaje. En ese caso, la importancia pedagógica del juego radica en su capacidad de mediar entre el educando y los contenidos a través de la interiorización de significados y sus niveles de aplicación, si un juego didáctico se realiza, y el estudiante no aprende o no refuerza sus conocimientos, se lo reconoce simplemente como un juego, pero si logra causar

algún cambio a nivel de lo aprendido, sí cumplió con su objetivo, y se lo define como un juego didáctico (Muñoz et al, 2017).

La mediación de los juegos didácticos como un método pedagógico, Montero (2017), sostiene que, los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego que les produce en cambio relajación; en el caso de los estudiantes, inmediatamente disfrutarán de sus clases permitiéndoles llevar a cabo el proceso de aprendizaje.

En la actualidad se pueden desarrollar dos tipos de clases con el alumnado, la primera es la clase tradicional, y la segunda la clase lúdica; la diferencia entre las dos radica según lo explicado por Ruiz (2021), en el simple hecho de que la segunda clase permite explorar, discutir y debatir, es decir otra mediación pedagógica que brinda el juego está relacionada con formar su propio aprendizaje, ya que los juegos se elaboran con el objetivo de resolver un problema, para lo cual se requiere de todo un proceso previo que permite utilizar los conocimientos que se pusieron en práctica y fortalecer así el aprendizaje llevado a cabo en ese momento.

### **Las TIC en el proceso de la ludificación.**

Una de las grandes revoluciones en la enseñanza según Marcillo, et al (2023), fue la incorporación de las TIC en las diferentes partes del constructo del conocimiento y del aprendizaje; las tecnologías de la información y comunicación facilitan la creación de novedosos recursos para ser utilizados en la labor educativa, la utilización de las TIC es una estrategia que hace más dinámico y entretenido el aprendizaje, por tanto incrementa el rendimiento de los alumnos, obligando al docente a tener una preparación y actualización de conocimientos de manera constante, en ese sentido, Yanzapanta Llambo, (2022), en su investigación presenta varias ventajas y desventajas del uso de las TIC en el desarrollo educativo:

*Tabla 1.* Ventajas y desventajas de la ludificación a través de las TIC

---

#### **VENTAJAS**

#### **DESVENTAJAS**

<b>ESTUDIANTES</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menor tiempo de aprendizaje</li> <li>2. Acceso a múltiples recursos</li> <li>3. Personalización de la enseñanza</li> <li>4. Flexibilidad</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adicción</li> <li>2. Aislamiento</li> <li>3. Mayor inversión de tiempo</li> </ol>
<b>PROFESORES</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mayor fuente de recursos educativos para la enseñanza</li> <li>2. Mayor contacto con los estudiantes</li> <li>3. Facilidad de evaluación</li> <li>4. Actualización profesional</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mayor nivel de estrés</li> <li>2. Dificultades en el mantenimiento de equipos</li> <li>3. Alta inversión de tiempo</li> </ol>
<b>PROCESO EDUCATIVO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interés y motivación</li> <li>2. Interacción y actividad intelectual continua</li> <li>3. Fomento de la imaginación</li> <li>4. Fortalece el aprendizaje colaborativo</li> <li>5. Mejoramiento de la comunicación entre profesores y estudiantes.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dispersión / distracción</li> <li>2. Ansiedad</li> <li>3. Dependencia de otros</li> </ol>

*Elaborado por:* Johana Ruiz

*Fuente:* (Yanzapanta Llambo, 2022)

A partir de la aplicación de las TIC en el ámbito educativo, surge la ludificación como una estrategia que facilita los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además, se puede distinguir que las TIC se han convertido en una parte indispensable, que facilita tanto al proceso educativo como la labor diaria de los docentes, así también, el trabajo interdisciplinar sistemático que se puede desarrollar con las TIC permite generar varias dinámicas que consolidan la ludificación como parte esencial de las prácticas pedagógicas (Yanzapanta Llambo, 2022).



## **Objeto de estudio: Variable Dependiente. Desarrollo de la Expresión Oral**

Antes de abordar el análisis teórico del objeto de la presente investigación, expondremos los criterios del Ministerio de Educación del Ecuador (2019) respecto a la variable dependiente, expresión oral, en el Currículo Nacional de Educación General Básica – subnivel Medio.

El uso adecuado del lenguaje oral implica tener competencia desarrollada tanto de la escucha y el habla, que generalmente ocurren simultáneamente, por ello se les da un tratamiento unificado en el apartado llamado “Comunicación oral”, con el objetivo de que se analicen conjuntamente en contextos educativos comunes. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019).

### **Comunicación oral**

El papel de la comunicación oral como medio de interacción entre las personas es innegable; de hecho, los seres humanos dedicamos el 75% de nuestro tiempo a comunicarnos mediante discursos orales (Asensio - Ferreiro, 2021).

El Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria – Subnivel Medio, establece la relevancia del aprendizaje del lenguaje verbal en la etapa escolar del estudiante, dejando de ser conocida como subordinada al lenguaje escrito, relacionándose ambas de forma muy cercana y paralela, llegando a nivel de interacción de manera permanente, tomando en cuenta que se habla para escribir y se escribe sobre lo hablado (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019).

Con el pasar del tiempo la comunicación mediante el lenguaje oral ha evolucionado, era identificada como fija, estándar y análoga, actualmente es considerada, como dinámica de constante cambio, que ocurre en momentos comunicativos específicos, se modifica de acuerdo con la ubicación geográfica, la edad, el género, el grupo social y demás características del hablante, por lo consiguiente, oír y hablar para comunicarnos de manera adecuada, implica dominar múltiples términos, frases, signos, símbolos, que responden a los requerimientos del entorno comunicativo en que se encuentra el individuo (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019).

El objetivo fundamental de los enfoques comunicativos ya no es aprender gramática, sino conseguir que los estudiantes se comuniquen mejor con la lengua y que practiquen los códigos oral y escrito mediante ejercicios reales o verosímiles de comunicación, teniendo en cuenta sus necesidades lingüísticas y sus intereses o motivaciones (Cassany, Luna , & Sanz , 2008).

El Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria – Subnivel Medio, propone la instrucción de la lengua oral en dos momentos:

### **La lengua como interacción social**

Según este momento, los estudiantes están en capacidad de atender, estudiar, entender y evaluar de manera crítica mediante el sentido del oído, así mismo, dan a conocer de forma oral, ideas, emociones, habilidades y saberes, logrando su comprensión; es necesario tener en cuenta las clases de comunicación, y en cualquier ámbito, con la participación de más de un interlocutor (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019).

### **La expresión oral**

La expresión oral, según el Currículo Nacional de Educación General Básica – Subnivel Medio, implica los momentos de diálogo en el cual un comunicador relata, cuenta, menciona, discute, ante un público específico en un espacio de tiempo determinado, estos contextos de dialogo pueden ser formales que implican eventos académicos, presentaciones de trabajos en clase, explicaciones acerca de un tema, participaciones en debates y conferencias, entre otros, además pueden ser informales que incluyen conversaciones con amigos, en donde se narran anécdotas, chistes, relatos, etc. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019).

Adicionalmente, el Ministerio de Educación del Ecuador (2019), establece que expresarse oralmente, y entender el contenido de los mensajes, implican desarrollar también el lenguaje no verbal, además, las destrezas comunicativas irán evolucionando hasta llegar a perfeccionar las formas de expresión oral, a medida que se vayan incluyendo en espacios de convivencia social y cultural de mayor dificultad.

La expresión oral involucra, según Reyzábal (2012), la destreza de elaborar, producir y decodificar mensajes, discursos adecuados tanto en los aspectos de la oralidad como de la escritura, estos mensajes deben cumplir con la efectividad comunicativa desarrollada en la interacción con los demás; consecuentemente la expresión oral se produce mediante los discursos del día a día en lo cotidiano, lo que involucra que compartimos el intercambio discursivo oral.

En ese contexto, Álvarez y Parra (2015), determinan que las situaciones comunicativas de las personas suponen poder manejar distintos niveles del código, en tal virtud, se identifican las siguientes sub competencias:

- Sociolingüísticas: mecanismos de adecuación a la situación y el contexto.
- Estratégicas: regulan la interacción y permite reparar o contrarrestar las dificultades o rupturas en la comunicación.
- Discursivas: coherencia y cohesión de los diversos tipos de discurso y gramaticales conocimientos del sistema de la lengua.

### **Objetivos de la expresión oral en Educación General Básica Media**

A continuación, se detallan los objetivos de la expresión oral según Currículo Nacional propuesto por el (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019):

- Valorar, mediante la criticidad, disertaciones verbales, que guarden relación con el momento social y cultural empoderándose y consolidando una visión individual acerca del tema.
- Interactuar de manera clara, expresiva y eficiente en los distintos contextos comunicativos, teniendo en cuenta la parte organizativa del lenguaje utilizando un léxico técnico, de acuerdo a la intencionalidad del mensaje.
- Alcanzar un nivel de comprensión el contenido de los mensajes orales, en distintas circunstancias y estudiarlos con sentido crítico.
- Expresar a través del lenguaje verbal, respetando las estructuras básicas de la oralidad en los espacios y momentos determinados, considerando los criterios de los demás participantes.

- Participar en los diferentes espacios de interacción social y cultural, haciendo uso correcto los principios lingüísticos, cumpliendo con las expectativas del proceso comunicativo.

### **Criterios de evaluación de la expresión oral en Educación General Básica Media.**

Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2019) para evaluar el desarrollo de la expresión oral de los alumnos, el docente debe observar fundamentalmente lo siguiente:

- Se incluye voluntariamente en actividades educativas haciendo uso de la expresión oral, escucha atentamente y respeta lo que dicen los demás, logrando consensos.
- Estructura su mensaje teniendo en cuenta los principios básicos del lenguaje oral.
- Medita acerca de las consecuencias por la utilización de estereotipos y prejuicios.
- Acopla el contenido del mensaje de acuerdo a las circunstancias apoyándose en material audiovisual.

### **Importancia de la expresión oral en el aprendizaje**

El ser humano es un ser social por naturaleza, por ello la comunicación juega un rol fundamental; así mismo, dentro de lo que representa la comunicación para el hombre, indiscutiblemente el lenguaje oral tiene mayor utilidad e importancia para su supervivencia, convivencia y consolidación en la sociedad.

En consecuencia, según es necesario señalar el porqué es importante la expresión oral para el ser humano y su capacidad para alcanzar logros individuales que implican el uso de la palabra. Pues, es allí donde la expresión oral pasa a ser estructurada, discursiva y persuasiva como puede ser en el ámbito profesional, académico, entre otros.

Las habilidades del lenguaje oral según señala Larrea (2022), tienen una relevancia significativa para la difusión y eventos dialogantes, los estudiantes requieren ser parte de procesos comunicativos con otras personas para dar a conocer sus sentimientos y emociones, desarrollando la capacidad de preguntar y responder, además la expresión oral incrementa las competencias lectoras de los niños, puesto que ayuda a perfeccionar la conciencia fonémica. Los niños con habilidades de lenguaje oral desarrolladas tienen una mayor capacidad para aprender a leer, ya que son capaces de reconocer y producir palabras que riman e identificar los sonidos iniciales en las palabras (Pedreño - Gómez, 2017).

Así mismo Larrea (2022), establece que el lenguaje oral también es fundamental para la adquisición de vocabulario, cuando se anima a los niños a hablar sobre sus experiencias en una conversación con otros, agregarán palabras a su vocabulario; la expresión oral es importante para el desarrollo de las habilidades de comprensión, los niños que han desarrollado bien las habilidades del lenguaje oral tendrán más facilidad para comprender lo que leen o lo que se les lee (Larrea Quito, 2022).

Por su parte Aparici e Igualada (2018) afirman que, es importante distinguir entre la descripción del desarrollo del lenguaje, es decir, qué hacen los niños a cada edad, qué habilidades y qué conocimientos muestran y cuál es el proceso o la secuencia de adquisición de estas habilidades, y la explicación de los procesos de adquisición, ósea, cómo lo hacen los niños para adquirir o desarrollar estas habilidades y estos conocimientos, por qué adquieren el lenguaje tal como lo hacen y cuáles son las causas que explican este proceso.

### **Factores que intervienen en el aprendizaje de la expresión oral**

De acuerdo con la investigación realizada por De La Cruz (2022) existen varios factores que se deben tener en cuenta al momento de fomentar en los niños el desarrollo de la expresión oral:

- *Errores en la expresión oral*, la expresión oral es una actividad compleja y, como consecuencia, los errores son comunes, especialmente en los niños (Larrea Quito, 2022). Los errores del habla se presentan de muchas formas, además, se utilizan a menudo en la construcción de modelos para la

producción del lenguaje y la adquisición del lenguaje infantil (Aparici & Igualada, 2018).

- *Percepción de la expresión oral*, se refiere a los procesos mediante los cuales las personas pueden interpretar y comprender los sonidos utilizados en el lenguaje, el estudio de la percepción del habla está estrechamente vinculado a los campos de la fonética, la fonología a la lingüística y la psicología cognitiva, adicionalmente insisten que la investigación en la percepción de la expresión oral busca comprender cómo los oyentes reconocen los sonidos del habla y utilizan esta información para comprender el lenguaje hablado (Larrea Quito, 2022).
- *Repetición*, las expresiones orales que se escuchan pasan rápidamente de la entrada sensorial a las instrucciones motoras necesarias para su imitación vocal inmediata o retardada, en la memoria fonológica, este tipo de mapeo juega un papel clave para permitir que los niños amplíen su vocabulario hablado (Larrea Quito, 2022). La frecuencia con la que los niños repiten palabras nuevas en comparación con las que ya tienen en su léxico está relacionada con el tamaño de su léxico futuro, y los niños pequeños que repiten palabras nuevas tienen un léxico más amplio en su desarrollo posterior del lenguaje (Níkleva & López - García, 2019).

Así también teniendo en cuenta los criterios de Acevedo (2014), existen, por un lado, factores que favorecen, y por otro, factores que dificultan la expresión oral:

Entre los factores que favorecen a la expresión oral tenemos:

- Sentirse acogido.
- No sentirse juzgado.
- Mostrar un talante abierto.
- Hablar con libertad y naturalidad.
- Escuchar e interesarse por la persona y por lo que dice.
- No relacionar todo lo que se escucha con uno mismo, dando la impresión de egocentrismo.
- No estar a la defensiva.
- Procurar hablar más de lo que une que de lo que separa.

- Comprender y dominar los códigos de comunicación en la cultura donde se está.
- Mostrarse siempre uno mismo, sin doblez, sin fáciles acomodaciones al grupo.
- Siempre claro, auténtico y respetuoso.

Los factores que dificultan la expresión oral son:

- No escuchar a los demás.
- Ver lo nuevo o diferente como una amenaza.
- Despreciar las opiniones de los demás.
- No admitir el debate.
- Acusar, amenazar o exigir.
- La burla y el sarcasmo.
- Dar consejos prematuros o no pedidos.
- Tomarse todo comentario como algo personal.
- Pedantería.
- Interrumpir.
- Hacer afirmaciones radicales o dogmáticas.
- Hablar con rodeos.

### **Componentes específicos de la expresión oral**

Las personas que saben escuchar de forma receptiva y, las que saben expresarse bien, han adquirido unas competencias que son necesarias para establecer buenas relaciones personales, profesionales y sociales, por el contrario, los estudiantes con dificultades expresivas se encontrarán limitados en su desarrollo académico y en su futuro profesional. En tal virtud, la expresión oral es, pues, un factor de integración social y un elemento facilitador del progreso profesional, (Vilá i Santasusana, 2014).

