



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la
obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación
Inicial**

TEMA:

ACTIVIDADES DE GAMIFICACION 3.0 Y LA EXPRESIÓN VERBAL DE
NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL

AUTORA: Núñez Sánchez Jessica Mariela

TUTORA: Barrera Gutiérrez Mayra Isabel

Ambato - Ecuador

2021

APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Lcda. Mayra Isabel Barrera Gutiérrez Mg , con cédula de ciudadanía: 1803743358 en calidad de tutora del trabajo de titulación, sobre el tema: “ACTIVIDADES DE GAMIFICACION 3.0 Y LA EXPRESIÓN VERBAL DE NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL” desarrollado por la estudiante Núñez Sánchez Jessica Mariela, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Lcda. Mayra I. Barrera G., Mg.
C.C. 1803743358

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo Núñez Sánchez Jessica Mariela con cédula de ciudadanía No 180424965-2, dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, con el tema: “ACTIVIDADES DE GAMIFICACION 3.0 Y LA EXPRESIÓN VERBAL DE NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL”, quién basada en la en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.



Núñez Sánchez Jessica Mariela

C.C.180424965-2

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: “ACTIVIDADES DE GAMIFICACION 3.0 Y LA EXPRESIÓN VERBAL DE NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL”, presentado por la señorita Núñez Sánchez Jessica Mariela, estudiante de la carrera de Educación inicial. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA



Firmado electrónicamente por:

**DANIELA
BENALCAZAR
CHICAIZA**

Dra. Daniela Benalcázar Chicaiza, PhD.
C.C. 05022125123

Miembro de comisión calificadora



Firmado electrónicamente por:

**SYLVIA
JEANNETTE
ANDRADE ZURITA**

Dra. Sylvia Jeannette Andrade Zurita, Mg.
C.C. 1801911890

Miembro de comisión calificadora

DEDICATORIA

Mi proyecto de investigación para titularme como licenciada en Educación Inicial va dedicado a Dios, primeramente, quien ha sido mi guía constante para nunca rendirme en la vida, del mismo modo a mi mamá, por ser el pilar principal en toda mi vida por su amor y apoyo constante en todo lo que me he propuesto alcanzar. A mi papá, quien me ayudó a consumir cada meta que me he propuesto en la vida.

A mi hermano, por su apoyo incondicional, por estar siempre a mi lado de una u otra forma me ha brindado su cariño y ha estado para mí sin ninguna condición.

A mi sobrino, quién fue mi total inspiración para decidirme estudiar esta hermosa carrera que es Educación Inicial, quién con su amor y ternura me ha dado fuerzas para seguir adelante en mi vida profesional.

Además, a mi persona por no rendirme nunca, por luchar, seguir mis sueños y conseguir todo lo que me he propuesto.

Jessica Mariela Núñez Sánchez

AGRADECIMIENTO

Agradezco primordialmente a Dios por permitirme llegar a cumplir mi sueño y mi enorme gratitud a mis padres, hermano y mi sobrino, que fueron mi motor para lograr terminar esta fase bastante fundamental para mí que es ser una profesional.

Un agradecimiento a la Universidad Técnica de Ambato, a la Dirección de investigación y desarrollo DIDE por el apoyo al proyecto de investigación “Desarrollo de Herramientas web 3.0 en la Educación como Apoyo en el Aprendizaje Colaborativo”(SFFCHE5) aprobado mediante resolución UTA-CONIN-2021-0067-R que dio sentido a mi tema de investigación, además con el apoyo de mi tutora la Lcda. Mayra I. Barrera G., Mg, quién me incentivó en el proceso de titulación, compartiéndome sus conocimientos, lo que me ha permitido culminar mi investigación con éxito.

Finalmente, mis más sinceros agradecimientos a la Unidad Educativa “El Oro” por su participación para la ejecución de mi investigación y en particular a la Lcda. Soraya Campaña de quién llevó grandes expectativas por su entrega total en la educación de los niños.

Jessica Mariela Núñez Sánchez

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

A. PÁGINAS PRELIMINARES

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	ix
RESUMEN EJECUTIVO	x
ABSTRACT	xi
B. CONTENIDOS	12
CAPÍTULO I.....	12
MARCO TEÓRICO.....	12
1.1 Antecedentes de la Investigación	12
1.2 Objetivos	15
CAPÍTULO II	22
METODOLOGÍA	22
2.1 Materiales.....	22
2.2 Métodos.....	27
CAPÍTULO III.....	29
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	29

3.1 Análisis y discusión de los resultados	29
Análisis de datos obtenidos con la ficha de observación aplicada a niños y niñas del Nivel Inicial.....	30
Análisis de la entrevista aplicada a docentes del Nivel Inicial	36
CAPÍTULO IV	48
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	48
4.1 Conclusiones	48
4.2 Recomendaciones.....	49
MATERIALES DE REFERENCIA	50
Referencias.....	50
ANEXOS.....	54
Anexo 1 Carta de compromiso.....	54
Anexo 2 Consentimiento informado del representante legal	55
Anexo 3 (Red de inclusión).....	56
Anexo 4 Operacionalización de variables.....	57
Anexo 5 Validación de las preguntas de entrevista	61
Anexo 6 Consentimiento para aplicación de entrevista a docentes	66
Anexo 7 Consentimiento para aplicación de ficha de observación.....	68
Anexo 8 Formato de entrevista	69
Anexo 9 Formato de ficha de observación.....	72
Anexo 9 Aplicación de ficha de observación.....	77
Anexo 10 Actividades realizada por la docente en clases virtuales.....	78

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Herramientas más utilizadas	30
Tabla 2: Actividades de expresión verbal	32
Tabla 3: Dispositivos tecnológicos	33
Tabla 4: Herramientas tecnológicas	34
Tabla 5: Tipo de herramientas web 3.0.....	35
Tabla 6 Análisis de la entrevista	36
Tabla 7: Triangulación de datos.....	40
Tabla 8 Análisis de datos: Prueba de kolmogorov-Smirnov.....	47

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Herramientas más utilizadas	31
Gráfico 2 Actividades de expresión verbal	32
Gráfico 3: Dispositivos tecnológicos	33
Gráfico 4: Herramientas tecnológicas.....	34
Gráfico 5: Tipo de herramientas web 3.0.....	35

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA: Actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del Nivel Inicial.

Autora: Jessica Mariela Núñez Sánchez

Tutora: Lcda. Mayra Isabel Barrera Gutiérrez Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

El trabajo de investigación se encamina en analizar las actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de los niños del Nivel Inicial, se desarrolló bajo un enfoque cuali-cuantitativo, cualitativo pues permitió describir la presente temática, y un enfoque cuantitativo porque permitió analizar datos numéricos y probar la hipótesis, las técnicas utilizadas fueron la entrevista y la observación no participativa con sus instrumentos: guion de preguntas y una ficha de observación la cual está vinculada al proyecto de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación "Desarrollo de Herramientas web 3.0 en la Educación como Apoyo en el Aprendizaje Colaborativo". Además, se hace un cuadro de estudio por categorías de la información recolectada a las docentes y gracias a los datos recolectados de la ficha de observación se logró hacer la respectiva tabulación y se comprobó la hipótesis en la cual se validó la hipótesis alterna: Las actividades de gamificación 3.0 aportan en la expresión verbal en niños y niñas del Nivel Inicial, se trabajó bajo una muestra por conveniencia utilizando datos para crear una pauta de acuerdo a la facilidad de acceso con la disponibilidad de las docentes, esta población aporta con la adquisición de la información requerida para la presente investigación puesto que en la actualidad se volvió necesario involucrar la educación con la tecnología en base a estrategias didácticas como la gamificación siendo el docente mediador y creando actividades por medio de herramientas web para que exista una interacción y comunicación efectiva entre compañeros desde un ambiente tecnológico.

Palabras Clave: Actividades, gamificación, expresión verbal, educación inicial.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
MODALIDAD PRESENCIAL

THEME: Gamification 3.0 Activities and the Verbal Expression of Boys and Girls of the Initial Level.

Author: Jessica Mariela Núñez Sánchez

Tutor: Lcda. Mayra Isabel Barrera Gutiérrez Mg.

ABSTRACT

The research work is aimed at analyzing the activities of gamification 3.0 and the verbal expression of the children of the Initial Level. It was developed under a qualitative-quantitative approach since the qualitative one allows describing the present subject, and a quantitative approach because it allowed analyzing numerical data and testing the hypothesis, later the techniques used are the interview and non-participatory observation with its instruments: script of questions and an observation sheet which is linked to the project of the Faculty of Human Sciences and Education "Development of Web 3.0 Tools in Education as Support in Collaborative Learning". In addition, a study chart is made by categories of the information collected from the teachers and the observation file, thanks to the data collected, the respective tabulation was made and the hypothesis in which the alternate hypothesis was validated was verified: The activities of gamification 3.0 contributes to verbal expression in boys and girls of the Initial Level, additionally it was worked under a convenience sample; Used to create a guideline according to the ease of access with the availability of the teachers, this population contributes with the acquisition of the information required for the present investigation. Since at present it became necessary to involve education with technology based on didactic strategies such as gamification, since the teacher as a mediator must create activities through web tools so that there is interaction and affective communication between classmates, from an environment technological.

Keywords: Activities, gamification, verbal expression, initial education.

B. CONTENIDOS

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes de la Investigación

En la actualidad, debido a la pandemia COVID 19, el ámbito educativo tuvo que continuar con la enseñanza aprendizaje de modo virtual, teniendo como prioridad la tecnología y herramientas web, las cuales permitieron buscar nuevos métodos y estrategias de enseñanza que reemplazaron las actividades y juegos tradicionales dando lugar a las actividades de gamificación que en la modalidad online precisamente motivan e incentivan a los alumnos hacia un aprendizaje significativo.

Para hablar de las actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal es necesario que se aclare términos, para lo cual se ha indagado en fuentes confiables y se logró comprobar que existen trabajos de investigación de varios autores, en libros, revistas, proyectos entre otros, que tratan acerca de temas similares que aportan significativamente para que se lleve a cabo esta investigación. De este modo iniciaremos argumentando las actividades de gamificación y seguidamente todo lo relacionado a la expresión verbal de los niños del Nivel Inicial.

Según (**Castell Rojas & Muñoz Medina , 2015**) en su estudio con el tema “Ecosistemas de aprendizaje para la primera infancia con enfoque en ludificación”, mismo que tuvo como objetivo compilar información acerca del concepto de necesidades educativas especiales con el fin de contribuir con referentes conceptuales al macro proyecto “Ecosistemas de Aprendizaje para la primera Infancia desde el enfoque de la ludificación” en el cual resaltan que la gamificación o ludificación proporciona efectos positivos, cambios conductuales y motivacionales en los sujetos que son dependientes del contexto donde es aplicado que además busca mediar en el actuar de los niños ya que esta provoca y crea experiencias y permite ver el juego de modo más llamativo, porque al realizarlo sienten una superación personal y también desarrollan su autoconfianza ya que esta estrategia es novedosa e innovadora.

Por otra parte un estudio realizado en la Universidad Técnica de Ambato realizado por (**Almeida Rodríguez & Hidalgo Mariño, 2021**) habla sobre “La gamificación y el

desarrollo de destrezas del ámbito relaciones lógico matemática en la modalidad online del Nivel Inicial II” , se detalla de manera teórica la aplicación de la gamificación en Educación Inicial, es primordial su utilización en estos tiempos de contingencia, puesto que su uso en la educación tiene diversos beneficios, entre ellos que garantiza y fortalece la enseñanza a través del juego favoreciendo su motivación, atención por aprender de manera dinámica teniendo como grandes resultados experiencias significativas en su aprendizaje sin sentirse obligados a realizar las distintas actividades propuestas por las docentes.

De acuerdo con **(Hidalgo, 2019)** quien realizó un estudio sobre “El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial” describe que el juego al ser una destreza innata de los infantes considera importante el uso de la gamificación, debido a que es una pieza imprescindible para actividades que se van a desarrollar en el aula como juegos de puntuación, desafíos, medallas, insignias, etc. Los juegos permiten que los niños de Inicial desarrollen las destrezas y logren crear situaciones prácticas, los mismos tienen que ser planificados conforme a las necesidades del infante y lo expuesto dentro del Currículo de tal forma que se orienten a la adquisición de aprendizajes deseados y después retroalimentarlos, convirtiéndose en un instrumento para el profesor que le sirve para alentar a su grupo de infantes.

Para **(García Jiménez & Biel, 2015)** en su investigación “Gamificar: EL uso de los elementos del juego en la enseñanza de español” se propone que en las clases de español para incentivar y lograr una mayor participación de los estudiantes el uso de herramientas para gamificar entre ellas mencionan la herramienta Kahoot en la cual se realiza cuestionarios en línea la misma que permite a los estudiantes responder de manera divertida a través de sus dispositivos creando un ambiente dinámico y atractivo además de aportar mucho a su expresión verbal puesto que por medio de esta herramienta lograrán obtener mejora en su vocabulario. Asimismo, otra de las herramientas es Ikonikus considerado como un juego de cartas muy divertido, en el que cada carta simboliza una emoción, y su modo de juego es muy fácil todo depende de lo que se requiere aprender dentro de la dimensión del eje de expresión y comunicación.

Abordando la otra variable de estudio según **(Matínez chepe, Tocto Tomapasca, & Palacios Ladines, 2015)** en su artículo “La expresión oral en los niños y los cuentos” indican que el aumento de la expresión verbal en los niños de inicial se ha logrado por medio de la utilización de estrategias propuestas por los docentes en el aprendizaje, las mismas que permiten al niño realizar preguntas, pensar y expresar voluntariamente sus sentimientos y emociones ya sea de su vivencia familiar, escolar o social además por medio de los resultados obtenidos al aplicar una lista de cotejo se obtiene como resultado que los niños han mejorado su expresión verbal, es decir, ampliaron su vocabulario, pronuncian las palabras claramente, y se puede comprender lo que dicen porque logran expresar sus ideas en forma más fluida.

“La Comunicación Verbal” considera que la expresión verbal es otra de las vías que posee la Psicomotricidad para el progreso íntegro del niño o niña, en la cual aborda un conjunto de procesos que establecen las pautas generales que deben seguirse para comunicarse oralmente con efectividad, es decir, es la forma de expresar sin barreras lo que se piensa, sirve como instrumento para comunicar sobre técnicas o sentimientos que se muestren, este lenguaje debe desempeñar con reglas que permitan la organización con claridad al momento de expresarse, se tiene en cuenta que la expresión verbal en determinadas circunstancias es más desarrollada que el habla, ya que requiere de elementos paralingüísticos para perfeccionar su significación final **(Arizmendis, 2014)**.

Del mismo modo **(Uribe, 2009)** con el tema “Propósitos de la Comunicación Verbal” da a conocer que la expresión verbal se estructura mediante los sonidos articulados que adquieren un significado muy importante y cuya combinación puede expresar ideas mucho más complejas que las que se lograrían usando los sonidos o gestos previamente mencionados, este suceso es habitualmente conocido como el acto de dialogar, es la destreza de manifestar sus ideas, sentimientos, necesidades, emociones y anhelos por medio del lenguaje, con fluidez y exactitud, es la capacidad para entender los mensajes que reciben de códigos como dialogar, escuchar, leer y escribir y poder comunicarse teniendo presente sus procesos para expresarse.

Finalmente se ha tomado una investigación basada en “Los Juegos Verbales y su Influencia en el Desarrollo del Lenguaje de los Niños y Niñas de 3 a 5 años, de la

Unidad Educativa Fiscomisional Cristóbal Colón, de la parroquia Shell, Cantón Mera, Provincia de Pastaza” en el cual como pilar fundamental se toma en cuenta los juegos lingüísticos tales como: rimas, trabalenguas, canciones infantiles etc., mismos que garantizan y mejoran la fluidez verbal además cumple con una función que facilita la comprensión por medio del uso de estrategias metodológicas aunque la mayor parte de estudiantes de inicial mencionados en el estudio tienen un vocabulario amplio, pero al pronunciar las palabras no lo expresan correctamente (**Acosta Yunga & Castillo López, 2015**).

1.2 Objetivos

Objetivo General

Analizar las actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del Nivel Inicial.

Objetivo específico 1: Argumentar de manera teórica las actividades de gamificación 3.0 utilizadas con niños y niñas del Nivel Inicial.

Para el cumplimiento de este objetivo se recopiló información en distintas fuentes bibliográficas y artículos científicos, para argumentar sobre las actividades de gamificación utilizadas en el Nivel Inicial.

Para obtener una buena enseñanza por parte del maestro y los niños tengan un excelente aprendizaje, el Ministerio de Educación otorga una infinidad de orientaciones metodológicas. Estas orientaciones que están dentro del currículo y crean oportunidades de aprendizaje tanto experimental como motivacional dando lugar a diferencias individuales y acoplándose al ritmo de aprendizaje de cada niño, utilizando una variedad de recursos y materiales en los distintos rincones de aprendizaje donde fluirá la interacción entre docente – estudiante (**Ministerio de educación, 2014**).

El realizar múltiples juegos y actividades con él o la docente para los niños será más interesante y divertido en estos espacios, además demostrarán confianza en expresar sus ideas y emociones (**Sánchez Miret, 2018**). Sin embargo la adquisición de recursos

y materiales interactivos digitales en estos tiempos son más utilizados para realizar juegos y actividades de gamificación por cualquier persona o institución y por medio de estos se está logrando una mejor atención por parte de los alumnos, por ello los docentes deben prepararse de manera continua e indagar para encontrar aplicaciones o apps donde les permita tener una máxima interacción con sus alumnos para que sus experiencias de aprendizaje tengan un valor significativo (**Morón Parra, 2018**).

Las experiencias de aprendizaje de acuerdo con el currículo de Educación Inicial son la agrupación de vivencias al realizar diversas actividades creadas por los maestros con el fin de brindar una enseñanza propicia para los niños, permitiendo desde edades tempranas explorar e indagar su entorno (**Ministerio de educación, 2014**). Además, una experiencia de aprendizaje garantiza la participación y facilita la interacción de los niños para desarrollar de ese modo su pensamiento, curiosidad e imaginación. Todas las actividades de gamificación son realizadas empezando por el momento de inicio en el cual surge un diálogo luego el momento de desarrollo el que permite la experimentación y por último el momento de cierre donde los niños sienten y recuerdan lo que hicieron con los docentes (**Macias Espinales, 2017**).

Los docentes cumplen un rol importante en la educación, por ello el uso de actividades y técnicas de gamificación es de suma importancia porque estas aportan en el desarrollo de habilidades en los niños y niñas del Nivel Inicial, además permite la interacción y participación (**Morro Gonzales, 2015**). Para observar la evolución del aprendizaje de los estudiantes procurando que el proceso educativo llegue a tener una experiencia significativa empezando por la motivación y la curiosidad por medio del juego, adicionalmente la gamificación permite captar la atención del estudiante de manera voluntaria dando como resultado un aprendizaje efectivo (**Liberio Ambuisaca, 2019**).

De este modo la gamificación es considerada como una estrategia que se utiliza en las aulas de clases con el fin de obtener la atención de los estudiantes con mayor facilidad en su aprendizaje. Teniendo como principal mediador el juego para incentivar a los niños y obtener buenos resultados en el desarrollo de habilidades y destrezas (**Oliva, 2016**). Además, se cuenta con las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) que para la mayoría de los maestros se ha convertido en un reto el tener que

implementar su creatividad por medio de la tecnología para enriquecer la educación en estos tiempos, pues salir de la enseñanza tradicional permitirá generar un ambiente educativo actualizado **(Aguilera, Santos, Pinargote, & Erazo, 2020)**.

En la actualidad se volvió necesario involucrar la educación con la tecnología en base a estrategias didácticas como la gamificación, pues el docente como mediador debe crear actividades por medio de herramientas web ya sea individuales o grupales para que exista una interacción y comunicación afectiva entre compañeros **(Moreno, 2006)**. Desde un ambiente tecnológico mismo que genere interés en aprender por medio de las TIC los niños y niñas de inicial se sienten atraídos por los juegos de video, imágenes y audios los cuales permiten un desarrollo en la expresión verbal, la lectoescritura, el primer encuentro con los colores, números, las letras, sonidos de las mismas, brindando un aprendizaje condicionado y sin complicaciones de concentración **(Tárraga, Sanz, Pastor, & Fernández, 2017)**.

Esta estrategia logra una experiencia pedagógica motivacional y significativa obteniendo un buen rendimiento en los estudiantes que además atiende la valoración de las necesidades educativas en la cual se proponen metas alcanzables, con recursos, potencialidades y creatividad de cada uno de los docentes y estudiantes **(Melo & Díaz, 2018)**. Fuera de esto también en los ambientes de aprendizaje se requiere una comunicación integral y la interacción familia-institución ya que para llevar a cabo las (TIC) en el ámbito educativo se requiere hacer la respectiva propuesta pedagógica de pertinencia y significación a los padres de familia **(Pérez & Telleria, 2012)**.

Los ambientes de aprendizaje son la unión de la parte física con las interacciones que se dan al realizar diversas actividades de gamificación entre los estudiantes y docente en un tiempo fijo **(Vélez Castillo & Verdugo Velesaca, 2021)**. En estos ambientes de aprendizaje también se consigue una inclusión educativa donde los niños logran jugar y experimentar durante su jornada de clase en las diferentes instituciones educativas **(Balongo González & Mérida Serrano, 2016)**.

Para lograr un adecuado uso de los ambientes de aprendizaje debe existir disposición por parte de los docentes para transmitir nuevas cosas, salir de la enseñanza tradicional realizando actividades de gamificación además de preparar material didáctico y este sea llamativo para conseguir la atención de los niños que ayudará a un mejor desarrollo

cognitivo, permitiendo así, que los niños jueguen y aprovechen al máximo los rincones de aprendizaje dentro y fuera del aula **(Burbano González, Márceles Villalba, & Barría Huidobro, 2017)**.

El uso de la guía metodológica proporcionará ayuda como apoyo de consulta, para una mejor utilización de los ambientes de aprendizaje, y para una correcta adecuación de estos tomando en cuenta la dimensión física, funcional y relacional **(Legarda Conza, 2015)**. Dentro de las distintas dimensiones el eje de expresión y comunicación permite desarrollar la capacidad comunicativa y expresiva de los niños y niñas, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas, como medios de sus pensamientos, actitudes, experiencias y emociones que les permitan relacionarse e interactuar positivamente con los demás niños y con las personas de su entorno **(Ortiz Ccoillo & Hurtado Ancco, 2015)**.

Esto da lugar a la comunicación como algo esencial para los niños que desarrollará e incrementará a lo largo de su vida. Por eso el facilitar al niño los recursos necesarios ayudará para que se inicie de forma lúdica y natural en este aprendizaje **(Lugo Galindo, 2008)**. Las maestras tienen como objetivo desarrollar habilidades comunicativas donde los estudiantes al realizar diversas actividades de gamificación en el aula logren transmitir sus ideas y pensamientos por medio de la expresión verbal **(Rodríguez, 2013)**.

La expresión verbal se entiende como el hecho de expresar de manera oral las ideas, pensamientos, e intereses para poder comunicarse con personas de su entorno. Por ello dentro de la Educación Inicial los docentes realizan juegos verbales y actividades de gamificación que permiten tener una comunicación oral eficaz entre compañeros logrando superar sus miedos de equivocarse al hablar **(Huamaní Lima & López Rivas, 2017)**. Otro aspecto muy importante que los juegos y actividades planteadas por los docentes aporta a mejorar el vocabulario de cada uno de los niños para manifestar con seguridad lo que piensan y desean hacer **(Ministerio de educación, 2014)**.

Objetivo específico 2: Describir la perspectiva docente entorno a la aplicación de las actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del Nivel Inicial de la Unidad Educativa El Oro.

Para describir la perspectiva docente entorno a la aplicación de las actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal, se elaboró una entrevista aplicada a docentes del Nivel Inicial de la Unidad Educativa “El Oro”, con la finalidad de recolectar información de acuerdo a sus experiencias y conocimiento acerca de las actividades de gamificación y la expresión verbal de los niños. La entrevista se realizó con un tiempo de aproximadamente 20 minutos permitiendo recolectar información para contribuir en este apartado se detallará a continuación.

De acuerdo con las respuestas recibidas las 2 docentes concuerdan que las actividades de gamificación son una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de implicar al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad (Contreras Espinosa & Eguia, 2017), y que a partir de su experiencia el uso de herramientas web para realizar actividades de gamificación 3.0 en el aprendizaje colaborativo se considera que es una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos.

Para la enseñanza manifiestan que las herramientas que utilizan con mayor frecuencia en clases virtuales son: Redes sociales, zoom, teams, dispositivos móviles (WhatsApp). Y que además para la presentación de información solamente usan una herramienta tecnológica conocida como power point. Sin embargo cada docente tiene su punto de vista diferente sobre las ventajas que tiene la gamificación para la labor docente por ello una de las maestras considera que permite llegar al aprendizaje mediante el juego, facilitando el trabajo en las aulas virtuales, puesto que ayuda o facilita el trabajo en equipo logrando aprendizajes significativos, así mismo la otra menciona que es una herramienta que favorece el aprendizaje motivador en los alumnos, aumentando la concentración y consiguiendo el interés en aprender de una manera diferente.

Por otro lado los métodos que utilizan para mejorar la expresión verbal en los niños y niñas del Nivel Inicial en clases virtuales es buscar la integración del niño, brindarle confianza, ser creativa, original, ganar la atención y motivar, luego dar uso de las tics dentro de la clase virtual además y proceder hablar con claridad, con un volumen adecuado, eso ayuda con la expresión corporal, trabajar el autoestima, empatía, y una

expresión directa con los niños a través de sus opiniones y sentimientos también mediante el método juego trabajo realizando actividades como: lectura de pictogramas, trabalenguas, lectura de cuentos ejercicios fonológicos, canciones y rimas etc.

Por último, mencionan que la finalidad que tienen las actividades de gamificación 3.0 para el desarrollo de la expresión verbal en el Nivel Inicial es la motivación, siendo una buena alternativa para mejorar su expresión verbal a través de recursos como juegos, avatar, cuentos, incentivando al niño a mejorar su lenguaje y despertar interés mediante el juego para lograr aprendizaje significativo. De este modo se evidenció que las docentes utilizan raramente actividades de gamificación, pero por medio de las herramientas como Zoom y dispositivos móviles realizan con más frecuencia actividades tradicionales para desarrollar la expresión verbal en los niños y niñas del Nivel Inicial en clases virtuales.

Objetivo específico 3: Establecer la relación entre las actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del Nivel Inicial.

Para el cumplimiento de este objetivo y establecer la relación entre las actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal, se realizó un estudio de los datos obtenidos por la ficha de observación que está vinculada al Proyecto de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación con el tema "Desarrollo de Herramientas Web 3.0 en la Educación como Apoyo en el Aprendizaje Colaborativo", que constó con 18 ítems(ANEXO 9) aplicado a los niños y niñas de Educación Inicial, del mismo se tomaron en cuenta 2 ítems los más significativos al tema que permitieron contribuir con este objetivo.