Por su parte, el Ministerio de Educación de Chile (2016), en plantea que, el lenguaje es un sistema complejo integrado por distintos componentes que se pueden agrupar en: Formales: Sintaxis, Morfología, Fonología; de contenido: Semántica;

de Uso: Pragmática; Prosodia: Entonación, que en todo del proceso comunicativo funcionan de manera interdependiente.

### **Formales**

**Sintaxis:** hace referencia al proceso de organización de las palabras, las mismas que deben guardar relación entre si dentro una oración, los niños deben tener la capacidad de identificar el significado de cada palabra, y, además, deben tener la solvencia de vincularlos a la estructura del mensaje.

**Morfología:** estudia la formación de las palabras, estableciendo normas para fusionar morfemas (fragmento lingüístico más pequeño que tiene un significado) a las palabras.

**Fonología:** es la generación de procesos sonoros que son parte del lenguaje oral, y aparece en el ser humano desde su nacimiento, evolucionando a medida que va creciendo: llora, grita, balbucea, vocaliza, imita, produce sus primeras palabras.

### **De contenido:**

**Semántica:** tiene relación con el significado de las palabras y de forma de combinarlas con otras generando frases y oraciones, se va desarrollando gracias a la participación del individuo en los contextos sociales y culturales del entorno en el cual se desenvuelve.

### **De uso:**

**Pragmática:** la utilización del lenguaje oral en los diferentes procesos comunicativos, a través de ella se norma la utilización correcta de los contenidos lingüísticos, en la situación y tiempo determinado.

### **Prosodia:**

**Entonación:** hace referencia a los cambios del tono de voz (agudo-grave), la intensidad (fuerte-suave), y, el ritmo (pausado-lento-rápido).



En ese contexto se concluye que, la expresión oral es un difícil proceso, que se compone por el sonido de la voz al momento de hablar, la forma en se estructuran y se relacionan las palabras, su significado, el vocabulario y la manera de pronunciarlo adecuadamente en el tiempo y espacio indicado, con la finalidad de cumplir con el objetivo establecido, el conocimiento del lenguaje tiene que ver con desarrollar las competencias lingüísticas, y además de generar competencias comunicativas, ósea, la habilidad de vincular los procesos lingüísticos al entorno comunicativo en el cual se desenvuelve el estudiante.

## CAPÍTULO II

### DISEÑO METODOLÓGICO

#### **Paradigma y enfoque de la investigación**

El paradigma es el crítico y propositivo, que según Miranda y Ortiz (2020) se basa en la teoría crítica del conocimiento que busca la generación de pensamiento crítico y a su vez promueve libertad social y cultural frente a las supremacías, pone de manifiesto la importancia de concretar el cambio del estado actual de los sujetos, proponiendo una alternativa para mejorar sustancialmente su situación; este estudio es crítico por que procura la reflexión sobre la problemática existente en el desarrollo de la comunicación oral en los niños de séptimo grado, además es propositivo ya que se plantean actividades de ludificación como práctica pedagógica que aporte a la solución de este problema educativo.

Por su parte el enfoque es de tipo mixto, como lo manifiesta Hernández y Mendoza (2018) este tipo de ruta representa un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y análisis de datos tanto cualitativos como cuantitativos; el enfoque mixto utiliza evidencia de datos numéricos, verbales, textuales, visuales, simbólicos y de otras clases para entender problemas en las ciencias, en otras palabras es la integración de los enfoques cualitativo y cuantitativo con el fin de obtener una visión más amplia del fenómeno, conservando sus estructuras y procedimientos originales, o, así mismo, pueden ser alterados o sintetizados para llevar a cabo la investigación.

El enfoque cualitativo, según lo afirma Prince (2021), respalda su accionar en la identificación y descripción del contexto en el cual se lleva cabo este fenómeno social, lo cual servirá de base para recabar información, analizarla, comprenderla y exponerla mediante procedimientos previamente establecidos, a través de este enfoque, se escogieron documentos que contienen información que permitió desarrollar una teoría, así también, se llevó a cabo la aplicación de una entrevista al docente de séptimo año de la Unidad Educativa “San José de Poaló” para conseguir información relevante acerca de las actividades de ludificación que se utilizan en el salón de clases para promover el desarrollo la expresión oral en sus alumnos.

Por su parte Tórres (2016), afirma que, el enfoque cuantitativo trabaja datos de carácter numérico que son procesados mediante técnicas estadísticas para obtener resultados, que luego de ser interpretados permiten afirmar o negar la hipótesis planteada; en base de lo descrito por el autor, en la presente investigación se utilizó la técnica de la observación, por tanto, se utilizó como instrumento de recolección de datos una ficha de observación dirigida a los 22 estudiantes de séptimo año obteniendo información estadística e interpretable sobre las habilidades de expresión oral de esta comunidad educativa.

### **Modalidad de la investigación**

La presente investigación se enmarca en una modalidad bibliográfica - documental, Rizo (2015), la definen como un proceso científico y sistemático de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de información en torno a un determinado tema, apoyándose en fuentes de carácter documental, tales como, la bibliográfica que se basa en consulta de libros, la hemerográfica en artículos o ensayos de revistas y periódicos, y la archivística que se encuentran en los archivos, como cartas, circulares, expedientes. En base a lo expuesto la presente investigación se sustenta información que consta en los archivos de la Unidad Educativa, así como en la revisión y análisis exhaustivo de artículos científicos, libros en los cuales se encuentran teorías afines al tema de estudio, revistas y documentos especializados que abordan conceptualmente las dos variables de estudio.

Así mismo es una investigación de campo, de acuerdo con Hernández y Mendoza (2018), es la recopilación de información fuera de un laboratorio o lugar de trabajo, es decir, los datos que se necesitan para hacer la investigación se toman en ambientes reales no controlados, no se modifican ni manipulan variables, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes. Por lo cual, la recolección de la información ya en el espacio geográfico sujeto de estudio, se la realizó en dos momentos: primero mediante de una entrevista previamente estructurada aplicada al docente tutor, posteriormente se procedió a la utilización de una ficha de observación que se aplicó en el aula de clases de séptimo año de la Unidad Educativa “San José de Poaló”.

## **Alcance de la investigación**

El alcance del presente estudio es de tipo descriptivo, el mismo que según Guevara, Verdesoto y Castro (2020), tiene como finalidad identificar y detallar las particularidades de una colectividad, mediante un conjunto juicios metódicos, que permiten determinar las características de la comunidad y la conducta específica de sus miembros, así como información importante que nos conduzcan a establecer claramente con quien estamos tratando y en que terreno estamos actuando, para aportar a la solución del fenómeno social.

Por lo antes expuesto, mediante la identificación de los hechos tanto a nivel bibliográfico documental, como en el trabajo de campo realizado, se logró caracterizar a la población objeto de este proyecto de investigación, determinando el perfil del docente y de los alumnos de séptimo grado, así como, de la Unidad Educativa “San José de Poaló”.

Así también la investigación tiene un alcance correlacional, puesto que su finalidad es conocer la relación o grado de asociación que exista entre la ludificación y la expresión oral de los estudiantes, su utilidad radica en que al final, se conoce como se comporta una variable en función del comportamiento de la otra.

## **Diseño de la investigación**

Según Hernández - Sampieri y Mendoza (2018), el diseño de la investigación es, el procedimiento que se desarrolla con la finalidad de recabar datos concretos y precisos con el fin último de responder satisfactoriamente el planteamiento del problema, hay que considerar que el diseño debe ser bien definido, condición fundamental para que el informe final de la investigación sea fuente de conocimiento científico y aporte a resolver la problemática identificada.

Por lo expuesto, el diseño definido para la presente investigación es de tipo investigación – acción, con la finalidad de analizar, comprender y dar respuesta al

limitado aprendizaje de la comunicación oral en los niños de séptimo año de la Unidad Educativa “San José de Poaló”, pretendiendo transformar esta realidad mediante la implementación de la ludificación; tomando como referencia que según Hernández - Sampieri y Mendoza (2018) la investigación – acción tiene como único fin lograr el entendimiento del problema y proponer una alternativa encaminada a la toma de decisiones relacionada a la solución a las demandas específicas de la comunidad y que sus miembros se involucren en esta propuesta de cambio social; por lo cual, señalan que la investigación – acción es: democrática, equitativa, liberadora y detonadora.

### **Operacionalización de variables**

En este acápite, se detalla la operacionalización de las variables de estudio, en donde se definen sus dimensiones, indicadores e ítems básicos, que se establecieron como el punto de partida para la construcción de los instrumentos de recolección de conceptos que dan soporte a esta investigación.

## Variable Independiente: La ludificación

Tabla 2. Operacionalización de la variable independiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas	Instrumentos
La ludificación es un recurso educativo que se caracteriza por el uso de métodos, procedimientos y dinámicas de los juegos en actividades ajenas a estos, aumentando la satisfacción del alumnado consiguiendo que el aprendizaje no esté únicamente dentro del aula, sino que sea constante en el tiempo (Villa & Canaleta, 2016).	Mecanismos	Estrategias lúdicas por utilizar	¿Qué tipo de estrategias lúdicas aplica Usted en sus clases para desarrollar la expresión oral en sus estudiantes?  ¿Con qué frecuencia utiliza la ludificación como estrategia didáctica para la enseñanza de la expresión oral?	Entrevista	Guía de entrevista
	Dinámicas	Juegos Didácticos	¿Considera que la aplicación de juegos didácticos en los procesos de enseñanza permite desarrollar la expresión oral en sus estudiantes?		
	Ambientes	Entorno educativo	En su rol como docente ¿Considera que el entorno de aprendizaje es el más adecuado para sus estudiantes?		
	Comportamiento	Participación en clases	¿Considera usted que la aplicación de estrategias lúdicas motiva la participación de sus estudiantes en clases?		

*Elaborado por:* Johana Ruiz

*Fuente:* Sustento teórico

### Variable Dependiente: Desarrollo de la expresión oral

Tabla 3. Operacionalización de la variable dependiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas	Instrumentos
Expresión oral es la forma de comunicación verbal que emplea la palabra hablada, integrada por un conjunto de signos fonológicos convencionales, como método de transmisión de conocimientos, emociones, instrucciones, de una persona; y que le permite mantener un diálogo o discusión con otras (Cruz Huancayo, 2020).	Comunicación oral	Expresión oral y escrita	¿Los estudiantes participan en exposiciones orales teniendo en cuenta la coherencia en el discurso?	Observación	Ficha de observación
	Sintaxis	Asociación de las palabras	¿Los estudiantes identifican la intención comunicativa de una narración? ¿Los estudiantes utilizan un vocabulario amplio, claro, preciso y correcto?		
	Semántica	Significado de las palabras	¿Los estudiantes explican las ideas de manera fluida?		
	Pragmática	Uso intencional del lenguaje	¿Los estudiantes expresan con fluidez sus sentimientos y emociones?		
	Entonación	Tono, intensidad y ritmo de la voz	¿Los estudiantes se expresan de manera clara en debates y/o exposiciones? ¿Los estudiantes articulan palabras con una adecuada tonalidad de voz?		

*Elaborado por:* Johana Ruiz

*Fuente:* Sustento teórico

## **Población y Muestra**

La población o universo de estudio según lo establecen Arias - Gómez, Villasís – Keveer y Miranda Novales (2016) es un grupo específico de casos, bien determinado, concreto y de características homogéneas, que debe ser bien definido y delimitado al momento de plantear el objeto de estudio.

Por su parte Otzen y Manterola (2017), establecen que la muestra es un subgrupo o subconjunto representativo de la población, extraída mediante una técnica de muestreo, es un segmento de la población total, que es seleccionada porque contiene los datos que necesitamos para dar respuesta al problema de investigación.

En ese contexto para esta investigación se definió que la población objeto de análisis, es un (1) docente y veintidós (22) alumnos de séptimo año de la Unidad Educativa San José de Poaló, en tal virtud, dado que es un universo pequeño, no se realizó la selección de una muestra, por lo tanto, se trabajó con la totalidad de la población.

## **Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

La recolección de datos según (Hernández y Mendoza, 2018), implica utilizar instrumentos de medición, con el fin de recolectar información pertinente a las variables de estudio y aplicarlos a la muestra seleccionada, por su parte, los datos obtenidos son fundamentales para el análisis, sin ellos no se puede avanzar con la investigación, por lo tanto, deben definirse con mucha precisión.

Así también, López y Fachelli (2015) afirman que, las técnicas de recolección de datos por lo general reúnen información que se analiza con mayor facilidad describiendo fenómenos y las relaciones entre ellos, las más utilizadas son: la entrevista estructurada, la encuesta, la observación sistemática, escalas de opinión y las estadísticas de fuentes secundarias, en conclusión, es un recurso que utiliza el investigador para registrar la información o datos sobre las variables que son parte del estudio.

Para llevar a cabo el proceso de recolección de datos, se escogió la técnica de la entrevista, aplicada al profesor de séptimo año de la Unidad Educativa San José de



Poaló, lo que nos permitió a través de una guía de entrevista, obtener información, acerca de las estrategias lúdicas utilizadas por el profesor para la enseñanza de la expresión oral a sus alumnos. Así mismo, con el fin de identificar las destrezas de expresión oral de los 22 estudiantes de séptimo año, utilizando la técnica de la observación se aplicó una ficha, que está constituida de diez (10) ítems, que guardan relación con las variables de estudio, proponiendo para mayor facilidad tanto al momento de contestar, como de analizar los resultados, alternativas de respuesta en escala de Likert, siempre, casi siempre, ocasionalmente, casi nunca, nunca.

### **Validación de los instrumentos de recolección de datos**

La validación de los instrumentos usados para acceder a la información, según Hernández y Mendoza (2018), es el nivel con el se determinan de manera real las variables de estudio, por lo que debe cumplir una serie de requisitos para ser suficientemente confiables como para asumir los resultados de una investigación científica; el proceso que se utilizó en esta investigación fue la validación por expertos que como lo manifiesta Martínez Ramírez (2019) se realiza a través de una entrevista con al menos dos expertos, para obtener y considerar sus opiniones con respecto al contenido del instrumento, por lo tanto, para este proceso, se procedió en primera instancia a escoger como validadores a profesionales con trayectoria y experiencia en el ámbito educativo, con un perfil académico afín al tema de estudio, a continuación se utilizó una ficha de validación como se muestra en el anexo 4, donde se valoran aspectos como la presentación de los instrumentos, la calidad de la redacción, la relación con el tema de investigación, y, la relevancia de los contenidos, por ultimo luego del respectivo análisis se concluye que los instrumentos para la recolección de datos son aplicables en el presente estudio tal como se resume en la tabla 4.

**Tabla 4.** Validación de los instrumentos de recolección de datos

<b>Nombre del Experto</b>	<b>Perfil Profesional</b>	<b>Cargo</b>	<b>Resultado de la Validación</b>
Verónica Fabiola Yáñez Almagro	Licenciada en Ciencias de la Educación. Magister en Educación	Docente de Educación Básica	Aplicable
Fabiola de Jesús Merino López	Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Básica. Magister en Educación	Docente de Lengua y Literatura – Básica Superior	Aplicable
Nataly Elizabeth Angamarca Jara	Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Básica. Magister en Educación mención en Innovación y Liderazgo Educativo	Docente de Lengua y Literatura	Aplicable
Zulay Adriana Yanzapanta Llambo	Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Básica Magister en Educación	Docente de Lengua y Literatura	Aplicable

*Elaborado por:* Johana Ruiz

*Fuente:* Fichas de valoración por expertos

### **Análisis de Fiabilidad**

Como requerimiento de una investigación es fundamental realizar el análisis de la fiabilidad de un cuestionario, que según Lacave, Molina, Fernández y Redondo (2015), es el grado de confiabilidad que se le otorga a la información que se adquieren en la investigación de campo, esta implica la consistencia interna y la precisión de los ítems planteados en el instrumento.