Con ayuda del estadístico adecuado Kolmogorov-Smirnov (K-S), se proceden analizar los siguientes ítems:

6: Herramientas que utiliza la docente en la clase para realizar actividades de gamificación 3.0 y generar aprendizajes.

11: Frecuencia con la que se observó que las docentes realizan actividades de expresión verbal utilizando herramientas tecnológicas para desarrollarla.

Estos ítems contribuyen para proceder a verificar las hipótesis planteadas que son:

- **Hipótesis Nula:** Las actividades de gamificación 3.0 No aportan en la expresión verbal en niños y niñas del Nivel Inicial
- **Hipótesis alterna:** Las actividades de gamificación 3.0 aportan en la expresión verbal en niños y niñas del Nivel Inicial.

CAPÍTULO II METODOLOGÍA

2.1 Materiales

Para la presente investigación se requirió de materiales y herramientas tecnológicas para facilitar la búsqueda de información sobre la temática planteada, partiendo de fuentes bibliográficas como: artículos científicos, repositorios, libros y revistas, obteniendo información relevante para el desarrollo del mismo.

Zoom: Es una herramienta en la que se realizó reuniones virtuales, su facilidad de uso, a través de audio y video fueron de beneficio para utilizarlo como un medio para la aplicación de la ficha de observación.

WhatsApp: Es una aplicación que se maneja en dispositivos de manera frecuente, el cual permitió tener un acercamiento con otros usuarios por medio de la recepción y emisión de mensajes, denominadas, grabaciones de audio, clip de video online, con la implementación del internet.

Statistical Package for the Social Science (SPSS): Este programa de software se usó como instrumento informático para examinar y validar los datos recolectados de manera estadística, por medio de construcción de tablas, gráficos y la manipulación de variables, el mismo se aplicó para comprobar la confiabilidad de la ficha de observación.

Ficha de observación: La ficha de observación constó de 18 ítems, que están vinculadas al Proyecto de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación con el tema "Desarrollo de Herramientas Web 3.0 en la Educación como Apoyo en el Aprendizaje Colaborativo", para proceder a la recolección de información necesaria durante las clases virtuales la misma que se presenta a continuación.

FICHA DE OBSERVACIÓN

OBJETIVO: Analizar las actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del Nivel Inicial.

1. Herramientas usted observó que utiliza la docente en el proceso de enseñanza para realizar actividades de gamificación 3.0							
Kahoot		Wix		Canva		Mural	
Moodle		Redes sociales (Facebook, Instagram, Tik-Tok),		Páginas personales (Blogs, correo electrónico)		Plataformas educativas	Dispositivos móviles (WhatsApp, telegram, viber etc.)
Zoom		Teams		Microsoft forms		Google forms	
Observaciones:							

2. Con qué frecuencia los docentes aplican trabajo colaborativo mediante uso de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación					
Nunca		Raramente		Ocasionalmente	
				Frecuentemente	Muy frecuentemente
Observaciones:					

3. Las docentes de Educación Inicial conocen el término herramienta y/o recurso <u>sincrónico y asincrónico.</u>			
SI		NO	
Observaciones:			

4. En el caso de que la respuesta anterior sea positiva. Cuáles herramientas-recursos de la siguiente lista se observó que la docente conoce que son sincrónicos:							
Zoom		Blog		Sitio web		Google meet	
Foro		Chat					
Observaciones:							

5. Frecuencia con la que se observó que los docentes utilizan actividades de gamificación 3.0 <u>para enseñar sobre la expresión verbal.</u>								
Nunca		Raramente		Ocasionalmente		Frecuentemente		Muy frecuentemente
Observaciones:								

6. Herramientas que utiliza la docente en la clase para realizar actividades de gamificación 3.0 y <u>generar aprendizajes:</u>								
Kahoot		Wix		Canva		Mural		Classdojo
Moodle		Redes sociales (Facebook, Instagram, Tik-Tok)		Páginas personales Blogs, correo electrónico		Plataformas educativas		Dispositivos móviles (WhatsApp, telegram, viber etc.)
Zoom		Teams		Microsoft forms		Google forms		
Observaciones:								

7. Tipo de herramientas tecnológicas para realizar actividades de gamificación 3.0 utiliza la docente en <u>la presentación de información.</u>								
Canva		Prezzi		Power point		Padlet		Geneally
Observaciones								

8. ¿Qué tipo de herramientas tecnológicas para desarrollar la expresión verbal utiliza la docente para <u>consolidar el conocimiento?</u>								
Moodle		Kahoot		Redes Sociales		Entornos Virtuales Inmersivos		Contenidos 3D
Observaciones								

9. Tipo de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación y realizar mapas conceptuales y mentales utiliza la docente.									
Creatly		Lucidchart		Mindomo		Bubbl.us		Mind meister	
Observaciones									

10. Tipo de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación utiliza la docente <u>para la evaluación.</u>									
Educaplay,		Kahoot		Proprofs		Classmaker		Google Forms	
Microsoft forms									
Observaciones									

11. Frecuencia con la que se observó que los docentes realizan actividades de expresión verbal utilizando herramientas tecnológicas <u>para desarrollarla.</u>									
Nunca		Raramente		Ocasionalmente		Frecuentemente		Muy frecuentemente	
Observaciones:									

12. Importancia del uso de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación en la expresión verbal.									
Sin importancia		De poca importancia		Moderadamente importante		Importante		Muy importante	
Observaciones									

13. Tipo de dispositivos tecnológicos se observó que utilizan más los niños para aprender y desarrollar la expresión verbal en clases virtuales.											
Teléfono celular		computadora		laptop		Tablet		Notebook		chromebook	
Observaciones											

14. Tipo de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación utiliza la docente con fines de aprendizaje y desarrollo de la expresión verbal en los niños.						
Blogs		Wikis		Redes Sociales		Documentos digitales
Plataformas educativas		Podcasts		pizarra digital		
Observaciones						

15. El uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) hace al estudiante dependiente en el uso de la tecnología y poco reflexivo al momento de trabajar de forma colaborativa.				
SI		NO		
Observaciones:				

16. El docente debería generar sus propios recursos basados en herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación 3.0 en el desarrollo del trabajo colaborativo:								
Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Indeciso		De acuerdo		Totalmente de acuerdo
Observaciones:								

17. El desarrollo de recursos web 3.0 por parte del docente es importante para mejorar la enseñanza en la virtualidad de la educación y ayudar al desarrollo de la expresión verbal.								
Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Indeciso		De acuerdo		Totalmente de acuerdo
Observaciones:								

18. La correcta aplicación y utilización de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación 3.0 promueven el interés, la participación y la motivación de los alumnos en el trabajo colaborativo.								
Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Indeciso		De acuerdo		Totalmente de acuerdo
Observaciones:								

2.2 Métodos

El trabajo de investigación se basó en un paradigma de la teoría crítica creado para estudiar, buscar e identificar los fenómenos sociales. Se desarrolló bajo un enfoque cuali-cuantitativo puesto que el cualitativo permitió analizar, describir de manera profunda la presente temática, teniendo en cuenta criterios y experiencias de los participantes y un enfoque cuantitativo porque ayudó analizar datos numéricos y probar la hipótesis establecida.

El tipo de investigación fue básica ya que buscó el conocimiento idóneo por medio de la recolección de información, con un diseño emergente que se efectuó con una codificación abierta y se expusieron las presentes categorías y el tema como un todo para generar la teoría, tuvo un alcance exploratorio ya que permitió la indagación de información que sirvió para adentrarnos más a fondo del tema investigado tomando en cuenta las diferentes fuentes bibliográficas y una modalidad de campo puesto que se ingresó al lugar de los hechos que son las clases virtuales.

Las técnicas propuestas fueron una entrevista hacia las docentes con la finalidad de obtener información con respecto a la temática, utilizando el instrumento de un guion de preguntas que ayudó a describir la perspectiva docente sobre las actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del Nivel Inicial, además se contó con otra técnica la observación no participativa que se llevó a cabo el estudio sin intervenir en las actividades, presentando la ficha de observación como un instrumento.

La ficha constó de 18 ítems puesto que la investigación estuvo vinculada al Proyecto de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación con el tema “Desarrollo de Herramientas Web 3.0 en la Educación como Apoyo en el Aprendizaje Colaborativo”, para proceder a la recolección de información, de la misma para el análisis de datos se evidenció específicamente 5 ítems debido a que fueron los más representativos al tema. Sin embargo, la investigación denota la necesidad de dar una interpretación cuantitativa ya que por lo expuesto se procede a la verificación de hipótesis con el programa SPSS a través del método estadístico apropiado Kolmogorov-Smirnov (K-S), el cual para su aplicación se basa en los datos observados o tabulados de la población. Ver (**Tabla 8**).

La población estuvo integrada por un total de 2 docentes y 13 niños del Nivel inicial de la Unidad Educativa “El Oro” ubicada en la ciudad de Ambato de la misma se tomó como muestra por conveniencia al Nivel Inicial I, donde asisten a clases virtuales niños y niñas, de los cuáles se obtuvo la debida autorización por la docente para la aplicación de la ficha de observación, esta población aporta con la adquisición de la información requerida para la presente investigación.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y discusión de los resultados

Para el desarrollo del análisis y discusión de resultados se ha dividido en tres partes, primero se muestran los resultados de la ficha de observación realizada a los niños y niñas del Nivel Inicial I la misma que cuenta con 18 ítems que están vinculados al proyecto de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación con el tema "Desarrollo de Herramientas Web 3.0 en la Educación como Apoyo en el Aprendizaje Colaborativo" por ello para mostrar gráficamente se eligieron exclusivamente 5 preguntas las más significativas y que van fijamente acorde con el tema de investigación.

Seguidamente se presenta una tabla del análisis de las entrevistas aplicadas a las docentes de Educación Inicial y para finalizar se presenta la triangulación de datos de las variables independiente y dependiente en base a la ficha de observación, información de la entrevista y la argumentación teórica de diferentes autores en referencia al tema de investigación, para finalmente presentar los datos y establecer resultados.

Análisis de datos obtenidos con la ficha de observación aplicada a niños y niñas del Nivel Inicial

Ítem 6: Herramientas que utiliza la docente en la clase para realizar actividades de gamificación 3.0.

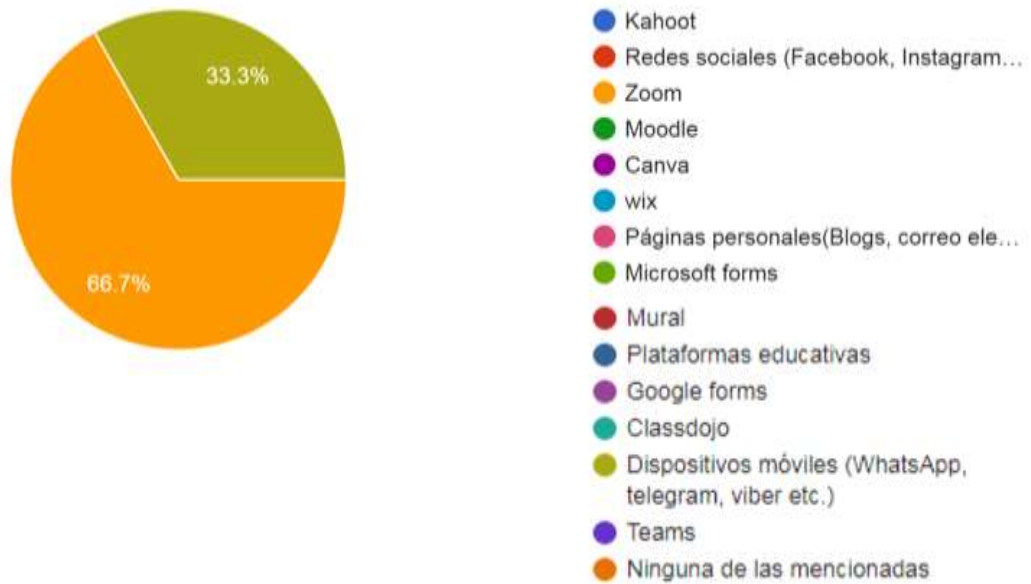
Tabla 1: Herramientas más utilizadas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Kahoot	0	0%
Redes sociales (Facebook, Instagram, Tik-Tok),	0	0%
Zoom	8	66.7%
Moodle	0	0%
Canva,	0	0%
Wix	0	0%
Páginas personales (Blogs, correo electrónico),	0	0%
Microsoft forms	0	0%
Mural	0	0%
-Plataformas educativas	0	0%
Google forms	0	0%
Classdojo	0	0%
-Dispositivos móviles (WhatsApp, telegram, viber etc.)	5	33.3%
Teams,	0	0%
Total	13	100%

Elaborado por: Núñez Sánchez Jessica Mariela

Fuente: ficha de observación

Gráfico 1: Herramientas más utilizadas



Elaborado por: Núñez Sánchez Jessica Mariela

Fuente: ficha de observación

Análisis: El gráfico evidencia que las herramientas que utiliza la docente en la clase para realizar actividades de gamificación 3.0 y generar aprendizajes son zoom con el 66.7% y dispositivos móviles (WhatsApp, telegram, viber, etc.) Con un 33.3%.

Ítem 11: Frecuencia con la que se observó que los docentes realizan actividades de expresión verbal utilizando herramientas tecnológicas para desarrollarla.

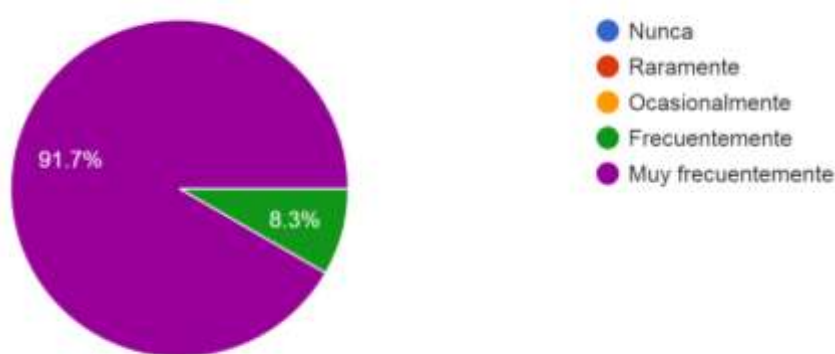
Tabla 2: Actividades de expresión verbal

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
Raramente	0	0%
Ocasionalmente	0	0%
Frecuentemente	1	8.3%
Muy frecuentemente	12	91.7%
Total	13	100%

Elaborado por: Núñez Sánchez Jessica Mariela

Fuente: ficha de observación

Gráfico 2 Actividades de expresión verbal



Elaborado por: Núñez Sánchez Jessica Mariela

Fuente: ficha de observación

Análisis: El gráfico demuestra que la docente realiza actividades de expresión verbal, utilizando herramientas tecnológicas para desarrollarla 91.7% muy frecuentemente, mientras que con un menor porcentaje de 8.3% frecuentemente.

Ítem 13 Tipo de dispositivos tecnológicos se observó que utilizan más los niños para aprender y desarrollar la expresión verbal en clases virtuales.

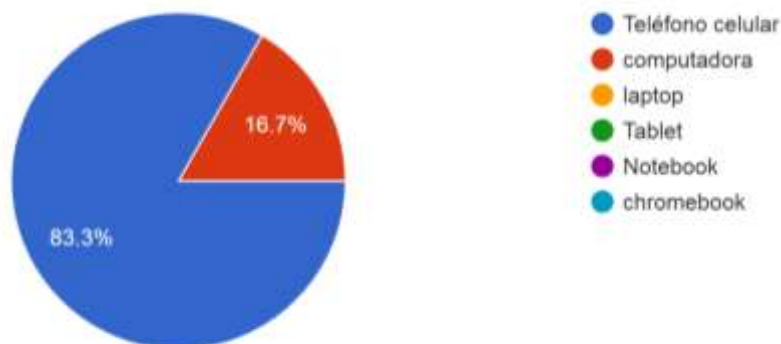
Tabla 3: Dispositivos tecnológicos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Teléfono celular	11	83%
Computadora	2	16.7%
Laptop	0	0%
Tablet	0	0%
Notebook	0	0%
Chromebook	0	0%
Total	13	100%

Elaborado por: Núñez Sánchez Jessica Mariela

Fuente: ficha de observación

Gráfico 3: Dispositivos tecnológicos



Elaborado por: Núñez Sánchez Jessica Mariela

Fuente: ficha de observación

Análisis: En el gráfico se puede observar que el 83.3% de los niños utilizan teléfono celular para aprender y desarrollar la expresión verbal en clases virtuales y el 16.7% de niños utilizan una computadora.

Ítem 14: Tipo de herramientas tecnológicas para realizar actividades de gamificación 3.0 utiliza la docente en la presentación de información.

Tabla 4: Herramientas tecnológicas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Canva	0	0%
Padlet	0	0%
Prezzi	0	0%
Power point	13	100%
Geneally	0	0%
Total	13	100%

Elaborado por: Núñez Sánchez Jessica Mariela

Fuente: ficha de observación

Gráfico 4: Herramientas tecnológicas



Elaborado por: Núñez Sánchez Jessica Mariela

Fuente: ficha de observación

Análisis: Indiscutiblemente el gráfico muestra que el 100% de las docentes utilizan la herramienta tecnológica Power Point para realizar actividades de gamificación 3.0 y para la presentación de información, es decir que las demás herramientas como: canva, prezzi, padlet y geneally no son utilizadas.

Ítem 17: Tipo de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación utiliza la docente con fines de aprendizaje y desarrollo de la expresión verbal en los niños.

Tabla 5: Tipo de herramientas web 3.0

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Blogs	0	0%
Plataformas educativas	0	0%
Wikis	0	0%
Podcasts	0	0%
Redes sociales	0	0%
Pizarra digital	0	0%
Documentos digitales	13	100%
Total	13	100%

Elaborado por: Núñez Sánchez Jessica Mariela
Fuente: ficha de observación

Gráfico 5: Tipo de herramientas web 3.0



Elaborado por: Núñez Sánchez Jessica Mariela
Fuente: ficha de observación

Análisis: El gráfico evidencia que al 100% los documentos digitales son utilizados por la docente con fines de aprendizaje y desarrollo de la expresión verbal en los niños, es decir que la docente no da uso a las demás herramientas web 3.0 que constan en la lista de opciones.

Análisis de la entrevista aplicada a docentes del Nivel Inicial

Tabla 6 Análisis de la entrevista

N° Pregunta	Docente 1	Docente 2	Análisis
<p>1 De las siguientes definiciones ¿cuál considera usted que es la gamificación?</p> <p>a) Es un conjunto de páginas web que se relacionan de una u otra forma, y a los que se puede acceder a través de internet (Alonso, 2008).</p> <p>b) Es una técnica de aprendizaje que trasladada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de implicar al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad (Contreras Espinosa & Eguia, 2017).</p> <p>c) Es un espacio educativo alojado en la web, un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica de manera que el alumno pueda llevar a cabo las labores propias de la docencia como son conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo (Salinas, 2007).</p> <p>d) Es un programa que engloba diferentes tipos de herramientas destinadas a fines docentes, permiten organizar contenidos y actividades dentro de un curso</p>	<p>b) Es una técnica de aprendizaje que trasladada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de implicar al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad (Contreras Espinosa & Eguia, 2017).</p>	<p>b) Es una técnica de aprendizaje que trasladada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de implicar al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad (Contreras Espinosa & Eguia, 2017).</p>	<p>Las docentes concuerdan con la definición de (Contreras Espinosa & Eguia, 2017) En la cual la gamificación es considerada como una técnica de aprendizaje que trasladada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de implicar al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad</p>

<p>online, crear espacios de comunicación interactiva, evaluar los progresos de los alumnos (Tejada, 2021).</p>			
<p>2. A partir de su experiencia, el uso de herramientas web para realizar actividades de gamificación 3.0 en el aprendizaje colaborativo considera que:</p> <p>* Es un factor determinante en el aprendizaje de los estudiantes.</p> <p>* Es una moda, dada la era tecnológica en la que vivimos.</p> <p>*Es una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos.</p> <p>*Facilita el trabajo en grupo, la colaboración y la inclusión con sus alumnos.</p> <p>* Ayudan a la búsqueda de información con mayor rapidez</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos 	<ul style="list-style-type: none"> • Es una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos 	<p>De acuerdo a los indicadores las docentes consideran de acuerdo a su experiencia el uso de herramientas web para realizar actividades de gamificación en el aprendizaje colaborativo es una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos</p>
<p>3. De la siguiente lista de herramientas 3.0 ¿Cuáles usted utiliza con mayor frecuencia en clases virtuales?</p> <p>-Zoom, -Redes sociales (Facebook, Instagram, Tik-Tok), -Teams, -Canva, -Páginas personales (Blogs, correo electrónico), -Plataformas educativas</p>	<p>Zoom, Redes sociales (Facebook, Instagram, Tik-Tok), teams, canva, Páginas personales (Blogs, correo electrónico), plataformas educativas y dispositivos móviles (WhatsApp, telegram, viber etc.)</p>	<p>Zoom, redes sociales (Facebook, Instagram, Tik-Tok), teams y dispositivos móviles (WhatsApp, telegram, viber etc.)</p>	<p>Las docentes manifiesta que las herramientas que utilizan con mayor frecuencia son: Zoom, Redes sociales (Facebook, Instagram, Tik-Tok), teams, canva, Páginas personales (Blogs, correo electrónico), plataformas</p>

<p>-Dispositivos móviles (WhatsApp, telegram, viber etc.) -Microsoft forms -Mural -Classdojo -Wix -Google forms</p>			<p>educativas y dispositivos móviles (WhatsApp, telegram, viber etc.)</p>
<p>4. Del siguiente listado para la presentación de información ¿qué tipo de herramienta tecnológica utiliza usted en el Nivel Inicial?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canva • Padlet • Prezzi • Power point • Genially 	<p>Power point</p>	<p>Power point</p>	<p>Para la presentación de información el tipo de herramienta tecnológica que utilizan las docentes en el Nivel Inicial es la herramienta de Power point</p>
<p>5 ¿Qué ventajas cree que tiene la gamificación 3.0 para la labor docente?</p>	<p>Llegar al aprendizaje mediante el juego. Facilita el trabajo en las aulas virtuales Ayuda o facilita el trabajo en equipo y Lograr aprendizajes significativos</p>	<p>Es una herramienta que favorece el aprendizaje motivador en los alumnos, aumenta la concentración, consigue el interés de los alumnos en aprender de una manera diferente</p>	<p>Las ventajas que tiene la gamificación 3.0 para la labor docente consideran que permiten llegar al aprendizaje mediante el juego puesto que facilita el trabajo en equipo además aumenta la concentración y consigue el interés de los alumnos.</p>
<p>6 ¿Qué método utiliza para mejorar la expresión verbal en los niños y niñas del Nivel Inicial en clases virtuales?</p>	<p>Mediante el método juego trabajo realizando actividades como Lectura de pictogramas</p>	<p>Primero la integración del niño, brindarle confianza, ser creativo, original, ganar la atención y motivar, luego</p>	<p>Para mejorar la expresión verbal en los niños y niñas las docentes mencionan que primero buscan la integración de los niños</p>

	<p>Trabalenguas Lectura de cuentos Ejercicios fonológicos, Canciones y rimas etc.</p>	<p>proceder al uso de las tics dentro de la clase virtual. Hablantes con claridad, con un volumen adecuado, nos ayudamos con expresión corporal, trabajamos autoestima, empatía, y una expresión directa con los niños a través de sus opiniones y sentimientos.</p>	<p>brindándoles confianza y posteriormente utilizan las tics poniendo en práctica el método juego trabajo con ejercicios fonológicos, trabalenguas para trabajando la autoestima y una expresión directa a través de sus opiniones y sentimientos.</p>
<p>7 ¿Qué finalidad cree que tienen las actividades de gamificación 3.0 para el desarrollo de la expresión verbal en el Nivel Inicial?</p>	<p>Despertar interés mediante el juego para lograr aprendizaje significativo</p>	<p>La principal finalidad es la motivación, siendo una buena alternativa para mejorar su expresión verbal a través de recursos como juegos, avatar, cuentos, etc. Incentivando al niño a mejorar su lenguaje.</p>	<p>La finalidad que tiene las actividades de gamificación para el desarrollo de la expresión verbal de acuerdo al criterio de las docentes es despertar el interés por medio del juego y lograr aprendizajes significativos a través de recursos como juegos, avatar, cuentos etc.</p>

Elaborado por: Jessica Mariela Nuñez Sanchez

TRIANGULACIÓN DE DATOS

Tabla 7: Triangulación de datos

<u>CATEGORÍAS</u>	ENTREVISTAS	FICHAS DE OBSERVACIÓN	ARGUMENTO TEÓRICO	RESULTADOS POR CATEGORÍAS	RESULTADOS POR VARIABLES GENERALES
VARIABLE INDEPENDIENTE	ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN 3.0				
1. Estrategias de aprendizaje	Los Docentes entrevistados concuerdan que las actividades de gamificación es una técnica de aprendizaje que trasladada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de implicar al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se	Durante las clases virtuales se observó que las actividades de gamificación se realiza raramente puesto que las docentes solo utilizan la herramienta de zoom y WhatsApp donde realizan con mayor frecuencia actividades tradicionales como compartir videos,	La gamificación es considerada como una estrategia que se utiliza en las aulas de clases con el fin de obtener la atención de los estudiantes con mayor facilidad en su aprendizaje (Aguilera, Santos, Pinarogote, & Erazo, 2020)	La gamificación es una estrategia de aprendizaje que permite obtener la atención con mayor facilidad por parte de los estudiantes, con el fin de implicar a jugar y seguir la consecución de sus objetivos mientras realiza la actividad pero existen que	Las actividades de gamificación 3.0 ayudan obtener la atención de los estudiantes con mayor facilidad en su aprendizaje haciendo uso frecuente de las tecnologías de información y comunicación las mismas que facilitan el trabajo en clases virtuales ya que por medio de la herramienta power point las docentes realizan actividades y