Para llevar a cabo este proceso, es necesario realizar el análisis de consistencia interna, con el objeto de dotar de significación a las preguntas del cuestionario, para ello se suele calcular el coeficiente Alfa de Cronbach, que está basado en la correlación interelementos promedio y asume que los ítems establecidos en escala tipo Likert miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados, los valores de este coeficiente oscilan entre 0 y 1, considerando como criterio general un coeficiente aceptable cuando su valor es igual o superior a 0.70 (Lacave Rodero, Molina Díaz , Fernández Guerrero, & Redondo Duque , 2015).

En el caso del presente estudio se realizó un pilotaje con 10 estudiantes del sexto año de la misma institución, una vez tabulados los datos, se calculó la confiabilidad de la encuesta con del Alfa de Cronbach utilizando el programa estadístico SPSS y se estableció el nivel de confiabilidad de la misma, obteniendo los siguientes resultados:

**Tabla 5.** Análisis de Fiabilidad

<b>Análisis de confiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	# de ítems
0,941	10

*Elaborado por:* Johana Ruiz

*Fuente:* Encuesta piloto

El análisis de fiabilidad del instrumento de recolección de datos utilizado en el presente estudio se lo realizó mediante el cálculo del coeficiente Alfa de Cronbach a través del programa estadístico SPSS, teniendo como resultado 0,941 por lo tanto la confiabilidad de la ficha de observación es establecida como muy alta.

## **Análisis de Resultados**

### **Análisis de la entrevista aplicada al docente del séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San José de Poaló.**

#### **1. ¿Qué tipo de estrategias lúdicas aplica usted en sus clases para desarrollar la expresión oral en sus estudiantes?**

En relación al tipo de estrategias lúdicas utilizadas en el aula para desarrollar la expresión oral, el docente de séptimo de básica, manifiesta que las más usadas son: las obras de teatro, puesto que, con ello se aprende y se imita de forma innata la forma de hablar y gesticular; aprender y cantar canciones, es una forma lúdica de adquirir vocabulario y aprender a expresarse, adivinanzas y trabalenguas, es un recurso idóneo para mejorar la pronunciación, la comprensión del lenguaje y ampliar vocabulario; simulación de un noticiero, los niños juegan a hacer entrevistas, presentar noticias, ser entrevistados, hablan y practican su expresión oral; el debate, de esta forma todos participan y se esfuerzan por preparar un lenguaje que les permita sobresalir de entre los demás; dinámica de sinónimos y antónimos; y muchas más actividades que incluyen el uso de recursos y juegos didácticos con la finalidad de promover la inclusión de todos los estudiantes en clase.

#### **2. ¿Con qué frecuencia utiliza la ludificación como estrategia didáctica para la enseñanza de la expresión oral?**

En primer lugar, el docente considera que, para motivar el desarrollo de la expresión oral el tiempo es escaso, el mismo que, no solo se lo debe hacer en la clase de lengua y literatura, sino todo el tiempo, ya que ser un buen orador sirve para todas las actividades del ser humano, por lo tanto, se debe trabajar también en el entorno familiar y comunitario del estudiante; hay que también tener en cuenta que la planificación pedagógica está sujeta al desarrollo del currículo que abarca también la enseñanza de otras asignaturas, sin embargo, trata de utilizar la ludificación en todas las clases, tomando en cuenta el tiempo y la escases de recursos, considerando que es una estrategia primordial que permite al estudiante ser el conductor de su propio conocimiento siendo autónomo creativo, esta también

permite la confianza entre compañeros, la seguridad para poder participar, pero, las pocas utilizations de estas actividades impiden que esto sea posible

**3. ¿Considera que la aplicación de juegos didácticos en los procesos de enseñanza permite desarrollar la expresión oral en sus estudiantes?**

Según el docente, la utilización de juegos didácticos permite desarrollar no solo su capacidad de expresarse oralmente, sino su aprendizaje en general, uno de los recursos que ha dado resultado es recurrir a actividades lúdicas cuando notamos que los alumnos ya no prestan atención a lo que el profesor trata de comunicar, es fácil darse cuenta cuando ellos están distraídos, entonces es cuando se recurre a la creatividad e innovación del docente, para que a través del juego educativo volverles a enfocar en la clase; la ludificación en la actualidad motiva al estudiante a investigar autónomamente, con ello se fortalece la afición por la lectura y la escritura, cuando esto pasa se logra ampliar su vocabulario con palabras y oraciones más técnicas que ayudan a mejorar su capacidad de comunicarse en cualquier ámbito.

**4. En su rol como docente ¿Considera que el entorno de aprendizaje es el más adecuado para sus estudiantes?**

La unidad educativa es una institución pequeña, por lo tanto escasa en recursos y de ambientes educativos adecuados para el aprendizaje, las realidades de infraestructura educativa en el país son limitadas en cuanto a desarrollo tecnológico especialmente, sobre todo en el sector rural, a esto le sumamos a que la mayoría de niños de San José de Poaló y sus alrededores son de pocos ingresos, por tanto no logran acceder a recursos tecnológicos como una computadora con internet que en la actualidad con necesarios en cualquier entorno de aprendizaje, esto se convierte en un obstáculo que retrasa el aprendizaje, nosotros como docentes hacemos lo posible para que al menos en la escuela tengan acceso a estos recursos pero aún no es suficiente, nos queda trabar con lo que tenemos a disposición principalmente con iniciativa y creatividad.

**5. ¿Considera usted que la aplicación de estrategias lúdicas puede fomentar la participación de sus estudiantes en clases?**

De acuerdo con lo manifestado por el docente, la ludificación, especialmente aquellas en las que interviene el desarrollo tecnológico, motivan sustancialmente el interés de los alumnos para incluirse en procesos educativos, para todos es conocido que actualmente a niños y jóvenes, les despierta interés los juegos interactivos, aplicaciones tecnológicas y la digitalización del aprendizaje, está comprobado que cuando tienen acceso a este tipo de métodos de estudio existe mayor participación y actuación en clases lo cual genera un impacto positivo en la comunidad educativa. Sin embargo, como les decía no todos los niños tienen acceso a este tipo de recursos, lo cual limita su utilización, y genera inequidades en el aprendizaje, lo cual no es nuestra intención provocar. Es necesario una mejor dotación de este tipo de recursos.

**6. Según su experiencia como docente. ¿Cuál es el nivel de comunicación oral de sus estudiantes?**

Aparentemente de acuerdo al currículo nacional establecido por las autoridades, los niños que cursan el séptimo año, deben tener perfeccionadas las capacidades de comunicación, no obstante, el docente indica que no todos los estudiantes han alcanzado el nivel óptimo de expresión oral, puesto que se debe tener en consideración que no todos han podido desarrollar sus habilidades de expresión al mismo ritmo, por tanto, es importante recurrir a otra clase de estrategias, más relacionadas al juego y a los avances tecnológicos, las mismas que permitan incidir positivamente en el aprendizaje de las destrezas comunicativas de los alumnos.

**7. ¿Qué nivel de orden, estructura y relaciones de las palabras al momento de la construcción de un discurso tienen sus estudiantes?**

Según el docente tutor de séptimo año, la estructuración de un discurso, relato o cualquier tipo de intervención oral por parte de sus estudiantes es limitado, por supuesto si se hace un balance general del paralelo, todos necesitan ayuda; estas son deficiencias que se vienen acarreado de los grados inferiores, recordando por una parte que, hasta poco las clases se recibían de manera virtual, en donde las

posibilidades de trabajar adecuadamente en el desarrollo de este tipo de destrezas eran escasas, por no decir nulas, por otra parte, ya técnicamente hablando, la construcción de este tipo de eventos comunicativos requiere de una intervención pedagógica integral, que demanda de la disponibilidad de recursos didácticos, tiempo, infraestructura y entorno de aprendizaje óptimos, apoyo de la familia, entre otras cosas, que por el momento no están a disposición de esta comunidad educativa.

**8. ¿Considera usted que sus estudiantes utilizan correctamente las variaciones de voz de acuerdo al momento y lugar apropiado?**

La mayoría de los alumnos de séptimo año según su docente no han desarrollado aún la habilidad de establecer el tono de voz de acuerdo al momento o lugar determinado, los niños por si solos no controlan la manera de expresarse hacia otras personas, de tal modo que su voz resulte lo suficientemente clara, alta y precisa o como demande lo que está narrando, el lugar donde lo está haciendo y el público hacia el cual se está dirigiendo, los estudiantes aun requieren de mucho entrenamiento para mejorar el tono, la resonancia, la expresividad, el volumen, el ritmo, las pausas, la cadencia y la claridad de su propia voz, lo que les permitirá transmitir la emoción, sentimientos, necesidades, que quieres a tu interlocutor y darle dinamismo al discurso.

**9. ¿Considera usted qué sus estudiantes utilizan correctamente su vocabulario y la combinación de palabras en el momento de expresarse en público?**

El docente manifiesta que, hoy en día hablar en público es una dinámica diaria en la vida de las personas, más aún en los estudiantes que periódicamente deben interactuar en las clases y deben utilizar un vocabulario correcto y que guarde relación con el mensaje que se quiere transmitir, y que sus receptores que la mayoría del tiempo son sus propios compañeros deben entender adecuadamente, no obstante, expresarse oralmente en público, se convierte en una tarea difícil para ellos solos a tal punto que no les agrada, que ha provocado resistencia para hacerlo voluntariamente, y miedo escénico en algunos casos, a tal punto que cuando se

escoge a un estudiante para dirigirse al público, hay que brindarle acompañamiento, prepararlo y sugerir a los padres de familia le ayuden en casa.

**10. ¿Qué capacidad tienen sus estudiantes para adaptar su lenguaje oral a las necesidades sociales y comunicativas?**

El docente de séptimo año de educación general básica, expresa que desde el punto de vista educativo sus alumnos tienen una limitada destreza para adaptar su lenguaje al entorno natural en el que se desenvuelve, puesto que el uso adecuado del vocabulario es un elemento que se convierte en un aspecto importante de éxito y reconocimiento que posibilita la comunicación con los demás, aumentando la oportunidad de vivir mejor en una sociedad como la actual.



**Análisis de la ficha de observación aplicada a los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San José de Poaló.**

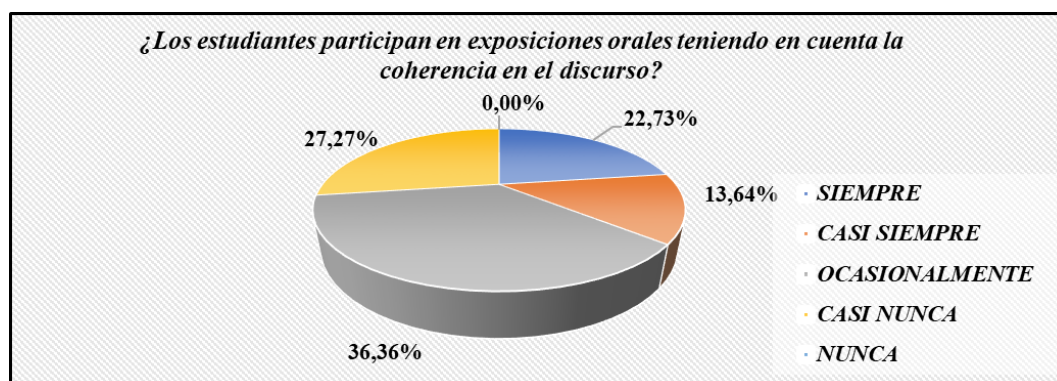
**1. ¿Los estudiantes participan en exposiciones orales teniendo en cuenta la coherencia en el discurso?**

*Tabla 6.* Coherencia del discurso

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Escala</b>	Siempre	5	22,73%
	Casi siempre	3	13,64%
	Ocasionalmente	8	36,36%
	Casi nunca	6	27,27%
	Nunca	0	0,00%
	<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por:* Johana Ruiz

*Fuente:* Ficha de observación



*Gráfico 2.* Coherencia del discurso

*Elaborado por:* Johana Ruiz

*Fuente:* Ficha de observación

Los datos que se revelan en la tabla 6, evidencian que la mayoría de los estudiantes de séptimo año no realizan sus exposiciones orales de manera coherente, por lo tanto, existe una escasa destreza para transmitir un mensaje de manera organizada, comprensible y precisa, de modo que se dificulta que los receptores de la exposición puedan comprenderla de manera adecuada.

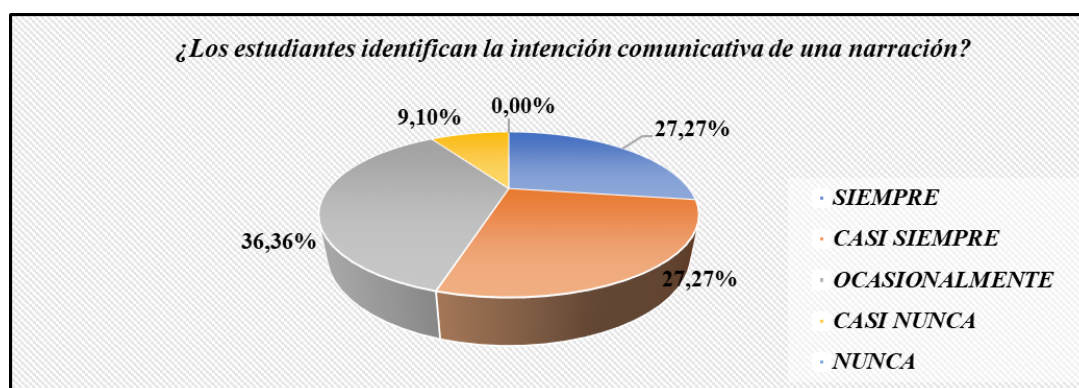
## 2. ¿Los estudiantes identifican la intención comunicativa de una narración?

**Tabla 7.** Intención comunicativa de una narración

		Frecuencia	Porcentaje
<b>Escala</b>	Siempre	6	27,27%
	Casi siempre	6	27,27%
	Ocasionalmente	8	36,36%
	Casi nunca	2	9,10%
	Nunca	0	0,00%
<b>TOTAL</b>		<b>22</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por:* Johana Ruiz

*Fuente:* Ficha de observación



**Gráfico 3.** Intención comunicativa de una narración

*Elaborado por:* Johana Ruiz

*Fuente:* Ficha de observación

Si bien es cierto la tabla 7 indica que la mayoría de los estudiantes identifican la intención comunicativa de las narraciones que se hacen en la jornada de clases, existe un 45% que no logra captar rápidamente los propósitos o motivos que están implícitos en los mensajes hechos de manera oral, lo cual condiciona el avance de planificación con la cual trabaja el docente, y se pone de manifiesto las limitaciones de imaginación y comprensión en los niños.

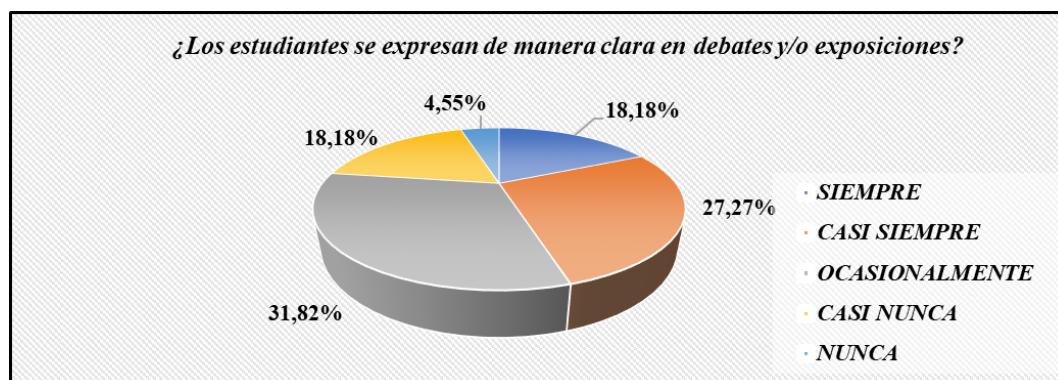
### 3. ¿Los estudiantes se expresan de manera clara en debates y/o exposiciones?

**Tabla 8.** Expresión clara en debates y/o exposiciones

		Frecuencia	Porcentaje
<b>Escala</b>	Siempre	4	18,18%
	Casi siempre	6	27,27%
	Ocasionalmente	7	31,82%
	Casi nunca	4	18,18%
	Nunca	1	4,55%
TOTAL		22	100%

**Elaborado por:** Johana Ruiz

**Fuente:** Ficha de observación



**Gráfico 4.** Expresión clara en debates y/o exposiciones

**Elaborado por:** Johana Ruiz

**Fuente:** Ficha de observación

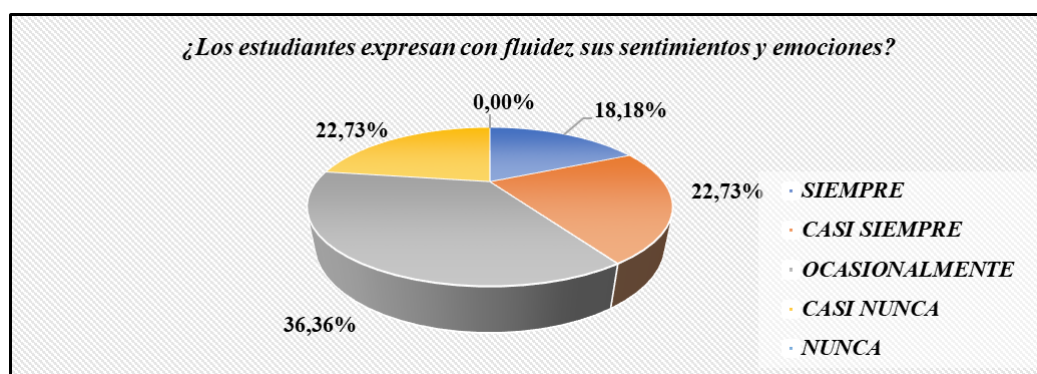
En la tabla 8 se muestra que más de la mitad de los alumnos, no se expresa de forma clara en debates y/o exposiciones, en tal virtud el docente debe identificar estrategias didácticas que le permitan fomentar en sus alumnos el desarrollo del pensamiento crítico, la agudeza verbal y la estructuración de ideas y argumentos sobre un determinado tema, con el fin de afianzar conocimientos tanto en hablantes como en oyentes.

#### 4. ¿Los estudiantes expresan con fluidez sus sentimientos y emociones?

**Tabla 9.** Expresión fluida de sentimientos y emociones

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Escala</b>	Siempre	4	18,18%
	Casi siempre	5	22,73%
	Ocasionalmente	8	36,36%
	Casi nunca	5	22,73%
	Nunca	0	0,00%
<b>TOTAL</b>		<b>22</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Johana Ruiz  
**Fuente:** Ficha de observación



**Gráfico 5.** Expresión fluida de sentimientos y emociones

**Elaborado por:** Johana Ruiz  
**Fuente:** Ficha de observación

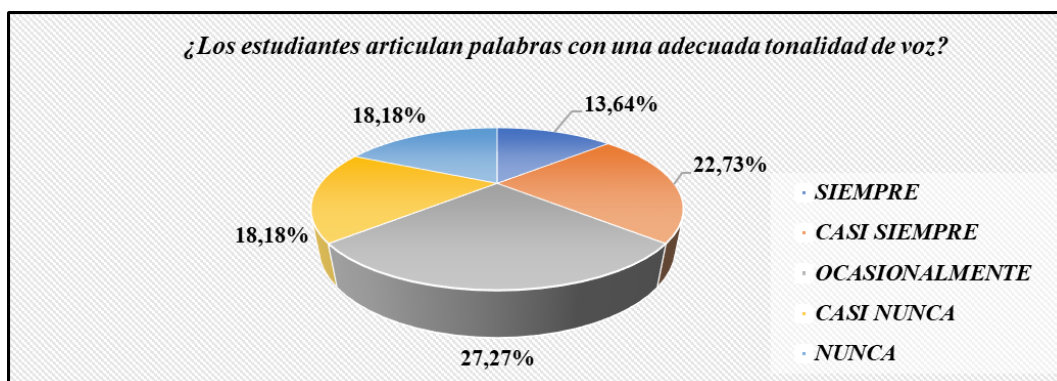
La tabla 9 señala que el 58% de los estudiantes no expresan con fluidez sus sentimientos y emociones, en tal virtud no comunican aquello que les alegra, les incomoda, o necesitan, poniendo en evidencia los problemas que poseen para comprender mensajes, expresar su conocimiento y su opinión e interactuar con sus compañeros, docentes y hasta su entorno familiar.

**5. ¿Los estudiantes articulan palabras con una adecuada tonalidad de voz?**

**Tabla 10.** Articulación de palabras con una adecuada tonalidad de voz

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Escala</b>	Siempre	3	13,64%
	Casi siempre	5	22,73%
	Ocasionalmente	6	27,27%
	Casi nunca	4	18,18%
	Nunca	4	18,18%
<b>TOTAL</b>		<b>22</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por:* Johana Ruiz  
*Fuente:* Ficha de observación



**Gráfico 6.** Articulación de palabras con una adecuada tonalidad de voz  
*Elaborado por:* Johana Ruiz  
*Fuente:* Ficha de observación

Según la tabla 10, apenas el 35% de los estudiantes de séptimo año, logran articular palabras con un adecuado tono de voz, teniendo en cuenta que, expresarse oralmente no solo depende de lo que decimos sino como lo decimos, adicionalmente, el tono de voz es uno de los elementos con mayor influencia en la comunicación puesto que le da sentido al mensaje que se está transmitiendo.

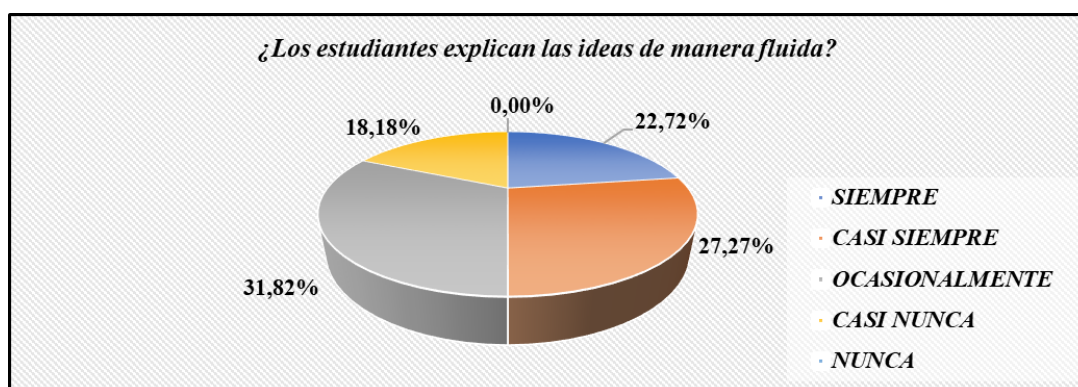
## 6. ¿Los estudiantes explican las ideas de manera fluida?

**Tabla 11.** Explicación de ideas de manera fluida

		Frecuencia	Porcentaje
<b>Escala</b>	Siempre	5	22,72%
	Casi siempre	6	27,27%
	Ocasionalmente	7	31,82%
	Casi nunca	4	18,18%
	Nunca	0	0,00%
<b>TOTAL</b>		<b>22</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por:* Johana Ruiz

*Fuente:* Ficha de observación



**Gráfico 7.** Explicación de ideas de manera fluida

*Elaborado por:* Johana Ruiz

*Fuente:* Ficha de observación

En la tabla 11 se observa que solo la mitad de estudiantes de séptimo año, explican oralmente las ideas de manera fluida, por lo tanto, hay que motivar mediante recursos didácticos activos la producción de representaciones mentales que surgen a través del razonamiento o imaginación de los niños, con el fin de lograr narraciones fluidas de fácil comprensión para su entorno social.

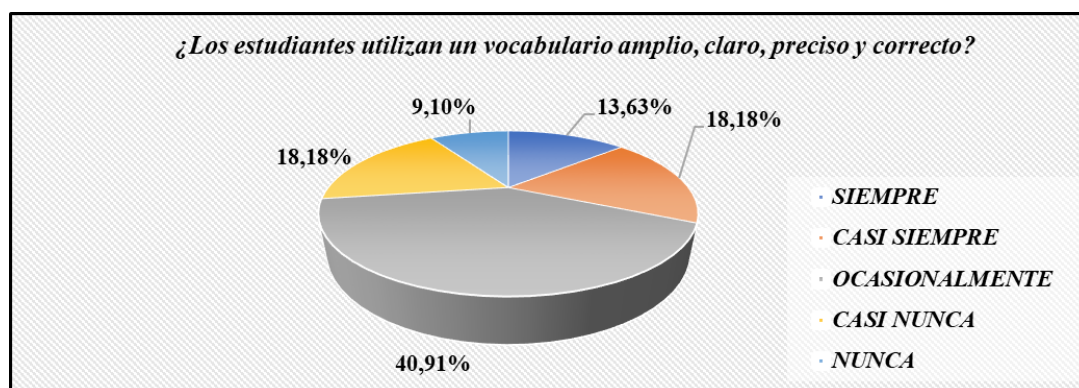
**7. ¿Los estudiantes utilizan un vocabulario amplio, claro, preciso y correcto?**

**Tabla 12.** Vocabulario amplio, claro, preciso y correcto

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Escala</b>	Siempre	3	13,63%
	Casi siempre	4	18,18%
	Ocasionalmente	9	40,91%
	Casi nunca	4	18,18%
	Nunca	2	9,10%
<b>TOTAL</b>		<b>22</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Johana Ruiz

**Fuente:** Ficha de observación



**Gráfico 8.** Vocabulario amplio, claro, preciso y correcto

**Elaborado por:** Johana Ruiz

**Fuente:** Ficha de observación

La información detallada en la tabla 12, nos muestra que apenas el 32 % de los estudiantes utilizan un vocabulario amplio, claro, preciso y correcto, lo cual los pone en un escenario poco propicio para destacarse en el ámbito académico, social y familiar, además dificulta su desarrollo cognitivo y su capacidad de argumentación, ordenar los pensamientos y abrir la mente para aprender cosas nuevas.



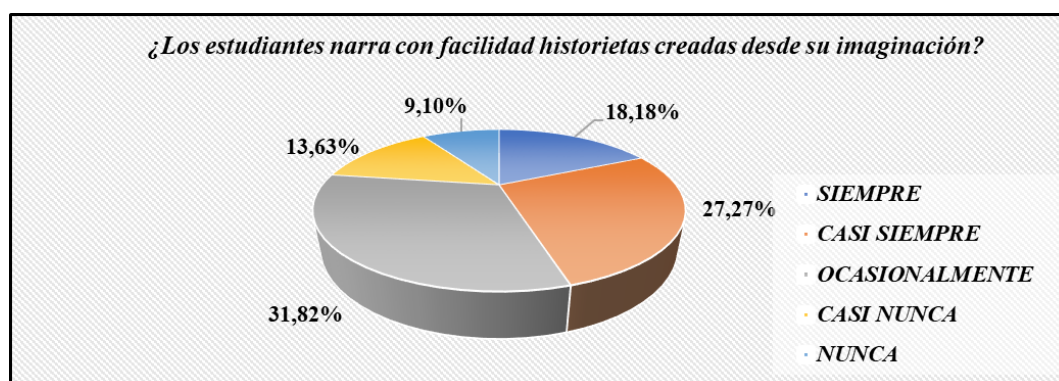
**8. ¿Los estudiantes narra con facilidad historietas creadas desde su imaginación?**

**Tabla 13.** Fácil narración de historietas

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Escala</b>	Siempre	4	18,18%
	Casi siempre	6	27,27%
	Ocasionalmente	7	31,82%
	Casi nunca	3	13,63%
	Nunca	2	9,10%
	TOTAL	22	100%

*Elaborado por:* Johana Ruiz

*Fuente:* Ficha de observación



**Gráfico 9.** Fácil narración de historietas

*Elaborado por:* Johana Ruiz

*Fuente:* Ficha de observación

Los datos de la tabla 13 evidencian que la mayoría de los alumnos tienen dificultades para hacer narraciones de historietas, las mismas que pueden ser una herramienta pedagógica que favorezca el aprendizaje de la expresión oral, además motivan la interacción entre estudiantes y profesor, desarrollan además habilidades sociales, actitudinales y de comunicación.



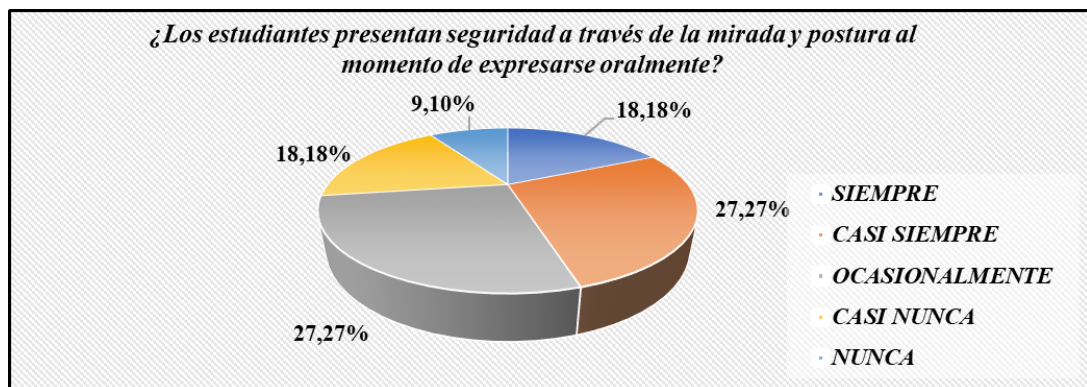
**9. ¿Los estudiantes presentan seguridad a través de la mirada y postura al momento de expresarse oralmente?**

**Tabla 14.** Seguridad a través de la mirada y postura

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Escala</b>	Siempre	4	18,18%
	Casi siempre	6	27,27%
	Ocasionalmente	6	27,27%
	Casi nunca	4	18,18%
	Nunca	2	9,10%
<b>TOTAL</b>		<b>22</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por:* Johana Ruiz

*Fuente:* Ficha de observación



**Gráfico 10.** Seguridad a través de la mirada y postura

*Elaborado por:* Johana Ruiz

*Fuente:* Ficha de observación

Según los resultados expuestos en la tabla 14, más de la mitad de los estudiantes presentan, limitantes con su mirada y postura al momento de expresarse oralmente, lo cual genera una desventaja en el instante de la comunicación, ya que los gestos, la expresión facial y las posturas actúan como el complemento ideal de un buen orador, revelando de forma clara lo que este siente en el momento de dirigirse al público objetivo.