	realiza la actividad (Contreras Espinosa & Eguia, 2017).	canCIONES entre otros.			raramente ponen en práctica estas actividades y simplemente utilizan las herramientas web para continuar con la enseñanza tradicional en las clases virtuales.	juegos creativos como ruletas, videos animados, pictogramas entre otros., donde el niño por medio de su celular o computador participa libremente. Cabe recalcar las herramientas utilizadas con mayor frecuencia por las docentes para brindar una educación garantizada son el zoom o WhatsApp de acuerdo a las posibilidades que tenga cada estudiante además para recibir documentos digitales que contribuyen en su aprendizaje.
2. Tecnologías de información y comunicación	Por otro lado, los entrevistados afirman que las herramientas que utilizan con mayor frecuencia en clases virtuales son: Redes sociales, Zoom, Teams, Dispositivos móviles como (WhatsApp).Sin embargo para la presentación de información solamente usan una herramienta tecnológica que es power point.	Se evidenció sobre los dispositivos tecnológicos que utilizan más los niños para aprender son teléfono celular y computadoras y por medio de estos reciben clases por medio de la herramienta zoom sin embargo hay niños que no disponen de internet y la maestra envía por medio de WhatsApp documentos digitales que contribuyen en el aprendizaje de los niños que no asisten	Las TIC para la mayoría de maestros se ha convertido en un reto el tener que implementar su creatividad por medio de la tecnología para enriquecer la educación en estos tiempos, pues salir de la enseñanza tradicional permitirá generar un ambiente educativo actualizado (Aguilera, Santos, Pinargote, & Erazo, 2020)	Las tecnologías de información y comunicación permite implementar la creatividad de los docentes por medio del uso de herramientas tecnológicas como por ejemplo: power point que es la más utilizada por las docentes de la Unidad Educativa “El Oro” buscando generar un ambiente educativo actualizado la misma que permite a los estudiantes por		

		frecuentemente a clases online.		medio de un computador o celular, participar de manera activa ya sea por las herramientas más utilizadas en las clases virtuales zoom o WhatsApp de acuerdo a las posibilidades que tenga cada estudiante además para recibir documentos digitales que contribuyen en su aprendizaje.	
3. Aplicación	Los entrevistados mencionan sobre las ventajas que tiene la aplicación de la gamificación para la labor docente que las maestras creen que permite llegar al aprendizaje mediante el juego, facilitando el trabajo en las aulas virtuales, puesto que ayuda o facilita el	Las maestras realizan presentaciones en power point en la cual invita a los niños a participar e interactuar de manera voluntaria por medio de sus dispositivos por ejemplo juego de ruletas aprendiendo las figuras	Los docentes cumplen un rol importante en la educación, por ello el uso de actividades y técnicas de gamificación es de suma importancia porque estas aportan en el desarrollo de habilidades en los niños y niñas del Nivel Inicial, además permite la interacción y participación para observar la evolución del	En la aplicación las docentes concuerdan que las actividades de gamificación aportan significativamente en el desarrollo de habilidades en los alumnos pues permite tener una interacción por medio del juego	

	trabajo en equipo lograr aprendizajes significativos, mientras tanto la otra nos dice que es una herramienta que favorece el aprendizaje motivador en los alumnos, aumentando la concentración y consiguiendo el interés en aprender de una manera diferente.	geométricas, colores etc.	aprendizaje de los estudiantes procurando que el proceso educativo llegue a tener una experiencia significativa empezando por la motivación y la curiosidad por medio del juego, adicionalmente la gamificación permite captar la atención del estudiante de manera voluntaria dando como resultado un aprendizaje efectivo (Liberio Ambuisaca, 2019).	logrando captar la atención de manera voluntaria. Además facilita el trabajo en las clases virtuales ya que por medio de la herramienta power point las docentes crean juegos como ruletas donde el niño por medio de su dispositivo participa libremente aprende de manera diferente.	
VARIABLE DEPENDIENTE	LA EXPRESIÓN VERBAL DE NIÑOS Y NIÑAS				
1. Enseñanza-Aprendizaje	Los métodos que utilizan para mejorar la expresión verbal en los niños y niñas del Nivel Inicial en clases virtuales es buscar la integración del niño, brindarle confianza, ser creativa, original,	Además se observó que las docentes realizan actividades de expresión verbal utilizando herramientas tecnológicas para desarrollarla muy	Como pilar fundamental se toma en cuenta los juegos lingüísticos tales como: rimas, trabalenguas, canciones infantiles etc., mismos que garantizan y mejoran la fluidez verbal además	En la enseñanza – aprendizaje los métodos utilizan para mejorar la expresión verbal en los niños y niñas del Nivel Inicial en	En el desarrollo de la expresión verbal de niños y niñas del nivel inicial los métodos que usan las maestras en clases virtuales por medio del uso de las TICs es realizar actividades en las herramientas power

	<p>ganar la atención y motivar, luego dar uso de las tics dentro de la clase virtual además y proceder hablar con claridad, con un volumen adecuado, eso ayuda con la expresión corporal, trabajar el autoestima, empatía, y una expresión directa con los niños a través de sus opiniones y sentimientos también mediante el método juego trabajo realizando actividades como: lectura de pictogramas, trabalenguas, lectura de cuentos ejercicios fonológicos, canciones y rimas etc.</p>	<p>frecuentemente por ejemplo el tipo de herramientas que utiliza la docente con fines de aprendizaje y desarrollo de la expresión verbal en los niños son los documentos digitales.</p>	<p>cumple con una función que facilita la comprensión por medio del uso de estrategias metodológicas aunque la mayor parte de estudiantes de inicial mencionados en el estudio tienen un vocabulario amplio, pero al pronunciar las palabras no lo expresan correctamente (Acosta Yunga & Castillo López, 2015.</p>	<p>clases virtuales haciendo uso de las TICs la docente aporta documentos digitales tomando en cuenta el método juego trabajo y juegos lingüísticos tales como: rimas, trabalenguas, ejercicios fonológicos canciones infantiles etc., mismos que garantizan y mejoran la fluidez verbal puesto que la mayor parte de estudiantes de inicial tienen un vocabulario amplio, pero al pronunciar las palabras no lo expresan correctamente.</p>	<p>point y educaplay teniendo en cuenta la metodología juego trabajo y juegos lingüísticos como por ejemplo: rimas, trabalenguas, ejercicios fonológicos canciones infantiles etcétera., por ello las actividades de gamificación es una buena alternativa para mejorar la expresión y comunicación oral eficaz entre compañeros porque logran superar sus miedos de equivocarse al hablar.</p>
2. Actividades	<p>Mencionan que la finalidad que tienen las actividades de gamificación 3.0 para el desarrollo de la</p>	<p>Los niños realizan de evaluacion propuestas por las docentes en la</p>	<p>Dentro de la educación inicial los docentes realizan juegos verbales y de gamificación ya que</p>	<p>Las actividades de gamificación 3.0 para el desarrollo de la expresión verbal en el Nivel Inicial</p>	

	<p>expresión verbal en el Nivel Inicial es la motivación, siendo una buena alternativa para mejorar su expresión verbal a través de recursos como juegos, avatar, cuentos, incentivando al niño a mejorar su lenguaje y despertar interés mediante el juego para lograr aprendizaje significativo.</p>	<p>herramienta educaplay teniendo como principal mediador el juego puesto que esta es una herramienta que aporta significativamente en la expresión verbal pues se realiza adivinanzas, rimas, etc. Por medio de imágenes.</p>	<p>permiten tener una comunicación oral eficaz entre compañeros logrando superar sus miedos de equivocarse al hablar. Otro aspecto muy importante que los juegos y actividades planteadas por los docentes aporta a mejorar el vocabulario de cada uno de los niños para manifestar con seguridad lo que piensan y desean hacer (Huamani Lima & López Rivas, 2017)</p>	<p>es la motivación, siendo una buena alternativa para mejorar su expresión verbal donde los niños realizan actividades de evaluación propuestas por las docentes en la herramienta educaplay teniendo como principal mediador el juego el mismo que permiten tener una comunicación oral eficaz entre compañeros logrando superar sus miedos de equivocarse al hablar y manifestar con seguridad lo que piensan y desean hacer.</p>	
--	--	--	--	--	--

Elaborado por: Jessica Mariela Núñez Sánchez

3.2 Verificación de hipótesis

H₀: Las actividades de gamificación 3.0 No aportan en la expresión verbal en niños y niñas del Nivel Inicial

H₁: Las actividades de gamificación 3.0 aportan en la expresión verbal en niños y niñas del Nivel Inicial

Para la verificación de hipótesis del presente trabajo de investigación se tomaron en cuenta dos ítems representativos, los cuales son:

Ítem 6: Herramientas que utiliza la docente en la clase para realizar actividades de gamificación 3.0 y generar aprendizajes.

Ítem 11: Frecuencia con la que se observó que las docentes realizan actividades de expresión verbal utilizando herramientas tecnológicas para desarrollarla.

De este modo, el estadístico apropiado para la verificación de la hipótesis fue Kolmogorov-Smirnov (K-S), el cual para su aplicación se basa en los datos observados o tabulados de la población.

Tabla 8 Análisis de datos: Prueba de kolmogorov-Smirnov

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

	¿Cuáles de estas herramientas usted observó que utiliza la docente en la clase para realizar actividades de gamificación 3.0 y generar aprendizajes?:	Con qué frecuencia se observó que los docentes realizan actividades de expresión verbal utilizando herramientas tecnológicas para desarrollarla
N muestra	13	13
Media	6,85	4,92
Parámetros normales ^{a,b}		
Desviación típica	5,064	,277
Absoluta	,392	,532
Diferencias más extremas		
Positiva	,392	,391
Negativa	-,272	-,532
Z de Kolmogorov-Smirnov	1,412	1,919
Sig. asintót. (bilateral)	,037	,001

a. La distribución de contraste es la Normal.

b. Se han calculado a partir de los datos.

Elaborado por: Núñez Sánchez Jessica Mariela

Fuente: Ficha de observación

Al tener un p (valor) menor a 0.05 como observamos en la **(Tabla 8)** en las dos preguntas seleccionadas se tiene la decisión de rechazar la hipótesis nula (H0) y aceptar la hipótesis alterna; por consiguiente, se decide que:

H1: Las actividades de gamificación 3.0 aportan en la expresión verbal en niños y niñas del Nivel Inicial

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

- Desde la argumentación teórica se concluye que las actividades de gamificación son de gran utilidad en la enseñanza ya que estas aportan en el desarrollo de capacidades en los infantes, además posibilita la relación y colaboración para mirar la evolución del aprendizaje de los alumnos tratando que el proceso educativo llegue a tener una vivencia significativa comenzando por la motivación y la curiosidad por medio del juego.
- De acuerdo a la entrevista aplicada se concluye que las docentes utilizan raramente actividades de gamificación para desarrollar la expresión verbal en los niños y niñas del Nivel Inicial en clases virtuales, pero por medio de las herramientas como Zoom y dispositivos móviles realizan con mayor frecuencia actividades tradicionales, sin embargo cabe recalcar que en las entrevistas las docentes mencionaron que las actividades de gamificación son una gran alternativa para la enseñanza y mejorar la expresión verbal porque facilita la atención, motivación e interacción por parte de los niños pero aun sabiendo las ventajas de dichas actividades no lo ponen en práctica continuamente.
- La relación que tiene entre las dos variables por medio de la verificación de hipótesis se evidencia que son muy significativas puesto que las actividades de gamificación 3.0 aportan en el desarrollo de la expresión verbal ya que pese a lo observado se constató que no se aplica continuamente en las clases virtuales con los niños de Educación Inicial.

4.2 Recomendaciones

- Puesto que las actividades de gamificación son útiles para la enseñanza desde edades tempranas es recomendable que las docentes indaguen e investiguen sobre las distintas estrategias de aprendizaje basadas en gamificación tomando en cuenta lo significativas que pueden ser para favorecer en el desarrollo de la expresión verbal en los niños y niñas del Nivel Inicial en la actualidad.
- La gamificación al ser un tema desconocido, nuevo e innovador se recomienda que las docentes se capaciten constantemente para estar a la vanguardia y así poder desarrollar su conocimiento y de esa forma poder usar diferentes y novedosas estrategias que ayuden a fortalecer la expresión verbal de los niños y niñas haciendo un buen uso de la tecnología para así explotar al máximo el potencial de los estudiantes desde edades tempranas.
- Debido al aporte que tiene la gamificación en la expresión verbal es importante que los docentes con ayuda de la tecnología implementen en sus jornadas actividades de gamificación para brindar un aprendizaje motivador en los niños y niñas del Nivel Inicial y de este modo tengan un mejor desarrollo en su expresión verbal lo que les permitirá tener una comunicación más fluida con su entorno.