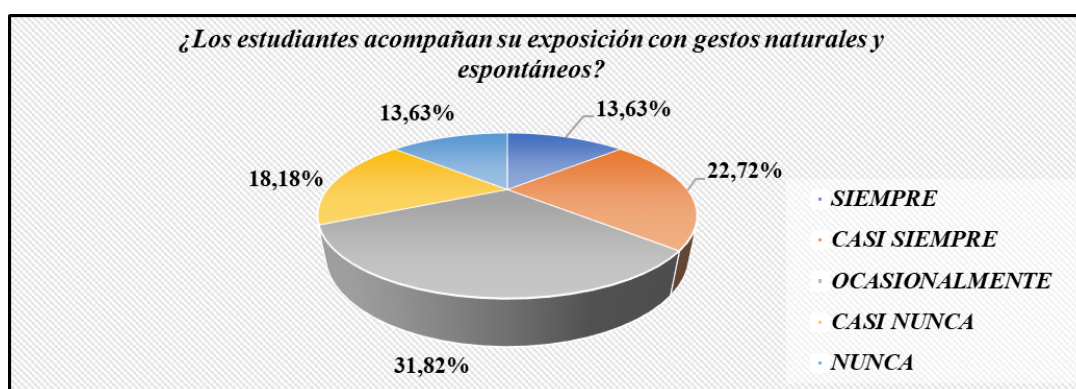
## 10. ¿Los estudiantes acompañan su exposición con gestos naturales y espontáneos?

**Tabla 15.** Exposición con gestos naturales y espontáneos

		Frecuencia	Porcentaje
<b>Escala</b>	Siempre	3	13,63%
	Casi siempre	5	22,72%
	Ocasionalmente	7	31,82%
	Casi nunca	4	18,18%
	Nunca	3	13,63%
<b>TOTAL</b>		<b>22</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Johana Ruiz

**Fuente:** Ficha de observación



**Gráfico 11.** Exposición con gestos naturales y espontáneos

**Elaborado por:** Johana Ruiz

**Fuente:** Ficha de observación

La tabla 15 nos muestra que apenas el 35% de los niños acompañan sus exposiciones con gestos naturales y espontáneos y un 31% lo hacen ocasionalmente, como sabemos, una adecuada expresión oral es acompañada por un lenguaje corporal que muestre seguridad y conocimiento de lo que estamos exponiendo, por lo tanto, es necesario aplicar estrategias lúdicas que fomenten el desarrollo de estas habilidades.

## **CAPÍTULO III**

### **PRODUCTO**

#### **Nombre de la propuesta**

Actividades lúdicas para el desarrollo de la Expresión Oral de los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San José de Poaló.

#### **Definición del tipo de producto**

En base a la investigación, se considera necesaria la implementación de Actividades Lúdicas para desarrollar y mejorar la Expresión Oral en los estudiantes de séptimo EGB.

Se puede acotar que, se conoce como actividad lúdica a la estrategia de aprendizaje diseñada con el objetivo de crear un ambiente agradable en el aula, donde los estudiantes puedan aprender jugando, realizando su proceso de aprendizaje mediante el juego, es decir actividades lúdicas. (Fará, C. A., & Gamboa, A. Y., 2018).

Es necesario recalcar que, se pretende contribuir con un aporte que significativo como parte de la solución de la problemática identificada en el diagnóstico, con la aplicación de actividades estructuradas acorde a la realidad de los estudiantes y al contexto educativo.

Se pretende lograr que los estudiantes demuestren interés en el mejoramiento de sus procesos comunicativos con la utilización y aplicación de actividades y materiales de apoyo enmarcados en aspectos curriculares imprescindibles para su desarrollo integral.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Elaborar actividades lúdicas para el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de séptimo año EGB de la Unidad Educativa San José de Poaló.

### **Objetivos Específicos**

- Seleccionar las actividades lúdicas que desarrollen la expresión oral.
- Implementar actividades lúdicas que permitan tener una mejor forma de comunicarse y un mejor desarrollo de la expresión oral.
- Enriquecer fluidez y coherencia en la expresión oral de los estudiantes.
- Proporcionar a los docentes diferentes actividades lúdicas para el desarrollo de la expresión oral.

### **Premisas para la implementación de la propuesta**

Implementar esta propuesta, implica que los profesores posean dominio en conocimientos sobre ludificación, a fin de establecer adecuadamente las actividades que se desean implementar.

Los contenidos han sido enmarcados en la búsqueda de resultados conforme el siguiente detalle:

- Documentación basada en contenidos que guardan relación con el desarrollo de la expresión oral.
- Actividades diseñadas para el fortalecimiento de las competencias de comunicación oral.
- Actividades planificadas en relación al entorno de aprendizaje de los estudiantes de la U.E. San José de Poaló.
- Socialización del contenido de esta propuesta.

### **Estructura de la propuesta**

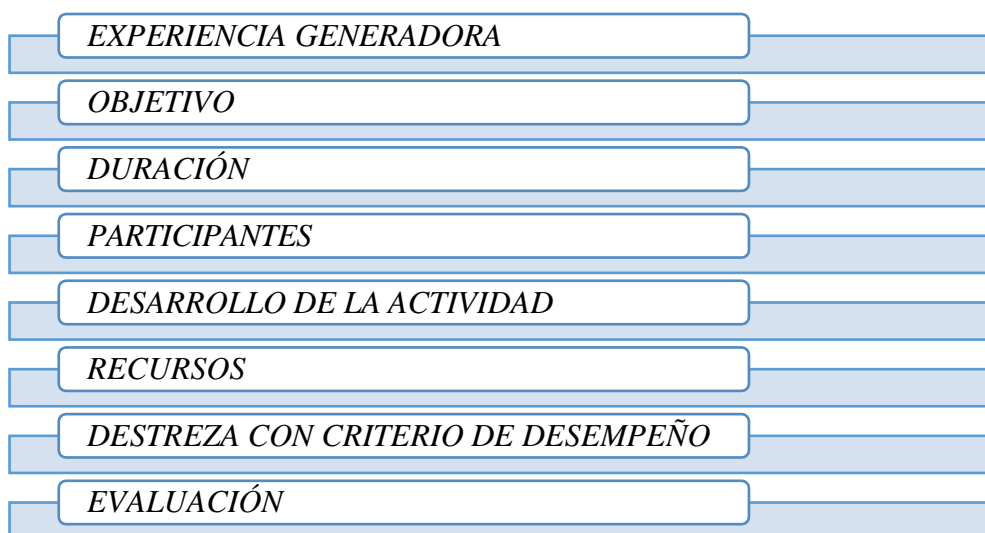
Tanto la planta docente como los representantes legales de los estudiantes, deben hacerle frente a una preocupante realidad, ya que, en la actualidad el uso de la

tecnología lejos de contribuir al desarrollo y perfeccionamiento de la expresión oral tanto en niños como adolescentes ha provocado que se expresen como escriben utilizando modismos que no están acorde con su entorno natural, además, es posible que esta realidad guarde relación con los métodos de enseñanza aplicados por los docentes, que suelen hacerlo desde el escritorio o haciendo actividades que los llevan a la monotonía y que para la mayoría de los estudiantes resultan aburridas. Las actividades se han seleccionado y diseñado a fin de evidenciar la relevancia que tiene la expresión oral en la vida cotidiana de los niños y niñas.

Adicionalmente se vinculan las actividades propuestas con las destrezas con criterio de desempeño relacionadas con el desarrollo de la expresión oral que plantea el Ministerio de Educación en el Currículo Priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales de Educación General Básica subnivel medio.

Las actividades que se proponen tienen la siguiente estructura:

**Figura 1.** Estructura de las actividades



**Elaborado por:** Johana Ruiz

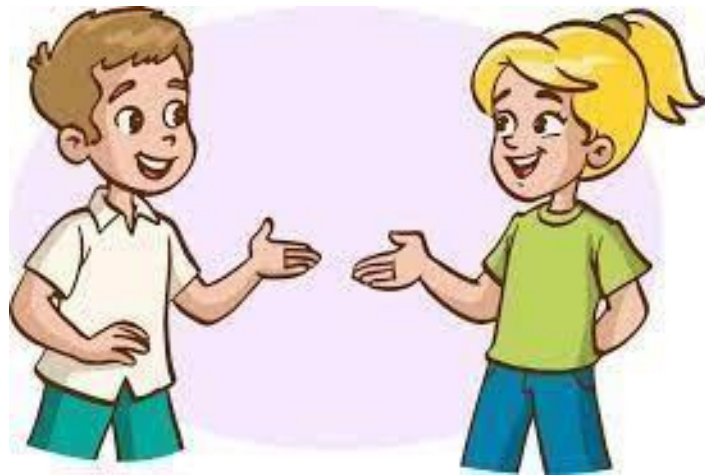
**Fuente:** Base de la propuesta

Dentro de las actividades lúdicas contenidas en esta propuesta, se presentan las siguientes:

- Actividad 1: Disfruto al describirme

- Actividad 2: Hablando - Ando
- Actividad 3: Contando cuentos
- Actividad 4: Me divierto siendo periodista
- Actividad 5: Presentador por un día
- Actividad 6: Las palabras sobre la mesa
- Actividad 7: Pasa la noticia
- Actividad 8: Vendo .... Vendo
- Actividad 9: Cantantes
- Actividad 10: Cuando sea grande!!!

*Actividades Lúdicas*  
*para el Desarrollo*  
*de la Expresión Oral*



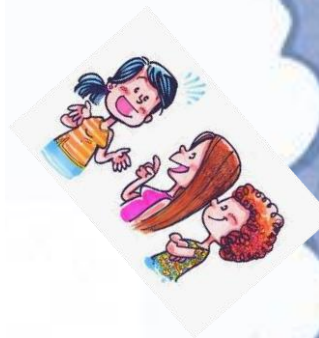


## Presentación de la Propuesta

En la actualidad la expresión oral se ha convertido en un aspecto de gran relevancia en el contexto escolar, es en la escuela en donde los niños y niñas tienen y buscan la posibilidad de contacto con sus pares, este es el entorno propicio para llevar a cabo y de forma adecuada un proceso de interacción comunicativa.

Mediante la expresión oral los estudiantes pueden transmitir conocimientos, expresiones, experiencias, es un aspecto vital para la enseñanza y el aprendizaje, así como la formación de vínculos y la construcción de relaciones con otras personas. A la hora de diseñar y estructurar las actividades que a continuación se presentan se han tomado en cuenta cada uno de los aspectos que pudieran influir tanto positiva como negativamente en la persecución de los objetivos planteados.

Con estas actividades se pretende contribuir en el aprendizaje de los estudiantes en lo que se relaciona a la expresión en público, a exponer sus ideas en forma ordenada o defender sus ideas, además se busca estimular el desarrollo de la expresión oral mediante la realización de las actividades propuestas.





# *Disfruto al describirme*



### *Experiencia Generadora*

Disfruto al describirme

### *Objetivo*

Describir oralmente sus cualidades personales de manera lúdica y creativa, utilizando un lenguaje correcto.

### *Duración*

Una hora clase de 40´.

### *Participantes*

- Docente de Séptimo EGB
- Estudiantes de Séptimo EGB

### *Desarrollo de la actividad*

- Actividad de motivación.
- Socializar el juego, su dinámica y sus reglas.
- Todos los estudiantes deberán traer de casa una tarjeta con una imagen del objeto que deseen describir.
- Uno a uno los estudiantes deberán iniciar la descripción de su tarjeta.
- Una vez que todos hayan realizado la descripción, procederán a intercambiar tarjetas para hacerlo de la misma manera con las tarjetas de los demás estudiantes.
- En el caso de que algún estudiante utilice algún termino inapropiado o que no pertenezca, se le pausará con la finalidad de corregir los términos según corresponda.
- Una vez terminada la descripción de tarjetas, iniciará la autodescripción de cada uno de los estudiantes y se repite la misma dinámica realizada con las tarjetas.
- El estudiante con menos errores en su pronunciación será el ganador.

### *Recursos*

Tarjetas

### *Destreza con criterio de desempeño*

LL.3.3.4. Autorregular la comprensión de textos mediante el uso de estrategias cognitivas de comprensión: parafrasear, releer, formular preguntas, leer selectivamente, consultar fuentes adicionales.

### *Evaluación*

La Docente realizará tarjetas diferentes a las realizadas por los estudiantes, buscando que los objetos contengan en su descripción palabras no muy comunes, que enriquezcan su vocabulario y perfeccionen su pronunciamiento.

DESCRIBE LAS IMAGENES CONTENIDAS EN LAS  
TARJETAS



### **RUBRICA DE EVALUACIÓN**

<b>PARÁMETROS</b>	<b>MUY BIEN</b>	<b>BIEN</b>	<b>REGULAR</b>
<b>CONTENIDO</b>	El contenido va acorde al tema y se desglosa según los objetivos planteados.	El contenido va acorde al tema, pero requiere mayor detalle o especificación.	La descripción no está muy relacionada con la realidad por lo que requiere mayor comprensión de la imagen.
<b>PRONUNCIACIÓN</b>	La pronunciación es impecable, no presenta ningún error.	Describe la imagen con menos de 4 errores en su pronunciación.	Su descripción presenta más de 4 faltas en pronunciación.
<b>COHERENCIA Y COHESIÓN</b>	La descripción tiene coherencia y cohesión. Es fácil de comprender.	La descripción es entendible, aunque puede mejorar en la cohesión.	Su trabajo debe ser mejorado en la coherencia y cohesión.
<b>RECURSO</b>	El recurso que emplea es según lo mencionado por la docente. Presenta orden, creatividad y originalidad.	El recurso que emplea es según lo mencionado por la docente. Presenta escaso orden, creatividad y originalidad.	El recurso que emplea el estudiante requiere de mayor organización y originalidad.

# *Hablando - Ando*





### *Experiencia Generadora*

Hablando Ando

### *Objetivo*

Narrar acerca de un hecho histórico importante de nuestro país, haciendo uso de las buenas técnicas del lenguaje oral.

### *Duración*

Una hora clase de 40'.

### *Participantes*

Docente de Séptimo EGB

Estudiantes de Séptimo EGB

### *Desarrollo de la actividad*

- Actividad de motivación.
- Socializar el juego, su dinámica y sus reglas.
- Cada uno de los estudiantes contarán algo que les hubiera sucedido alguna vez, de allí la docente partirá explicando a los estudiantes que lo que contaban se llama narración.
- Luego cada uno de los estudiantes narrará sus propias historias o sucesos y de esta forma dan a conocer sus creaciones al tiempo de desarrollar su expresión oral.
- Es importante que la docente y todos los estudiantes presten atención a la hora de cada narración de modo que se puedan ir corrigiendo posibles errores en pronunciación y expresión oral.
- La narración con menos errores en pronunciación será la ganadora.

### *Recursos*

- Disfraces
- Música de fondo

### *Destreza con criterio de desempeño*

LL.3.2.2. Proponer intervenciones orales con una intención comunicativa, organizar el discurso según las estructuras básicas de la lengua oral y utilizar un vocabulario adecuado a diversas situaciones comunicativas.

### *Evaluación*

- Narración Grupal

Formando grupos de 4 o 5 estudiantes y partiendo de una investigación sobre las clases de narración, su estructura y sus características, realizar una narración grupal sobre la Batalla de Pichincha.



**RUBRICA DE EVALUACIÓN**

<b>PARÁMETROS</b>	<b>MUY BIEN</b>	<b>BIEN</b>	<b>REGULAR</b>
<b>CONTENIDO</b>	El contenido va acorde al tema y se desglosa según los objetivos planteados.	El contenido va acorde al tema, pero requiere mayor detalle o especificación.	El contenido no está muy relacionado con el tema por lo que requiere mayor lectura y comprensión de las preguntas.
<b>PRONUNCIACIÓN</b>	La pronunciación es impecable, no presenta ningún error.	Describe la imagen con menos de 4 errores en su pronunciación.	Su descripción presenta más de 4 faltas en pronunciación.
<b>COHERENCIA Y COHESIÓN</b>	La descripción tiene coherencia y cohesión. Es fácil de comprender.	La descripción es entendible, aunque puede mejorar en la cohesión.	Su trabajo debe ser mejorado en la coherencia y cohesión.
<b>RECURSO</b>	El recurso que emplea es según lo mencionado por la docente. Presenta orden, creatividad y originalidad.	El recurso que emplea es según lo mencionado por la docente. Presenta escaso orden, creatividad y originalidad.	El recurso que emplea el estudiante requiere de mayor organización y originalidad.



# *Contando cuentos*



### *Experiencia Generadora*

Contando cuentos

### *Objetivo*

Leer un cuento en voz alta, haciendo uso correcto del lenguaje oral y corporal al momento de expresarse.

### *Duración*

Una hora clase de 40´.

### *Participantes*

Docente del área de Lengua y Literatura

Estudiantes de Séptimo Año EGB

### *Desarrollo de la actividad*

- Actividad de motivación.
- Socializar el juego, su dinámica y sus reglas.
- Se inicia esta actividad con la lectura de un cuento tradicional, haciendo énfasis en las características principales del cuento y así los estudiantes tengan pautas para crear, desarrollar y exponer sus propias creaciones.
- Cada uno de los estudiantes presentará cada una de sus cuentos creados por sí mismos.
- A la hora de su narración la docente y los demás estudiantes irán contabilizando y corrigiendo cada uno de los errores.
- La docente hará además las correcciones pertinentes, como ortografía y estructura gramatical.
- El estudiante con el menos número de errores será el ganador.

### *Recursos*

- Cuentos tradicionales.
- Tarjetas

### *Destreza con criterio de desempeño*

LL.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.

### *Evaluación*

Elaborar tarjetas con palabras enlace que estarán pegadas en toda el aula.

**CREAR CUENTOS CON ESTAS PALABRAS DE  
ENLACE**

ASI MISMO	ADEMÁS	AHORA BIEN
DE IGUAL MANERA	DEL MISMO MODO	DE IGUAL FORMA
POR AÑADIDURA	EN PRIMER LUGAR	AL INICIO
AL PRINCIPIO	DECIDIDAMENTE	DECISIVAMENTE
AUNQUE	TAMBIÉN	ANTES QUE NADA
ANTE TODO	ES MÁS	MÁS AÚN

### RUBRICA DE EVALUACIÓN

PARÁMETROS	MUY BIEN	BIEN	REGULAR
<b>CONTENIDO</b>	El contenido va acorde al tema y se desglosa según los objetivos planteados.	El contenido va acorde al tema, pero requiere mayor detalle o especificación.	El contenido no está muy relacionado con el tema por lo que requiere mayor lectura y comprensión de las preguntas.
<b>PRONUNCIACIÓN</b>	La pronunciación es impecable, no presenta ningún error.	Describe la imagen con menos de 4 errores en su pronunciación.	Su descripción presenta más de 4 faltas en pronunciación.
<b>COHERENCIA Y COHESIÓN</b>	La descripción tiene coherencia y cohesión. Es fácil de comprender.	La descripción es entendible, aunque puede mejorar en la cohesión.	Su trabajo debe ser mejorado en la coherencia y cohesión.
<b>RECURSO</b>	El recurso que emplea es según lo mencionado por la docente. Presenta orden, creatividad y originalidad.	El recurso que emplea es según lo mencionado por la docente. Presenta escaso orden, creatividad y originalidad.	El recurso que emplea el estudiante requiere de mayor organización y originalidad.

*Me divierto siendo periodista*



### *Experiencia Generadora*

Me divierto siendo periodista.

### *Objetivo*

Imitar a un periodista utilizando recursos comunicativos para el desarrollo de la expresión oral.

### *Duración*

Una hora clase de 40´.

### *Participantes*

Docente de Séptimo EGB

Estudiantes de Séptimo EGB

### *Desarrollo de la actividad*

- Actividad de motivación.
- Socializar el juego, su dinámica y sus reglas.
- Todos los estudiantes deberán consultar una noticia reciente y real.
- Se les proyectará la transmisión de una noticia real, para que tengan una idea más clara de lo que es la función periodística.
- Se formarán parejas de estudiantes para que desempeñen el papel de periodista y camarógrafo y transmitan la noticia que consultaron previamente, los dos estudiantes deberán intercambiar las dos funciones.
- Una vez terminada la presentación de la noticia la maestra realizará preguntas en relación a la misma, el estudiante que mejor replique la noticia y con un número menor de errores será el ganador.

### *Recursos*

- Noticia
- Micrófono didáctico
- Cámara didáctica

### *Destreza con criterio de desempeño*

LL.3.2.3. Apoyar el discurso con recursos y producciones audiovisuales.

### *Evaluación*

Dramatización



**FORMAR GRUPOS DE ESTUDIANTES Y DRAMATIZAR  
UN REPORTAJE SOBRE LAS SIGUIENTES  
TEMÁTICAS**

**ACCIDENTE DE TRÁNSITO**



**DESASTRE NATURAL**



**RUBRICA DE EVALUACIÓN**

<b>PARÁMETROS</b>	<b>MUY BIEN</b>	<b>BIEN</b>	<b>REGULAR</b>
<b>CONTENIDO</b>	El contenido va acorde al tema y se desglosa según los objetivos planteados.	El contenido va acorde al tema, pero requiere mayor detalle o especificación.	El contenido no está muy relacionado con el tema por lo que requiere mayor lectura y comprensión de las preguntas.
<b>PRONUCIACIÓN</b>	La pronunciación es impecable, no presenta ningún error.	Describe la imagen con menos de 4 errores en su pronunciación.	Su descripción presenta más de 4 faltas en pronunciación.
<b>COHERENCIA Y COHESIÓN</b>	La descripción tiene coherencia y cohesión. Es fácil de comprender.	La descripción es entendible, aunque puede mejorar en la cohesión.	Su trabajo debe ser mejorado en la coherencia y cohesión.
<b>RECURSO</b>	El recurso que emplea es según lo mencionado por la docente. Presenta orden, creatividad y originalidad.	El recurso que emplea es según lo mencionado por la docente. Presenta escaso orden, creatividad y originalidad.	El recurso que emplea el estudiante requiere de mayor organización y originalidad.



## *Presentador por un día*



### ***Experiencia Generadora***

Presentador por un día.

### ***Objetivo***

Imitar a un presentador de espectáculos reconociendo la importancia de una correcta expresión oral.

### ***Duración***

Una hora clase de 40´.

### ***Participantes***

Docente de Séptimo EGB

Estudiantes de Séptimo EGB

### ***Desarrollo de la actividad***

- Actividad de motivación.
- Socializar el juego, su dinámica y sus reglas.
- El programa consiste en describir el significado de imágenes.
- De manera conjunta entre la docente y los estudiantes le asignarán un nombre al Programa de Televisión que van a recrear.
- Se harán dos grupos de 14 estudiantes cada uno y se les asignará el papel que van a representar, un camarógrafo, un presentador, un participante y 4 estudiantes serán parte del jurado y 7 estudiantes serán parte del público.
- Diseñar tarjetas con imágenes con varios niveles de complejidad (fácil, intermedio y difícil).
- El participante irá tomando una a una las tarjetas con las imágenes que deberá describir, en un mínimo de 20 palabras por cada descripción.

- Cada imagen según su nivel de dificultad tendrá un valor que puede ir desde 1 hasta 5.
- El jurado calificador ira registrando el número de palabras correctas e incorrectas.
- El estudiante que menos errores acumule será el ganador.

### ***Recursos***

- Tarjetas Elaboradas
- Cámara didáctica.
- Micrófono didáctico.
- Hojas
- Lápices

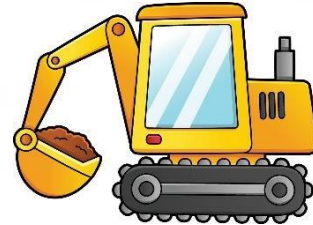
### ***Destreza con criterio de desempeño***

LL.3.2.2. Proponer intervenciones orales con una intención comunicativa, organizar el discurso según las estructuras básicas de la lengua oral y utilizar un vocabulario adecuado a diversas situaciones comunicativas.

### ***Evaluación***

Describir de forma oral las características y utilidad de las imágenes contenidas en la hoja de trabajo.

**MENCIONA EL NOMBRE, CARACTERÍSTICAS Y UTILIDAD DE CADA IMÁGEN**





<b>RUBRICA DE EVALUACIÓN</b>			
<b>PARÁMETROS</b>	<b>MUY BIEN</b>	<b>BIEN</b>	<b>REGULAR</b>
<b>CONTENIDO</b>	El contenido va acorde al tema y se desglosa según los objetivos planteados.	El contenido va acorde al tema, pero requiere mayor detalle o especificación.	El contenido no está muy relacionado con el tema por lo que requiere mayor lectura y comprensión de las preguntas.
<b>PRONUCIACIÓN</b>	La pronunciación es impecable, no presenta ningún error.	Describe la imagen con menos de 4 errores en su pronunciación.	Su descripción presenta más de 4 faltas en pronunciación.
<b>COHERENCIA Y COHESIÓN</b>	La descripción tiene coherencia y cohesión. Es fácil de comprender.	La descripción es entendible, aunque puede mejorar en la cohesión.	Su trabajo debe ser mejorado en la coherencia y cohesión.
<b>RECURSO</b>	El recurso que emplea es según lo mencionado por la docente. Presenta orden, creatividad y originalidad.	El recurso que emplea es según lo mencionado por la docente. Presenta escaso orden, creatividad y originalidad.	El recurso que emplea el estudiante requiere de mayor organización y originalidad.

## *Las palabras sobre la mesa*



### ***Experiencia Generadora***

Las palabras sobre la mesa.

### ***Objetivo***

Implementar una mesa redonda fomentando el diálogo acerca de un tema de actualidad entre los participantes utilizando las técnicas de la expresión oral.

### ***Duración***

Una hora clase de 40´.

### ***Participantes***

Docente de Séptimo EGB

Estudiantes de Séptimo EGB

### ***Desarrollo de la actividad***

- Actividad de motivación.
- Socializar el juego, su dinámica y sus reglas.
- La docente deberá realizar una inducción en cuanto a lo que se relaciona a una mesa redonda, además en relación a la realidad que viven sus estudiantes y el entorno que les rodea seleccionará el tema a tratar.
- Se designará un moderador y se seleccionarán los participantes.
- Esta actividad no seleccionará un ganador como tal, pues tendrá como finalidad principal motivar a todos los participantes sobre la importancia de la expresión oral en la vida cotidiana de las personas.

### ***Recursos***

- Hojas
- Lápices

### ***Destreza con criterio de desempeño***

LL.3.2.1. Escuchar discursos orales y formular juicios de valor con respecto a su contenido y forma, y participar de manera respetuosa frente a las intervenciones de los demás.

### ***Evaluación***

Realizar tarjetas con diferentes temas de interés para que los estudiantes puedan debatirlos en una mesa redonda.

*SELECCIONAR UNA TARJETA CON EL TEMA PARA  
DEBATIR A TRAVÉS DE UNA MESA REDONDA*

POLITICA EN EL SIGLO XXI

LAS REDES SOCIALES

LA INSEGURIDAD

EMBARAZO ADOLESCENTE

LAS DROGAS

LA MIGRACIÓN



### RUBRICA DE EVALUACIÓN

PARÁMETROS	MUY BIEN	BIEN	REGULAR
<b>CONTENIDO</b>	El contenido va acorde al tema y se desglosa según los objetivos planteados.	El contenido va acorde al tema, pero requiere mayor detalle o especificación.	El contenido no está muy relacionado con el tema por lo que requiere mayor lectura y comprensión de las preguntas.
<b>PRONUCIACIÓN</b>	La pronunciación es impecable, no presenta ningún error.	Describe la imagen con menos de 4 errores en su pronunciación.	Su descripción presenta más de 4 faltas en pronunciación.
<b>COHERENCIA Y COHESIÓN</b>	La descripción tiene coherencia y cohesión. Es fácil de comprender.	La descripción es entendible, aunque puede mejorar en la cohesión.	Su trabajo debe ser mejorado en la coherencia y cohesión.
<b>RECURSO</b>	El recurso que emplea es según lo mencionado por la docente. Presenta orden, creatividad y originalidad.	El recurso que emplea es según lo mencionado por la docente. Presenta escaso orden, creatividad y originalidad.	El recurso que emplea el estudiante requiere de mayor organización y originalidad.

# *Pasa la noticia*



### *Experiencia Generadora*

Pasa la noticia

### *Objetivo*

Activar el juego de pasar la noticia fomentando la atención de los estudiantes para expresar de forma correcta el mensaje recibido.

### *Duración*

Una hora clase de 40´.

### *Participantes*

Docente de Séptimo EGB

Estudiantes de Séptimo EGB

### *Desarrollo de la actividad*

- Actividad de motivación.
- Socializar el juego, su dinámica y sus reglas.
- Los estudiantes se ubican de pie formando un círculo.
- Se les presentará una noticia de al menos 10 líneas impresa en una hoja.
- Uno de los estudiantes inicia dando lectura de la noticia.
- Una vez concluida la lectura, la hoja empieza a pasar por las manos de todos los estudiantes hasta cuando la docente haga sonar un pito.
- El estudiante que tenga en sus manos la hoja contará la noticia sin leer, y lo hará cantando, llorando, riendo o bailando según indique la maestra.
- El estudiante que menos errores tenga al narrar la noticia será el ganador.

### *Recursos*

- Noticia impresa
- Pito

### *Destreza con criterio de desempeño*

LL.3.2.1. Escuchar discursos orales y formular juicios de valor con respecto a su contenido y forma, y participar de manera respetuosa frente a las intervenciones de los demás.

### *Evaluación*

Jugar a la noticia descompuesta

## LA NOTICIA DESCOMPUESTA

- 1.- Se forman grupos con todos los estudiantes.
- 2.- La docente inicia el juego con el grupo N° 1, contando al oído del primer estudiante una noticia de interés social.
- 3.- El estudiante repite este proceso con el estudiante que está a su derecha y así sucesivamente con todos los estudiantes del grupo.
- 4.- El último estudiante en recibir la noticia, expondrá en voz alta.
- 5.- Este proceso lo realizan todos los grupos de estudiantes.
- 5.- El Grupo que menos distorsione la noticia es el ganador.