MATERIALES DE REFERENCIA

Referencias

- Acosta Yunga , M., & Castillo López, M. (2015). “Los Juegos Verbales Y Su Influencia En El Desarrollo Del Lenguaje De Los Niños Y Niñas De 3 A 5 Años, De La Unidad Educativa Fiscomisional Cristóbal Colón, De La Parroquia Shell, Cantón Mera, Provincia De Pastaza”. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/18021/1/MARY%20ACOSTA.pdf>
- Aguilera, C., Santos, C., Pinargote, B., & Erazo, J. (Abril de 2020). GAMIFICACIÓN: ESTRATEGIA DIDÁCTICA MOTIVADORA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA. *Cognosis*. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2083/2583>
- Almeida Rodríguez, J., & Hidalgo Mariño, D. (01 de Abril de 2021). La gamificación y el desarrollo de destrezas del ámbito relaciones lógico matemática en la modalidad online del nivel inicial II. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/32632>
- Arizmendis, L. (22 de Mayo de 2014). La Comunicación Verbal. <http://eoeexpresate.blogspot.com/2014/03/comunicacion-verbal-y-sus-propositos.html>
- Balongo González, E., & Mérida Serrano, R. (2016). El clima de aula en los proyectos de trabajo. Crear ambientes de aprendizaje para incluir la diversidad infantil. *Scielo*, 38(152). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982016000200146&script=sci_arttext
- Burbano González, C., Márceles Villalba, K., & Barría Huidobro, C. (2017). Educación Mediática: un estudio correlacional en ambientes de aprendizaje colaborativo utilizando objetos de aprendizaje en la temática de Seguridad en las Redes. *CONAIC*, 4(1). doi:<https://doi.org/10.32671/terc.v4i1.112>
- Castell Rojas, J., & Muñoz Medina , M. (02 de Octubre de 2015). “Ecosistemas de aprendizaje para la primera infancia con enfoque en ludificación”. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/3862/TPED_CastellRojasJessica_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Contreras Espinosa, R., & Eguia, J. (2017). Experiencias de gamificación en aulas. <http://www.begv.gva.es/cefiregv/documentos/137938.pdf#page=11>
- García Jiménez , A., & Biel, L. (2015). Gamificar: EL uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf
- Hidalgo, D. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>
- Huamaní Lima, R., & López Rivas, H. (2017). EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES DEL HOGAR Y LA TIENDA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SONDOR CARAVELÍ- 2016. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5420/EDChulirm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Legarda Conza, C. (2015). ORGANIZACIÓN DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE DENTRO DEL AULA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA TRABAJAR CON NIÑOS Y NIÑAS. <https://dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/1620/1/131-EDU-15-15-1721151312.pdf>
- Liberio Ambuisaca, X. (Diciembre de 2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. Scielo, 15(70). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392
- Lugo Galindo, R. (2008). Comunicación afectiva: Cómo promover la función afectiva de la comunicación.
- Macias Espinales, A. (2017). La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas. <http://200.31.31.137:8080/handle/ucasagrande/1171>
- Matínez chepe, A., Tocto Tomapasca, C., & Palacios Ladines, L. (2015). La expresión oral en los niños y los cuentos. UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura, 4(2), 116-120. <https://www.redalyc.org/pdf/5217/521751974012.pdf>
- Melo, D., & Díaz, P. (Junio de 2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. Scielo, 29(3).

https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07642018000300237&script=sci_arttext

- Ministerio de educación. (2014). Currículo de educación inicial. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Moreno, M. (2006). Las Tic Y El Desarrollo Del Aprendizaje En Educación Inicial. Dialnet. ME Moreno - ... : Revista electrónica de Humanidades, Educación y ..., 2006 - dialnet.unirioja.es
- Morón Parra, A. (2018). MATERIAL INTERACTIVO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR. <https://repositorial.cuaieed.unam.mx:8443/xmlui/bitstream/handle/20.500.12579/5370/VEAR18.0588.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Morro Gonzales, S. (junio de 2015). Técnicas de Gamificación para la motivación de los estudiantes. http://oa.upm.es/38316/7/PFG_SOFIA_MORRO_GONZALEZ.pdf
- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. <http://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf>
- Ortiz Ccoillo, J., & Hurtado Ancco, P. (2015). La estrategia de los juegos verbales para desarrollar habilidades comunicativas orales en los niños y niñas de 04 años de la institución educativa inicial. <https://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/2111>
- Pérez, M., & Telleria, M. (2012). Las TIC en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje para la interacción educativa. Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias, 83-112. <https://www.redalyc.org/pdf/652/65226271002.pdf>
- Sánchez Miret, N. (05 de julio de 2018). Gamificación educativa a través de aplicaciones móviles en 1º ESO. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/7303>
- Tárraga, R., Sanz, P., Pastor, G., & Fernández, M. (2017). Análisis de la autoeficacia percibida en el uso de las TIC de futuros maestros y maestras de Educación Infantil y Educación Primaria. 20(3). <https://doi.org/10.6018/reifop.20.3.263901>
- Uribe, A. (Diciembre de 2009). Propósitos de la Comunicación Verbal. <https://www.redalyc.org/pdf/219/21916691006.pdf>

Vélez Castillo, M., & Verdugo Velesaca, G. (16 de abril de 2021). Gamificación en el aula: Juego para fomentar la motivación en ambientes de aprendizaje híbridos. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/36053/4/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf>

ANEXOS

Anexo 1 Carta de compromiso

CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 29 de abril del 2021


Dr. Marcelo Núñez. Mg
Presidente
Unidad de Integración Curricular
Carrera de Educación Inicial
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Dr. Víctor Hugo Zurita en mi calidad de Rector de la Unidad Educativa "El Oro", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Integración Curricular bajo el Tema: "Actividades Interactivas Docente- Estudiante Y La Expresión Verbal De Niños Y Niñas Del Nivel Inicial (Modalidad Online)" propuesto por la estudiante Núñez Sánchez Jessica Mariela portadora de la Cédula de Ciudadanía 1804249652, estudiante de la Carrera de Educación Inicial Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,


.....
Dr. Víctor Hugo Zurita
1802337186
0995155249
Victor.zurita@educacion.gob.ec



Anexo 2 Consentimiento informado del representante legal

Carta de consentimiento

Estimada Docente

Soy Jessica Mariela Núñez Sánchez estudiante del octavo semestre de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Ambato y estoy llevando a cabo un estudio sobre Actividades De Gamificación 3.0 Y La Expresión Verbal De Niños Y Niñas Del Nivel Inicial. Como requisito para obtener mi título en Educación. El objetivo del estudio es analizar qué relación hay entre las actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del nivel inicial. Solicito comedidamente su autorización para que usted participe voluntariamente en este estudio.

El estudio consiste en aplicar una ficha de observación durante su clase. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado para divulgación ni otros aspectos solo para procesamiento de información. La participación o no participación en el estudio no afectará situación alguna del docente o estudiante.

La participación es voluntaria. Usted tiene el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar. Los resultados grupales estarán disponibles una vez que se culmine el trabajo de titulación si así desea solicitarlos. Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con mi persona como investigadora al número 0998757987 o al correo jnunez9652@uta.edu.ec.

Si desea usted participar, por favor enviar una respuesta de aceptación al presente correo mismo que quedará archivado para su respaldo.

Nombre investigador(a)

Jessica Mariela Núñez Sánchez

AUTORIZACIÓN

He leído el procedimiento descrito arriba. La investigadora me ha explicado el estudio y ha contestado mis preguntas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que yo Jeannette Soraya Campaña Pérez, participe en el estudio de (Jessica Mariela Núñez Sánchez) sobre Actividades De Gamificación 3.0 Y La Expresión Verbal De Niños Y Niñas Del Nivel Inicial. He recibido copia de este procedimiento.

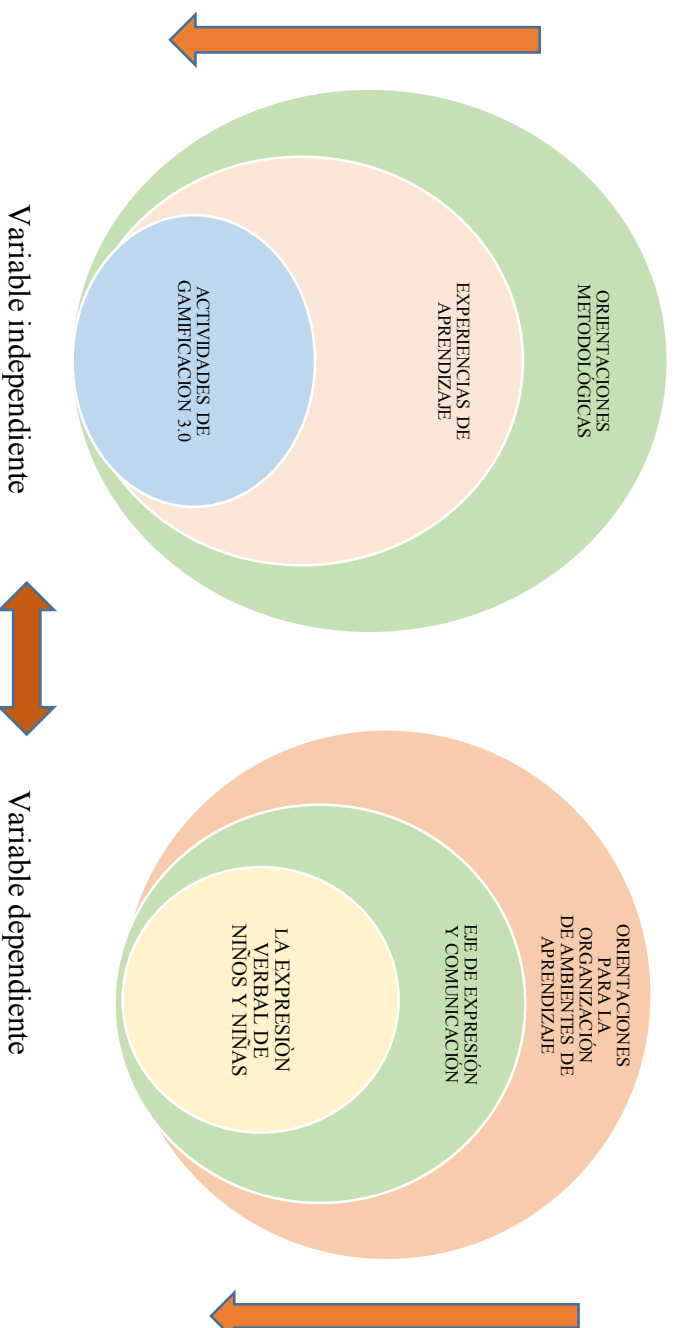


Jeannette Soraya Campaña Pérez

Docente

15/06/2021

Fecha



Elaborador por: Jessica Mariela Nuñez Sánchez

Anexo 4 Operacionalización de variables

V.I: Gamificación

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems/preguntas	Técnicas e instrumentos
La gamificación es considerada como una estrategia que se utiliza en las aulas de clases con el fin de obtener la atención de los estudiantes con mayor facilidad en su aprendizaje. Las TIC para la mayoría de maestros se ha convertido en un reto el tener que implementar su creatividad por medio de la tecnología para enriquecer la educación en estos tiempos, pues salir de	Estrategias de aprendizaje Tecnologías de la información y la comunicación	Experiencia Herramientas	¿Conoce usted acerca de la gamificación 3.0? ¿Conoce usted herramientas tecnológicas para aplicar la gamificación 3.0 en la educación? ¿Cuáles? ¿Qué tipo de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación y realizar mapas conceptuales y mentales utiliza la docente? ¿Cuáles de estas herramientas usted observó que utiliza la docente en la clase para realizar actividades de gamificación 3.0 y generar aprendizajes? ¿Con qué frecuencia los docentes aplican trabajo colaborativo mediante uso de	Técnica: Entrevista Instrumento: guion de preguntas abiertas. Técnica: observación Instrumento: Ficha de observación

<p>la enseñanza tradicional permitirá generar un ambiente educativo actualizado (Aguilera, Santos, Pinargote, & Erazo, 2020).</p>	<p>Métodos</p>	<p>Puntos</p>	<p>herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación?</p> <p>¿Las docentes de Educación Inicial conocen el término herramienta y/o recurso sincrónico y asincrónico?</p> <p>¿Qué tipo de herramientas tecnológicas para realizar actividades de gamificación 3.0 utiliza la docente en la presentación de información?</p> <p>¿Qué tipo de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación utiliza la docente para la evaluación?</p> <p>Mencione los puntos que tiene en cuenta para realizar las actividades de gamificación 3.0 en el Nivel de Inicial</p> <p>¿Cuáles de estas herramientas usted observó que utiliza la docente en el proceso de enseñanza para realizar actividades de gamificación 3.0</p> <p>¿Qué ventajas cree usted que tiene la gamificación 3.0 para la labor docente?</p>	
	<p>Aplicación</p>	<p>Proceso</p>		
		<p>Ventajas</p>		

V.D: Expresión verbal

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems/preguntas	Técnicas e instrumentos
La expresión verbal se entiende como el hecho de expresar de manera oral las ideas, pensamientos, e intereses para poder comunicarse con personas de su entorno. Por ello dentro de la educación inicial los docentes realizan juegos verbales y actividades de gamificación ya que permiten tener una comunicación oral eficaz entre compañeros logrando superar sus miedos de equivocarse al hablar	Enseñanza-aprendizaje	Método Herramientas Dispositivos Entornos virtuales	¿Qué método utiliza para mejorar la expresión verbal en los niños y niñas del Nivel Inicial en clases virtuales? ¿Qué herramientas web 3.0 para impartir clases virtuales utiliza usted en el Nivel Inicial? ¿Con qué frecuencia se observó que los docentes realizan actividades de expresión verbal utilizando herramientas tecnológicas para desarrollarla? ¿Con qué frecuencia se observó que los docentes utilizan actividades de gamificación 3.0 para enseñar sobre la expresión verbal? ¿Qué tipo de herramientas tecnológicas para desarrollar la expresión verbal utiliza la docente para consolidar el conocimiento? ¿Qué tipo de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación utiliza la docente con fines de aprendizaje y desarrollo de la expresión verbal en los niños?	Técnica: Entrevista Instrumento: Cuestionario de preguntas abiertas. Técnica: observación Instrumento: Ficha de observación

<p>(Humani Lima & López Rivas, 2017).</p>	<p>Actividades</p>	<p>Finalidad Beneficios</p>	<p>¿Qué tan importante es el uso de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación en la expresión verbal?</p> <p>¿El uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) hace al estudiante dependiente en el uso de la tecnología y poco reflexivo al momento de trabajar de forma colaborativa?</p> <p>¿Qué tipo de dispositivos tecnológicos se observó que utilizan más los niños para aprender y desarrollar la expresión verbal en clases virtuales?</p> <p>¿Qué dispositivos tecnológicos utiliza para mejorar la expresión verbal en los niños y niñas del Nivel Inicial en clases virtuales?</p> <p>¿Qué finalidad cree que tienen las actividades de gamificación 3.0 para el desarrollo de la expresión verbal en el Nivel Inicial?</p> <p>¿Qué beneficios piensa usted que aporta las actividades de gamificación 3.0 en la expresión verbal?</p>	
---	--------------------	---------------------------------	---	--

Elaborado por: Jessica Mariela Núñez Sánchez

Anexo 5 Validación de las preguntas de entrevista



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION INICIAL
INSTRUMENTO PARA VALIDACION DE ENTREVISTA

Objetivo de la validación: Validar acorde a expertos el cuestionario de entrevista a aplicarse a docentes y autoridades de la Unidad Educativa El Oro.

Objetivo del proyecto: Analizar las actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del Nivel Inicial.

Instrucciones: Se solicita evaluar a cada pregunta según los criterios y escala propuesta, aplicable (4), modificable (3), reestructura total (2), no aplicable (1).

Dimensiones:

1. De las siguientes definiciones ¿cuál considera usted que es la gamificación?
 - a) Es un conjunto de páginas web que se relacionan de una u otra forma, y a los que se puede acceder a través de internet (Alonso, 2008).
 - b) Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de implicar al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad (Contreras Espinosa & Eguia, 2017).
 - c) Es un espacio educativo alojado en la web, un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica de manera que el alumno pueda llevar a cabo las labores propias de la docencia como son conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo (Salinas, 2007).
 - d) Es un programa que engloba diferentes tipos de herramientas destinadas a fines docentes, permiten organizar contenidos y actividades dentro de un curso online, crear espacios de comunicación interactiva, evaluar los progresos de los alumnos (Tejada, 2021).

CRITERIOS	4	3	2	1
La relación de la pregunta es clara, precisa y tiene variedad en el léxico.	X			
La pregunta recoge la información necesaria para el objetivo planteado.	X			
La pregunta planteada es coherente al tema.	X			
La pregunta contempla ortografía y signos de puntuación adecuados.	X			

2. A partir de su experiencia, el uso de herramientas web para realizar actividades de gamificación 3.0 en el aprendizaje colaborativo considera que:

Indicadores	
• Es un factor determinante en el aprendizaje de los estudiantes.	
• Es una moda, dada la era tecnológica en la que vivimos	
• Es una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos	
• Es una herramienta totalmente prescindible.	
• Es una alternativa que no necesariamente influye en el aprendizaje de los estudiantes.	
• Facilita el trabajo en grupo, la colaboración y la inclusión con sus alumnos	
• Minimiza tiempo y recursos	
• Ayudan a la búsqueda de información con mayor rapidez	

CRITERIOS	4	3	2	1
La relación de la pregunta es clara, precisa y tiene variedad en el léxico.	X			
La pregunta recoge la información necesaria para el objetivo planteado.	X			
La pregunta planteada es coherente al tema.	X			
La pregunta contempla ortografía y signos de puntuación adecuados.	X			

3. De la siguiente lista de herramientas 3.0 ¿Cuáles usted utiliza con mayor frecuencia en clases virtuales?

Kahoot		Teams		Microsoft forms	
Moodle		Canva		Mural	
Zoom		Google forms		Plataformas educativas	
Wix		Classdojo			
Redes sociales (Facebook, Instagram, Tik-Tok).		Páginas personales (Blogs, correo electrónico)		Dispositivos móviles (WhatsApp, telegram, viber etc.)	

CRITERIOS	4	3	2	1
La relación de la pregunta es clara, precisa y tiene variedad en el léxico.	X			
La pregunta recoge la información necesaria para el objetivo planteado.	X			
La pregunta planteada es coherente al tema.	X			
La pregunta contempla ortografía y signos de puntuación adecuados.	X			

4. Del siguiente listado para la presentación de información ¿qué tipo de herramienta tecnológica utiliza usted en el Nivel Inicial?

Canva	Prezzi	Geneally	
Padlet	Power point		

CRITERIOS	4	3	2	1
La relación de la pregunta es clara, precisa y tiene variedad en el léxico.	X			
La pregunta recoge la información necesaria para el objetivo planteado.	X			
La pregunta planteada es coherente al tema.	X			

La pregunta contempla ortografía y signos de puntuación adecuados.	X			
--	---	--	--	--

- 5 ¿Qué ventajas cree usted que tiene la gamificación 3.0 para la labor docente?

CRITERIOS	4	3	2	1
La relación de la pregunta es clara, precisa y tiene variedad en el léxico.	X			
La pregunta recoge la información necesaria para el objetivo planteado.	X			
La pregunta planteada es coherente al tema.	X			
La pregunta contempla ortografía y signos de puntuación adecuados.	X			

- 6 ¿Qué método utiliza para mejorar la expresión verbal en los niños y niñas del Nivel Inicial en clases virtuales?

CRITERIOS	4	3	2	1
La relación de la pregunta es clara, precisa y tiene variedad en el léxico.	X			
La pregunta recoge la información necesaria para el objetivo planteado.	X			
La pregunta planteada es coherente al tema.	X			
La pregunta contempla ortografía y signos de puntuación adecuados.	X			

- 7 ¿Qué finalidad cree que tienen las actividades de gamificación 3.0 para el desarrollo de la expresión verbal en el Nivel Inicial?

CRITERIOS	4	3	2	1
La relación de la pregunta es clara, precisa y tiene variedad en el léxico.	X			
La pregunta recoge la información necesaria para el objetivo planteado.	X			

La pregunta planteada es coherente al tema.	X			
La pregunta contempla ortografía y signos de puntuación adecuados.	X			

Validación General

ENTREVISTA APLICABLE	ENTREVISTA CON CORRECCIONES	ENTREVISTA NO APLICABLE
X		

Datos del Experto

Nombre del experto: Lcda. Mayra I. Barrera G., Mg.

CC: 1803743358

Título de la persona: Magister en Gerencia y Mediación en Centros Educativos Infantiles

Experiencia: 11 años en Educación Superior

Firma  creado y controlado por
MAYRA IZABEL
SALASOLA
0577 1803743358

Anexo 6 Consentimiento para aplicación de entrevista a docentes

Estimada Docente

Soy Jessica Mariela Núñez Sánchez estudiante del octavo semestre de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Ambato y estoy llevando a cabo un estudio sobre Actividades De Gamificación 3.0 Y La Expresión Verbal De Niños Y Niñas Del Nivel Inicial. Como requisito para obtener mi título en Educación. El objetivo del estudio es analizar qué relación hay entre las actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del nivel inicial. Solicito comedidamente su autorización para que usted participe voluntariamente en este estudio.

El estudio consiste en responder preguntas de una entrevista el cual contiene 7 preguntas. Le tomará responderlo en aproximadamente 20 minutos. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado para divulgación ni otros aspectos solo para procesamiento de información. La participación o no participación en el estudio no afectará situación alguna del estudiante.

La participación es voluntaria. Usted tiene el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar. Los resultados grupales estarán disponibles una vez que se culmine el trabajo de titulación si así desea solicitarlos. Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con mi persona como investigadora al número 0998757987 o al correo jnunez9652@uta.edu.ec.

Si desea usted participar, por favor enviar una respuesta de aceptación al presente correo mismo que quedará archivado para su respaldo.

Nombre investigador(a)

Jessica Mariela Núñez Sánchez

AUTORIZACIÓN

He leído el procedimiento descrito arriba. La investigadora me ha explicado el estudio y ha contestado mis preguntas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que yo Ana del Rocio Pilapanta Chaglla, participe en el estudio de (Jessica Mariela Núñez Sánchez) sobre Actividades De Gamificación 3.0 Y La Expresión Verbal De Niños Y Niñas Del Nivel Inicial. He recibido copia de este procedimiento.



Docente

05 de julio de 2021

Fecha

Estudiante

Soy Jessica Mariela Núñez Sánchez estudiante del octavo semestre de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Ambato y estoy llevando a cabo un estudio sobre Actividades De Gamificación 3.0 Y La Expresión Verbal De Niños Y Niñas Del Nivel Inicial. Como requisito para obtener mi título en Educación. El objetivo del estudio es analizar qué relación hay entre las actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del nivel inicial. Solicito comedidamente su autorización para que usted participe voluntariamente en este estudio.

El estudio consiste en responder preguntas de una entrevista el cual contiene 7 preguntas. Le tomará responderlo en aproximadamente 20 minutos. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado para divulgación ni otros aspectos solo para procesamiento de información. La participación o no participación en el estudio no afectará situación alguna del estudiante.

La participación es voluntaria. Usted tiene el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar. Los resultados grupales estarán disponibles una vez que se culmine el trabajo de titulación si así desea solicitarlos. Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con mi persona como investigadora al número 0998757987 o al correo jnunez9652@uta.edu.ec.

Si desea usted participar, por favor enviar una respuesta de aceptación al presente correo mismo que quedará archivado para su respaldo.

Nombre investigador(a)

Jessica Mariela Núñez Sánchez

AUTORIZACIÓN

He leído el procedimiento descrito arriba. La investigadora me ha explicado el estudio y ha contestado mis preguntas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que yo Jeannette Soraya Campaña Pérez, participe en el estudio de (Jessica Mariela Núñez Sánchez) sobre Actividades De Gamificación 3.0 Y La Expresión Verbal De Niños Y Niñas Del Nivel Inicial. He recibido copia de este procedimiento.



Jeannette Soraya Campaña Pérez

Docente

07/07/2021

Fecha

Anexo 7 Consentimiento para aplicación de ficha de observación

Carta de consentimiento

Estimada Docente

Soy Jessica Mariela Núñez Sánchez estudiante del octavo semestre de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Ambato y estoy llevando a cabo un estudio sobre Actividades De Gamificación 3.0 Y La Expresión Verbal De Niños Y Niñas Del Nivel Inicial. Como requisito para obtener mi título en Educación. El objetivo del estudio es analizar qué relación hay entre las actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del nivel inicial. Solicito comedidamente su autorización para que usted participe voluntariamente en este estudio.

El estudio consiste en aplicar una ficha de observación durante su clase. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado para divulgación ni otros aspectos solo para procesamiento de información. La participación o no participación en el estudio no afectará situación alguna del docente o estudiante.

La participación es voluntaria. Usted tiene el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar. Los resultados grupales estarán disponibles una vez que se culmine el trabajo de titulación si así desea solicitarlos. Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con mi persona como investigadora al número 0998757987 o al correo jnunez9652@uta.edu.ec.

Si desea usted participar, por favor enviar una respuesta de aceptación al presente correo mismo que quedará archivado para su respaldo.

Nombre investigador(a)

Jessica Mariela Núñez Sánchez

AUTORIZACIÓN

He leído el procedimiento descrito arriba. La investigadora me ha explicado el estudio y ha contestado mis preguntas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que yo Jeannette Soraya Campaña Pérez, participe en el estudio de (Jessica Mariela Núñez Sánchez) sobre Actividades De Gamificación 3.0 Y La Expresión Verbal De Niños Y Niñas Del Nivel Inicial. He recibido copia de este procedimiento.



Jeannette Soraya Campaña Pérez

Docente

15/06/2021

Fecha

Anexo 8 Formato de entrevista



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION

CARRERA DE EDUCACION INICIAL

ENTREVISTA

Objetivo del proyecto: Analizar las actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del Nivel Inicial.

ENTREVISTADOR.....

ENTREVISTADO.....

Dimensiones:

1. De las siguientes definiciones ¿cuál considera usted que es la gamificación?
 - a) Es un conjunto de páginas web que se relacionan de una u otra forma, y a los que se puede acceder a través de internet (Alonso, 2008).
 - b) Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de implicar al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad (Contreras Espinosa & Eguia, 2017).
 - c) Es un espacio educativo alojado en la web, un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica de manera que el alumno pueda llevar a cabo las labores propias de la docencia como son conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo (Salinas, 2007).
 - d) Es un programa que engloba diferentes tipos de herramientas destinadas a fines docentes, permiten organizar contenidos y actividades dentro de un curso online, crear espacios de comunicación interactiva, evaluar los progresos de los alumnos (Tejada, 2021).

2. A partir de su experiencia, el uso de herramientas web para realizar actividades de gamificación 3.0 en el aprendizaje colaborativo : considera que

Indicadores	
• Es un factor determinante en el aprendizaje de los estudiantes.	
• Es una moda, dada la era tecnológica en la que vivimos	
• Es una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos	
• Es una herramienta totalmente prescindible.	
• Es una alternativa que no necesariamente influye en el aprendizaje de los estudiantes.	
• Facilita el trabajo en grupo, la colaboración y la inclusión con sus alumnos	
• Minimiza tiempo y recursos	
• Ayudan a la búsqueda de información con mayor rapidez	

3. De la siguiente lista de herramientas ¿Cuáles usted utiliza con mayor frecuencia en clases virtuales?

Kahoot		Teams		Microsoft forms	
Moodle		Canva		Mural	
Zoom		Google forms		Plataformas educativas	
Wix		Classdojo			
Redes sociales (Facebook, Instagram, Tik-Tok),		Páginas personales (Blogs, correo electrónico)		Dispositivos móviles (WhatsApp, telegram, viber etc.)	

4. Del siguiente enunciado para la presentación de información ¿qué tipo de herramienta tecnológica utiliza usted en el nivel inicial?

Canva		Prezzi		Geneally	
Padlet		Power point			

5 ¿Qué ventajas cree usted que tiene la gamificación 3.0 para la labor docente?

.....
.....