<b>RUBRICA DE EVALUACIÓN</b>			
<b>PARÁMETROS</b>	<b>MUY BIEN</b>	<b>BIEN</b>	<b>REGULAR</b>
<b>CONTENIDO</b>	El contenido va acorde al tema y se desglosa según los objetivos planteados.	El contenido va acorde al tema, pero requiere mayor detalle o especificación.	El contenido no está muy relacionado con el tema por lo que requiere mayor lectura y comprensión de las preguntas.
<b>PRONUCIACIÓN</b>	La pronunciación es impecable, no presenta ningún error.	Describe la imagen con menos de 4 errores en su pronunciación.	Su descripción presenta más de 4 faltas en pronunciación.
<b>COHERENCIA Y COHESIÓN</b>	La descripción tiene coherencia y cohesión. Es fácil de comprender.	La descripción es entendible, aunque puede mejorar en la cohesión.	Su trabajo debe ser mejorado en la coherencia y cohesión.
<b>RECURSO</b>	El recurso que emplea es según lo mencionado por la docente. Presenta orden, creatividad y originalidad.	El recurso que emplea es según lo mencionado por la docente. Presenta escaso orden, creatividad y originalidad.	El recurso que emplea el estudiante requiere de mayor organización y originalidad.

# *Vendo .... Vendo*



### ***Experiencia Generadora***

Vendo ..... Vendo

### ***Objetivo***

Ofertar productos de la localidad mediante la rima, poesía o canto.

### ***Duración***

Una hora clase de 40´.

### ***Participantes***

Docente de Séptimo EGB

Estudiantes de Séptimo EGB

### ***Desarrollo de la actividad***

- Repetir varios trabalenguas.
- Socializar el juego, su dinámica y sus reglas.
- Formar grupos de 4 estudiantes.
- Imprimir imágenes de los productos que los estudiantes deberán ofertar.
- A cada grupo se le entregará una tarjeta, ofertando las características del mismo a través de rima, poesía o canto de cualquier ritmo.
- Todos los grupos deberán realizar la venta a través de esta dinámica, sin que las rimas, poesías o cantos se repitan.

### ***Recursos***

- Tarjetas

### ***Destreza con criterio de desempeño***

LL.3.3.8. Leer con fluidez y entonación en diversos contextos (familiares, escolares y sociales) y con diferentes propósitos (exponer, informar, narrar, compartir, etc.).

### ***Evaluación***

- Formar palabras de productos, partiendo de las sílabas impresas en las tarjetas, para luego describirlas.

**FORMA PALABRAS PARTIENDO DE LAS SIGUIENTES  
SÍLABAS Y DESCRIBE SUS CARACTERÍSTICAS**

CO

RA

TE

CO

CO



<b>RUBRICA DE EVALUACIÓN</b>			
<b>PARÁMETROS</b>	<b>MUY BIEN</b>	<b>BIEN</b>	<b>REGULAR</b>
<b>CONTENIDO</b>	El contenido va acorde al tema y se desglosa según los objetivos planteados.	El contenido va acorde al tema, pero requiere mayor detalle o especificación.	El contenido no está muy relacionado con el tema por lo que requiere mayor lectura y comprensión de las preguntas.
<b>PRONUCIACIÓN</b>	La pronunciación es impecable, no presenta ningún error.	Describe la imagen con menos de 4 errores en su pronunciación.	Su descripción presenta más de 4 faltas en pronunciación.
<b>COHERENCIA Y COHESIÓN</b>	La descripción tiene coherencia y cohesión. Es fácil de comprender.	La descripción es entendible, aunque puede mejorar en la cohesión.	Su trabajo debe ser mejorado en la coherencia y cohesión.
<b>RECURSO</b>	El recurso que emplea es según lo mencionado por la docente. Presenta orden, creatividad y originalidad.	El recurso que emplea es según lo mencionado por la docente. Presenta escaso orden, creatividad y originalidad.	El recurso que emplea el estudiante requiere de mayor organización y originalidad.

# *Cantantes*



### *Experiencia Generadora*

Cantantes.

### *Objetivo*

Utilizar el canto como estrategia para mejorar la expresión oral.

### *Duración*

Una hora clase de 40´.

### *Participantes*

Docente de Séptimo EGB

Estudiantes de Séptimo EGB

### *Desarrollo de la actividad*

- Actividad de motivación.
- Socializar el juego, su dinámica y sus reglas.
- Los estudiantes escogerán el tema que deseen interpretar.
- Deberán memorizar la letra.
- Un estudiante desempeñará el papel de presentador de cada uno de los artistas.
- Todos los estudiantes participarán con un tema.
- La docente será la encargada de identificar las fallas en pronunciación y corregir los posibles errores.

### *Recursos*

- Disfraces
- Micrófono didáctico.
- Pistas musicales

### *Destreza con criterio de desempeño*

LL.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.

### *Evaluación*

- Se formarán 4 grupos y realizarán una presentación artístico musical.

**POR SORTEO CADA GRUPO INTERPRETARÁ UNO DE LOS  
SIGUIENTES TEMAS**

LA MOCHILA AZUL

EL REY

YO TENGO UN CARRITO VIEJO

PICHIRILLO

<b>RUBRICA DE EVALUACIÓN</b>			
<b>PARÁMETROS</b>	<b>MUY BIEN</b>	<b>BIEN</b>	<b>REGULAR</b>
<b>CONTENIDO</b>	El contenido va acorde al tema y se desglosa según los objetivos planteados.	El contenido va acorde al tema, pero requiere mayor detalle o especificación.	El contenido no está muy relacionado con el tema por lo que requiere mayor lectura y comprensión de las preguntas.
<b>PRONUCIACIÓN</b>	La pronunciación es impecable, no presenta ningún error.	Describe la imagen con menos de 4 errores en su pronunciación.	Su descripción presenta más de 4 faltas en pronunciación.
<b>COHERENCIA Y COHESIÓN</b>	La descripción tiene coherencia y cohesión. Es fácil de comprender.	La descripción es entendible, aunque puede mejorar en la cohesión.	Su trabajo debe ser mejorado en la coherencia y cohesión.
<b>RECURSO</b>	El recurso que emplea es según lo mencionado por la docente. Presenta orden, creatividad y originalidad.	El recurso que emplea es según lo mencionado por la docente. Presenta escaso orden, creatividad y originalidad.	El recurso que emplea el estudiante requiere de mayor organización y originalidad.

*¡¡¡Cuando sea grande!!!*





### ***Experiencia Generadora***

Cuando sea grande.

### ***Objetivo***

Expresar oralmente sus aspiraciones futuras apoyados en la personificación de oficios y profesiones.

### ***Duración***

Una hora clase de 40´.

### ***Participantes***

Docente de Séptimo EGB

Estudiantes de Séptimo EGB

### ***Desarrollo de la actividad***

- Actividad de motivación.
- Socializar el juego, su dinámica y sus reglas a fin de optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Cada estudiante personificará el oficio o profesión que sea de su preferencia.
- Describirá las características y expondrá el porqué de su elección.
- El o los estudiantes que mejor describan o expresen sus personificaciones serán los ganadores.

### ***Recursos***

- Disfraces

### ***Destreza con criterio de desempeño***

LL.3.3.8. Leer con fluidez y entonación en diversos contextos (familiares, escolares y sociales) y con diferentes propósitos (exponer, informar, narrar, compartir, etc.).

### ***Evaluación***

- Intercambiar oficios entre estudiantes y realizar la descripción que realizaron sus compañeros.

**CADA ESTUDIANTE TOMARÁ UNA TARJETA PARA  
PERSONIFICAR Y DESCRIBIR UN OFICIO O PROFESIÓN**

CARPINTERO

PROFESOR

MÉDICO

ALBAÑIL



**RUBRICA DE EVALUACIÓN**

<b>PARÁMETROS</b>	<b>MUY BIEN</b>	<b>BIEN</b>	<b>REGULAR</b>
<b>CONTENIDO</b>	El contenido va acorde al tema y se desglosa según los objetivos planteados.	El contenido va acorde al tema, pero requiere mayor detalle o especificación.	El contenido no está muy relacionado con el tema por lo que requiere mayor lectura y comprensión de las preguntas.
<b>PRONUCIACIÓN</b>	La pronunciación es impecable, no presenta ningún error.	Describe la imagen con menos de 4 errores en su pronunciación.	Su descripción presenta más de 4 faltas en pronunciación.
<b>COHERENCIA Y COHESIÓN</b>	La descripción tiene coherencia y cohesión. Es fácil de comprender.	La descripción es entendible, aunque puede mejorar en la cohesión.	Su trabajo debe ser mejorado en la coherencia y cohesión.
<b>RECURSO</b>	El recurso que emplea es según lo mencionado por la docente. Presenta orden, creatividad y originalidad.	El recurso que emplea es según lo mencionado por la docente. Presenta escaso orden, creatividad y originalidad.	El recurso que emplea el estudiante requiere de mayor organización y originalidad.

## **Valoración de la propuesta**

La valoración de la propuesta denominada Actividades Lúdicas para el Desarrollo de la Expresión Oral tiene como propósito determinar la factibilidad de ser aplicada en el séptimo año de la Unidad Educativa San José de Poaló. Para ello recurrimos al método de valoración por especialistas, en primer lugar seleccionando a profesionales con experiencia en el área de Lengua y Literatura, trayectoria educativa y formación académica afín al tema de investigación, posteriormente, se elaboró una ficha de valoración que fue utilizada por los mismos para exponer su criterio respecto a los contenidos, evaluando aspectos como: relación con los objetivos, estructura de la propuesta; claridad de la redacción; pertinencia del contenido, viabilidad y transferencia a otros contextos, para ello, mediante una escala de Likert, se aplicó la valoración: **MA:** Muy aceptable; **BA:** Bastante aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable.

En base a la explicación expuesta en el Anexo 5, el criterio de los profesionales que hicieron la valoración cualitativa de la propuesta denominada Actividades Lúdicas para el Desarrollo de la Expresión Oral es de Muy Aceptable, por lo tanto, se llega a la conclusión que implementarla es completamente factible, aplicable y pertinente, tal como se resume en la tabla 16.

**Tabla 16.** Validación de la propuesta

<b>ESPECIALISTA</b>	<b>CRITERIOS</b>	<b>MA</b>	<b>BA</b>	<b>A</b>	<b>PA</b>	<b>I</b>
Mgs. Grace Elizabeth Caicho	Estructura de la propuesta.	X				
	Cumple con los objetivos planteados.	X				
	Claridad de la redacción, utiliza un lenguaje sencillo.	X				
	Pertinencia del contenido de la propuesta.	X				
	Viabilidad y transferencia a otros contextos.	X				
Mgs. Víctor Edmundo Cuzco	Estructura de la propuesta.	X				
	Cumple con los objetivos planteados.	X				
	Claridad de la redacción, utiliza un lenguaje sencillo.	X				
	Pertinencia del contenido de la propuesta.	X				
	Viabilidad y transferencia a otros contextos.	X				

**Elaborado por:** Johana Ruíz

**Fuente:** Ficha de valoración de especialistas

## Conclusiones

- El docente de séptimo año de la Unidad Educativa San José de Poaló, aplica estrategias metodológicas convencionales para fomentar el aprendizaje de la expresión oral en sus alumnos, a la vez, la limitada aplica actividades lúdicas plasmadas mediante la innovación tecnológica y la capacidad recreativa, así también, se determina que los aspectos teórico – prácticos no están vinculados con la realidad local; adicionalmente, la escasa dotación de recursos didácticos y el entorno educativo no favorecen un adecuado proceso enseñanza – aprendizaje.
- Los estudiantes poseen un limitado nivel de aprendizaje del lenguaje oral, insuficiente inserción en los eventos educativos donde se promueve la reflexión y el diálogo con pensamiento crítico, la aplicación de un vocabulario técnico es insuficiente, la comprensión de textos no es la adecuada, consideran el aprendizaje la expresión oral como una imposición y no la practican por su propia decisión.
- Las actividades lúdicas para el mejoramiento de la expresión oral en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San José de Poaló provoca una interrelación de los contenidos establecidos en el currículo nacional propuesto por el Ministerio de Educación con el entorno de aprendizaje de los alumnos, con creatividad estratégica y recursos lúdico–didácticos e innovadores, incluyendo un proceso metodológico de aprendizaje significativo, promoviendo que los estudiantes construyan autónomamente sus destrezas comunicativas en un entorno basado en ideales y valores.
- La valoración de la propuesta realizada bajo el criterio de profesionales con trayectoria, experiencia y perfil profesional afín al tema de estudio es de muy aceptable, puesto que, está estructurada en base a los objetivos propuestos, su redacción es clara y sencilla que permite su comprensión, y sus contenidos se enmarcan en la necesidad de aprendizaje de los estudiantes, ante lo cual se determina que su aplicación es factible y pertinente.

## Recomendaciones

- Incentivar la participación de los profesores en procesos de capacitación y desarrollo profesional, con la finalidad de actualizarse en la creación y desarrollo de recursos técnicos, didácticos y pedagógicos, así como, de la utilidad que se les puede dar en el aula, provocando en sus estudiantes el aprendizaje de la expresión oral las herramientas suficientes para promover su participación activa en ambientes académicos, sociales y comunitarios.
- Provocar en los estudiantes el interés por el aprendizaje de las técnicas de expresión oral mediante la aplicación de actividades lúdicas transformadoras que fomenten el desarrollo de los hábitos de lectura, escritura, comunicación, participación e inclusión activa en espacios de dialogo educativo.
- Implementar las actividades de ludificación para el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San José de Poaló, ya que contienen de recursos basados en el juego educativo, así como de métodos de enseñanza que facilitan la comprensión de sus contenidos, los mismos que contribuirán al desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños y de la colectividad en general.
- Socializar a nivel institucional la presente propuesta de actividades lúdicas, puesto que es una técnica pedagógica beneficiosa para la enseñanza de la expresión oral y para futuras investigaciones, es importante que los directivos y docentes tomen en cuenta sus contenidos planteados con recursos creativos y de comprensión sencilla, motivando aprendizajes mediante el juego y priorizando el uso de la ludificación en el salón de clases.

## Referencias Bibliográficas

- Acevedo, Y. T. (2014). *Factores que influyen en la expresión oral de los estudiantes de primer grado*. Cundinamarca: Universidad de La Sabana.
- Álvarez, Y. F., & Parra, A. L. (2015). *Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa*. Universidad Tecnológica y Pedagógica de Colombia.
- Aparici, M., & Igualada, A. (2018). *El desarrollo del lenguaje y la comunicación en la infancia*. Madrid: Editoria UOC.
- Arias - Gómez, J., Villasís - Keveer, M. Á., & Miranda Novales, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206.
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2021). *Ley Orgánica Reformatoria de la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Suplemento N° 434 Registro Oficial .
- Asensio - Ferreiro, M. (2021). Desarrollo de la expresión oral en FLE: la Francofonía y las TIC. *Anales de Filología Francesa*(29), 53 - 73. Obtenido de <https://doi.org/10.6018/analesff.481831>
- Bikitik , H., & Assako, V. (2022). Actividades lúdicas como herramienta didáctica para favorecer el aprendizaje del vocabulario y desarrollo de las habilidades de comunicación oral en LE. *Ziglôbitha, Revue des Arts, Linguistique, Littérature & Civilisations*(5), 237-248.
- Bosque, B. (2018). Enfoques para desarrollar la competencia comunicativa de los profesionales de la cultura física y deporte. *Acción*, 14. Obtenido de <https://accion.uccfd.cu/index.php/accion/article/view/11>

- Cárdenas, G., Formandoy, F., Peña, M., Guerrero, R., & Lastra, & P. (2015). *Manual de técnicas didácticas activas para el desarrollo de las competencias*. Chillán: Trama.
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2008). *Enseñar Lengua*. Barcelona: Graó.
- Chávez, S., Macías, E., Velasquez, V., & Vélez, D. (2017). La expresión oral en el niño de preescolar. *XIKUA Boletín Científico De La Escuela Superior De Tlahuelilpan*, 5(9).
- Cruz - Huancayo, D. F. (2020). Expresión oral: una problemática por abordar. *Sciéndo*, 23(4), 293-298.
- Cuji, V. E. (2020). *Actividades Lúdicas para Desarrollar la Expresión Oral en los niños de cuarto año de Educación General Básica*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- De La Cruz, Y. M. (2022). *Estrategias lúdicas y la expresión oral en niños de Inicial 1*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Del Moral, M. E., Guzmán, A. P., & Fernández, L. C. (2014). Serious Games: escenarios lúdicos para el desarrollo de las inteligencias múltiples en escolares de primaria. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*(47). Obtenido de <https://doi.org/10.21556/edutec.2014.47.121>
- González, G. (2023). *Guía de Estrategias Lúdicas para Estimular el Lenguaje en Niños de 4 a 5 años*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca.
- Guamán, P. E. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños de Educación General Básica*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163 - 173. Obtenido de <http://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>

- Hernández - Sampieri, R., & Mendoza Tórres, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México D.F: McGRAW-Hill.
- Lacave, C., Molina, A. I., Fernández, M., & Redondo, M. Á. (2015). Análisis de la fiabilidad y validez de un cuestionario docente. *Actas de las XXI Jornadas de la Enseñanza Universitaria de la Informática*, 136 - 143.
- Larrea, D. (2022). *La Lúdica en el Desarrollo de la Expresión Oral en niños de 4 años de Educación Inicial II, de la Escuela de Educación Básica "Germán Abdo Touma", de la Ciudad de Riobamba*. . Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Li, C., Dong, Z., Untch, R., & Chasteen, M. (2013). Engaging Computer Science Students through Gamification in an Online Social Network Based Collaborative Learning Environment. *International Journal of Information and Education Technology*, 3(1), 72 - 77.
- López, P., & Fachelli, S. (2015). *Metodología de la Investigación Social Cuantitativa*. Barcelona: Dipòsit Digital de Documents - Universitat Autònoma de Barcelona. Obtenido de <http://ddd.uab.cat/record/129382>
- Marcos, S., & Garrán, M. (2017). La comunicación oral. Actividades para el desarrollo de la expresión oral. *Ogigia. Revista electrónica de estudios hispánicos*, 47 -67.
- Martínez, J. L. (2019). El proceso de elaboración y validación de un instrumento de medición documental. *Acción y reflexión educativa*(44). Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/226/226955004/>
- Ministerio de Educación. (2023). *Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Segundo Suplemento del Registro Oficial No.254.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria - Subnivel Medio* . Quito.



- Miranda, S., & Ortíz, J. (2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(21). Obtenido de <https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.717>
- Níkleva, D., & López, M. (2019). El reto de la expresión oral en Educación Primaria: características, dificultades y vías de mejora. *Educatio Siglo XXI*, 37(3).
- ODS Territorio Ecuador. (2018). *Logros y Desafíos en la Implementación de los ODS en Ecuador*. Quito: Creative Commons.
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *Int. J. Morphol*, 35(1), 227-232.
- Pedreño, J. (2017). Estrategias para favorecer la comunicación oral en la escuela. *Publicaciones Didácticas*(86), 141 - 145.
- Perdomo, I. R., & Rojas, J. A. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología . *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 161-175. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.21703/rexe.20191836perdomo9>
- Prince, Á. (2021). La brecha digital como obstáculo al derecho universal a la educación en tiempos de pandemia. *Journal of the Academy*(4), 26-41. Obtenido de <https://doi.org/10.47058/joa4.3>
- Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3).
- Reyzábal, M. (2012). Las competencias comunicativas y lingüísticas, clave para la calidad educativa. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(4), 64 - 77. Obtenido de [Hhttp://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol10num4/art5.pdf](http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol10num4/art5.pdf)
- Ribas, P. (2019). *Propuesta didáctica para trabajar la expresión oral en lengua castellana mediante el uso de las TIC*. Palma: Universitat de les Illes Balears.

- Rizo, J. (2015). *Técnicas de Investigación Documental*. Managua: Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua.
- Rodríguez, J., & Pérez, L. (2020). Conditions for the application of gamification in the teaching learning process with a formative. *Referencia Pedagógica*, 8(1), 46 - 59.
- Romero, M., Naranjo, M., & Saavedra, M. (2021). Actividades para Desarrollar la Expresión Oral en los Niños de la Primera Infancia. *Revista Científica Hallazgos21*, 6(1), 55-65. Obtenido de <http://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/>
- Sanchez, L. M., & Quiñones, M. A. (2022). Didáctica interdisciplinar mediada por las TIC para desarrollo de habilidades en expresión oral de estudiantes de educación media de zona rural. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 4857-4873. Obtenido de [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i4.2980](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2980)
- Tórres, P. (2016). Acerca de los enfoques cuantitativo y cualitativo en la investigación educativa cubana actual. *Atenas*, 2(34). Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?>
- Torres, M., & Salazar, F. (2018). *MÉTODOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS PARA UNA INVESTIGACIÓN*. Guatemala: URL.
- Valencia, E. J. (2018). *Estrategias Lúdicas para mejorar la Expresión Oral de niños de 3 a 4 años*. Ibarra: Universidad Técnica del Norte.
- Villa, G., & Canaleta, X. (2016). La ludificación como estrategia de mejora de la motivación, rendimiento académico y satisfacción de los estudiantes. *XXII Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática*, 279-284.
- Yanzapanta, Z. A. (2022). *Estrategias Didácticas para el Aprendizaje de la Ortografía*. Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica.

## Anexos

### Anexo 1



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

**ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN  
GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ DE POALO**

**Objetivo:** Conocer el criterio docente acerca de las estrategias lúdicas aplicadas para la enseñanza de la expresión oral en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa "San José de Poalo".

**DATOS INFORMATIVOS**

Nombres y apellidos: ..... Sexo: .....  
Grado académico: ..... Edad: .....

**INDICACIONES**

Responda las siguientes preguntas con responsabilidad y honestidad de acuerdo a las experiencias que ha vivido como docente en esta Unidad Educativa, en tal virtud, la información que usted exponga será parte de una investigación exclusivamente académica por lo tanto se le dará un trato discreto y profesional. Muchas gracias.

**CUESTIONARIO**

1. ¿Qué tipo de estrategias lúdicas aplica usted en sus clases para desarrollar la expresión oral en sus estudiantes?
2. ¿Con qué frecuencia utiliza la ludificación como estrategia didáctica para la enseñanza de la expresión oral?
3. ¿Considera que la aplicación de juegos didácticos en los procesos de enseñanza permite desarrollar la expresión oral en sus estudiantes?
4. En su rol como docente ¿Considera que el entorno de aprendizaje es el más adecuado para sus estudiantes?



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

5. ¿Considera usted que la aplicación de estrategias lúdicas puede fomentar la participación de sus estudiantes en clases?
6. Según su experiencia como docente, ¿Cuál es el nivel de comunicación oral de sus estudiantes?
7. ¿Qué nivel de orden, estructura y relaciones de las palabras al momento de la construcción de un discurso tienen sus estudiantes?
8. ¿Considera usted que sus estudiantes utilizan correctamente las variaciones de voz de acuerdo al momento y lugar apropiado?
9. ¿Considera usted que sus estudiantes utilizan correctamente un vocabulario y la combinación de palabras en el momento de expresarse en público?
10. ¿Qué capacidad tienen sus estudiantes para adaptar su lenguaje oral a las necesidades sociales y comunicativas?

## Anexo 2



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

**LA LUDIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL DE**  
**LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL**  
**BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ DE POALÓ.**

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**OBJETIVO:** Identificar el nivel de desarrollo de la expresión oral que poseen los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa "San José de Poaló".

**INSTRUCCIONES GENERALES:**

1. La presente ficha de observación será aplicada a los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San José de Poaló.
2. Los resultados obtenidos tienen fines exclusivamente académicos y serán utilizados únicamente en esta investigación.
3. Lea detenidamente los enunciados y marque con una X la opción que considere correcta en base a la siguiente escala: *SIEMPRE (S)*, *CASI SIEMPRE (CS)*, *OCASIONALMENTE (O)*, *CASI NUNCA (CN)*, *NUNCA (N)*.

Nº	Descripción	S	CS	O	CN	N	Observaciones
1	¿Los estudiantes participan en exposiciones orales teniendo en cuenta la coherencia en el discurso?						
2	¿Los estudiantes identifican la intención comunicativa de una narración?						
3	¿Los estudiantes se expresan de manera clara en debates y/o exposiciones?						
4	¿Los estudiantes expresan con fluidez sus sentimientos y emociones?						
5	¿Los estudiantes articulan palabras con una adecuada tonalidad de voz?						
6	¿Los estudiantes explican las ideas de manera fluida?						
7	¿Los estudiantes utilizan un vocabulario amplio, claro, preciso y correcto?						
8	¿Los estudiantes narra con facilidad historietas creadas desde su imaginación?						
9	¿Los estudiantes presentan seguridad a través de la mirada y postura al momento de expresarse oralmente?						
10	¿Los estudiantes acompañan su exposición con gestos naturales y espontáneos?						

### Anexo 3



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**  
**VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE ENTREVISTA**

Criterio	Apreciación Cualitativa				
	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Deficiente
Presentación del instrumento	X				
Calidad de redacción	X				
Relevancia del contenido	X				
Factibilidad de aplicación	X				

**Informe.** La guía de entrevista si cumple con los parámetros fundamentales para diagnosticar las estrategias lúdicas aplicadas por los docentes para el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San José de Poaló”.

**Observaciones.** - Ninguna

<b>Validado por:</b>	Fabiola de Jesús Merino López
<b>Cédula de identidad:</b>	1600398588
<b>Profesión:</b>	Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Básica Magister en Educación
<b>Lugar de trabajo:</b>	Unidad Educativa Oscar Efrén Reyes
<b>Cargo que desempeña:</b>	Docente de Lengua Literatura – Básica Superior
<b>Teléfono:</b>	0984769509
<b>Correo electrónico:</b>	jessu17.adrian@gmail.com
<b>Lugar y fecha de validación:</b>	Baños de Agua Santa, 01 de agosto de 2023
<b>Firma:</b>	



## UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

### DIRECCIÓN DE POSGRADO

#### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

#### VALIDACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

Criterio	Apreciación Cualitativa				
	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Deficiente
Presentación del instrumento	X				
Calidad de redacción	X				
Relevancia del contenido	X				
Factibilidad de aplicación	X				

**Informe.** - La ficha de observación propuesta si cumple con los parámetros necesarios para analizar el nivel de desarrollo de la expresión oral que poseen los estudiantes séptimo año de la Unidad Educativa “San José de Poaló”.

**Observaciones.** - Ninguna

<b>Validado por:</b>	Nataly Elizabeth Angamarca Jara
<b>Cédula de identidad:</b>	0603911900
<b>Profesión:</b>	Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Básica Magister en Educación mención en Innovación y Liderazgo Educativo
<b>Lugar de trabajo:</b>	Unidad Educativa Vigotsky
<b>Cargo que desempeña:</b>	Docente de Lengua y Literatura
<b>Teléfono:</b>	0968678962
<b>Correo electrónico:</b>	natyangamarca2@gmail.com
<b>Lugar y fecha de validación:</b>	Riobamba, 03 de agosto del 2023
<b>Firma:</b>	



## UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

### DIRECCIÓN DE POSGRADO


#### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

#### VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE ENTREVISTA

Criterio	Apreciación Cualitativa				
	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Deficiente
Presentación del instrumento	X				
Calidad de redacción	X				
Relevancia del contenido	X				
Factibilidad de aplicación	X				

**Informe.** La guía de entrevista si cumple con los parámetros fundamentales para diagnosticar las estrategias lúdicas aplicadas por los docentes para el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San José de Poaló”.

**Observaciones.** - Ninguna

<b>Validado por:</b>	Zulay Adriana Yanzapanta Llambo
<b>Cédula de identidad:</b>	1804326757
<b>Profesión:</b>	Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Básica Magister en Educación
<b>Lugar de trabajo:</b>	Unidad Educativa Rodríguez Albornoz
<b>Cargo que desempeña:</b>	Docente de Lengua Literatura
<b>Teléfono:</b>	0984353372
<b>Correo electrónico:</b>	adricita25zuley@gmail.com
<b>Lugar y fecha de validación:</b>	Ambato, 03 de agosto de 2023
<b>Firma:</b>	





**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO**  
**EDUCATIVO**  
**VALIDACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN**

Criterio	Apreciación Cualitativa				
	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Deficiente
Presentación del instrumento	X				
Calidad de redacción	X				
Relevancia del contenido	X				
Factibilidad de aplicación	X				

**Informe.** - La ficha de observación propuesta si cumple con los parámetros necesarios para analizar el nivel de desarrollo de la expresión oral que poseen los estudiantes séptimo año de la Unidad Educativa “San José de Poaló”.

**Observaciones.** - Ninguna

<b>Validado por:</b>	Verónica Fabiola Yáñez Almagro
<b>Cédula de identidad:</b>	0502523772
<b>Profesión:</b>	Licenciada en Ciencias de la Educación Magister en Educación
<b>Lugar de trabajo:</b>	Escuela de Educación Básica General Quisquis
<b>Cargo que desempeña:</b>	Docente de Educación Básica
<b>Teléfono:</b>	0960707770
<b>Correo electrónico:</b>	faviyanez@hotmail.com
<b>Lugar y fecha de validación:</b>	Latacunga, 02 de agosto del 2023
<b>Firma:</b>	

## Anexo 4



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

### FICHA DE VALORACIÓN POR ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA .**

#### Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Mgs. Grace Elizabeth Caicho  
Grado académico (área): Magister Docente Coordinadora del Área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León  
Experiencia en el área: 30 años

#### 1. Valoración de la propuesta

Marcar con una X de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, teniendo en cuenta la valoración cualitativa con la siguiente escala: **MA:** Muy aceptable; **BA:** Bastante aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable

CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone.	X				
Transferibilidad a otro contexto (si fuera el caso)	X				
<b>Conclusión:</b> Una vez revisada la propuesta, se concluye que la misma es valorada con la cualificación de MUY ACEPTABLE, por lo tanto, se recomienda su aplicación.					

Atentamente;

  
Mgs. Grace Elizabeth Caicho

**DOCENTE - COORDINADORA DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA  
UE. DR. NICANOR LARREA LEÓN**



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

### FICHA DE VALORACIÓN POR ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.**

#### Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Mgs. Víctor Lata Cuzco  
Grado académico (área): Magister Vicerrector de la Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León  
Experiencia en el área: 25 años

#### 1. Valoración de la propuesta

Marcar con una X de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, teniendo en cuenta la valoración cualitativa con la siguiente escala: **MA**: Muy aceptable; **BA**: Bastante aceptable; **A**: Aceptable; **PA**: Poco Aceptable; **I**: Inaceptable

CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone.	X				
Transferibilidad a otro contexto (si fuera el caso)	X				
<b>Conclusión:</b> Una vez revisada la propuesta, se concluye que la misma es valorada con la cualificación de MUY ACEPTABLE, por lo tanto, se recomienda su aplicación.					

Atentamente;

Mgs. Víctor Lata Cuzco

VICERRECTOR DE LA UE DR. NICANOR LARREA LEÓN