6 ¿Qué método utiliza para mejorar la expresión verbal en los niños y niñas del Nivel Inicial en clases virtuales?

.....
.....

7 ¿Qué finalidad cree que tienen las actividades de gamificación 3.0 para el desarrollo de la expresión verbal en el Nivel Inicial?

.....
.....

Anexo 9 Formato de ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN

TEMA: “ACTIVIDADES DE GAMIFICACION 3.0 Y LA EXPRESIÓN VERBAL DE NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL”

OBJETIVO: Analizar las actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del Nivel Inicial.

1. Herramientas usted observó que utiliza la docente <u>en el proceso de enseñanza</u> para realizar actividades de gamificación 3.0									
Kahoot		Wix		Canva		Mural		Classdojo	
Moodle		Redes sociales (Facebook, Instagram, Tik-Tok),		Páginas personales (Blogs, correo electrónico)		Plataformas educativas		Dispositivos móviles (WhatsApp, telegram, viber etc.)	
Zoom		Teams		Microsoft forms		Google forms			
Observaciones:									

2. Con qué frecuencia los docentes aplican <u>trabajo colaborativo</u> mediante uso de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación									
Nunca		Raramente		Ocasionalmente		Frecuentemente		Muy frecuentemente	
Observaciones:									

3. Las docentes de Educación Inicial conocen el término herramienta y/o recurso <u>sincrónico y asincrónico.</u>				
SI		NO		
Observaciones:				

4. En el caso de que la respuesta anterior sea positiva. Cuáles herramientas-recursos de la siguiente lista se observó que la docente conoce que son sincrónicos:							
Zoom		Blog		Sitio web		Google meet	
Foro		Chat					
Observaciones:							

5. Frecuencia con la que se observó que los docentes utilizan actividades de gamificación 3.0 <u>para enseñar sobre la expresión verbal.</u>								
Nunca		Raramente		Ocasionalmente		Frecuentemente		Muy frecuentemente
Observaciones:								

6. Herramientas que utiliza la docente en la clase para realizar actividades de gamificación 3.0 y <u>generar aprendizajes:</u>								
Kahoot		Wix		Canva		Mural		Classdojo
Moodle		Redes sociales (Facebook, Instagram, Tik-Tok)		Páginas personales Blogs, correo electrónico		Plataformas educativas		Dispositivos móviles (WhatsApp, telegram, viber etc.)
Zoom		Teams		Microsoft forms		Google forms		
Observaciones:								

7. Tipo de herramientas tecnológicas para realizar actividades de gamificación 3.0 utiliza la docente en <u>la presentación de información.</u>								
Canva		Prezzi		Power point		Padlet		Geneally
Observaciones								

8. ¿Qué tipo de herramientas tecnológicas para desarrollar la expresión verbal utiliza la docente para <u>consolidar el conocimiento?</u>								
Moodle		Kahoot		Redes Sociales		Entornos Virtuales Inmersivos		Contenidos 3D
Observaciones								

9. Tipo de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación y realizar mapas conceptuales y mentales utiliza la docente.									
Creatly		Lucidchart		Mindomo		Bubbl.us		Mind meister	
Observaciones									

10. Tipo de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación utiliza la docente <u>para la evaluación.</u>									
Educaplay,		Kahoot		Proprofs		Classmaker		Google Forms	
Microsoft forms									
Observaciones									

11. Frecuencia con la que se observó que los docentes realizan actividades de expresión verbal utilizando herramientas tecnológicas <u>para desarrollarla.</u>									
Nunca		Raramente		Ocasionalmente		Frecuentemente		Muy frecuentemente	
Observaciones:									

12. Importancia del uso de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación en la expresión verbal.									
Sin importancia		De poca importancia		Moderadamente importante		Importante		Muy importante	
Observaciones									

13. Tipo de dispositivos tecnológicos se observó que utilizan más los niños para aprender y desarrollar la expresión verbal en clases virtuales.											
Teléfono celular		computadora		laptop		Tablet		Notebook		chromebook	
Observaciones											

14. Tipo de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación utiliza la docente con fines de aprendizaje y desarrollo de la expresión verbal en los niños.							
Blogs		Wikis		Redes Sociales		Documentos digitales	
Plataformas educativas		Podcasts		pizarra digital			
Observaciones							

15. El uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) hace al estudiante dependiente en el uso de la tecnología y poco reflexivo al momento de trabajar de forma colaborativa.				
SI		NO		
Observaciones:				

16. El docente debería generar sus propios recursos basados en herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación 3.0 en el desarrollo del trabajo colaborativo:								
Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Indeciso		De acuerdo		Totalmente de acuerdo
Observaciones:								

17. El desarrollo de recursos web 3.0 por parte del docente es importante para mejorar la enseñanza en la virtualidad de la educación y ayudar al desarrollo de la expresión verbal.								
Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Indeciso		De acuerdo		Totalmente de acuerdo
Observaciones:								

18. La correcta aplicación y utilización de herramientas web 3.0 para realizar actividades de gamificación 3.0 promueven el interés, la participación y la motivación de los alumnos en el trabajo colaborativo.									
Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Indeciso		De acuerdo		Totalmente de acuerdo	
Observaciones:									

Anexo 9 Aplicación de ficha de observación

A1	fx	Marca temporal																	
	A	B	C	D	E	F	G	H											
	Marca temporal	Nombre	Institución	Sector	Nivel de Educación	Edad	Sexo												
1	5/7/2021 19:39:04	Aldas Carbajal Henry Ma	Unidad Educativa "El Oro	Publica	Educación inicial 1	3-4	Femenino												
2	5/7/2021 19:56:22	Camino Freyre Harley Ro	Unidad Educativa "El Oro	Publica	Educación inicial 1	3-4	Femenino												
3	5/7/2021 19:59:44	Medina Saitzabal Ocaña's	Unidad Educativa "El Oro	Publica	Educación inicial 1	3-4	Femenino												
4	5/7/2021 20:02:57	Navarrete Núñez Dulce E	Unidad Educativa "El Oro	Publica	Educación inicial 1	3-4	Femenino												
5	5/7/2021 20:05:26	Núñez Cordovilla Emanu	Unidad Educativa "El Oro	Publica	Educación inicial 1	3-4	Masculino												
6	5/7/2021 20:07:57	Piamunga Munguano Gil	Unidad Educativa "El Oro	Publica	Educación inicial 1	3-4	Femenino												
7	5/7/2021 20:09:24	Pico Gutierrez Luis Mate	Unidad Educativa "El Oro	Publica	Educación inicial 1	3-4	Masculino												
8	5/7/2021 20:10:13	Pico Manotua Alejandro	Unidad Educativa "El Oro	Publica	Educación inicial 1	3-4	Masculino												
9	5/7/2021 20:11:59	Saca Manotua Mirella Lis	Unidad Educativa "El Oro	Publica	Educación inicial 1	3-4	Femenino												
10	5/7/2021 20:13:58	Sánchez Masaguiza Alar	Unidad Educativa "El Oro	Publica	Educación inicial 1	3-4	Masculino												
11	5/7/2021 20:14:40	Ponce Núñez Genesis In	Unidad Educativa "El Oro	Publica	Educación inicial 1	3-4	Femenino												
12	5/7/2021 20:15:53	Sepa Guachamboza Dor	Unidad Educativa "El Oro	Publica	Educación inicial 1	3-4	Masculino												
13	5/7/2021 20:19:27	Vargas Pico Oana Victor	Unidad Educativa "El Oro	Publica	Educación inicial 1	3-4	Femenino												
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			
21																			

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1571ic7kakSfc-x8sovdeKn_rq4E-RkxQcU5R8ddiPu8/edit?usp=sharing

Anexo 10 Actividades realizada por la docente en clases virtuales

Actividad 1 canción de los buenos días



Actividad 2 canción la ventanita del salón



Actividad 3 oración grupal



Actividad 4 reconocer e imitar los sonidos de los animales



Actividad 5 ejercicio de concentración



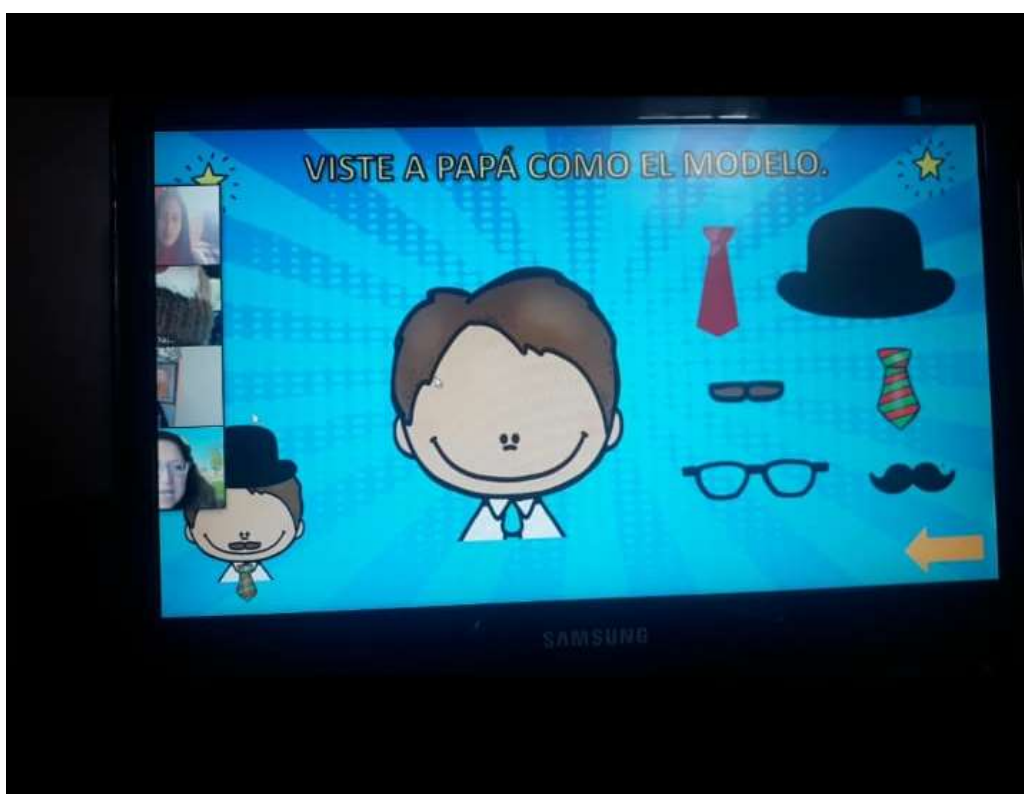
Actividad 6 cuento papá oso



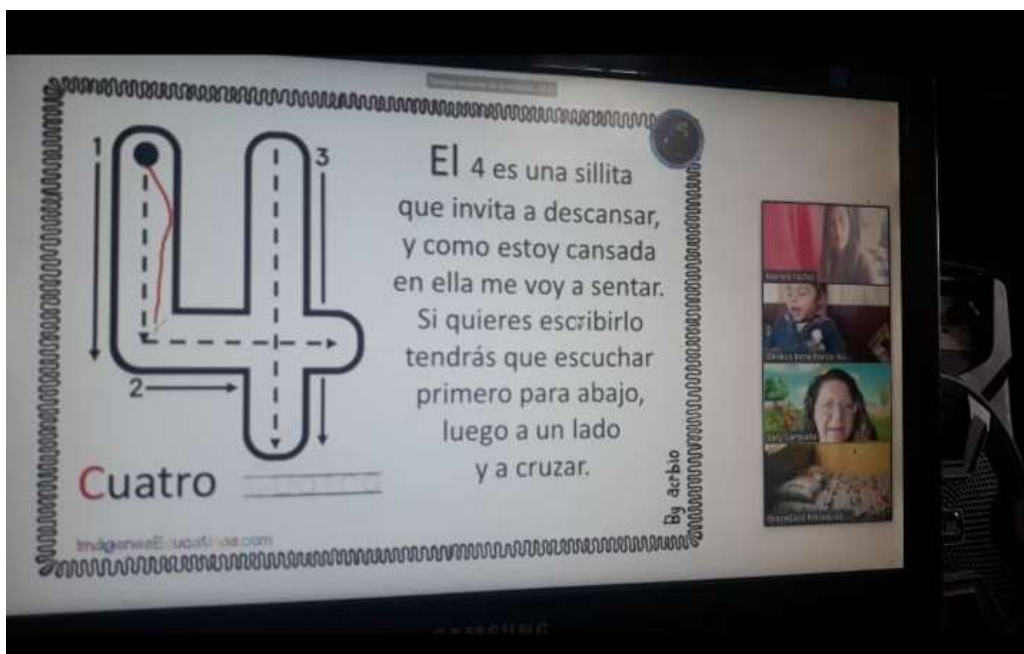
Actividad 7 la ruleta de las figuras geométricas



Actividad 8 juego aprendiendo a vestir a papá



Actividad 9 recordando el número 4



El 4 es una sillita
que invita a descansar,
y como estoy cansada
en ella me voy a sentar.
Si quieres escribirlo
tendrás que escuchar
primero para abajo,
luego a un lado
y a cruzar.

Cuatro

By acrblo

IndigeniaE: ucach-as.com

www.4444.com

The image shows a large educational poster for the number 4. On the left, a large number 4 is shown with three numbered arrows indicating the stroke order: 1 (down), 2 (right), and 3 (down). Below the number is the word 'Cuatro' and a blank line for writing. To the right of the number is a poem in Spanish. At the bottom left, there is a website URL 'IndigeniaE: ucach-as.com'. At the bottom right, there is a small grid of four images showing people. The poster is displayed on a screen, and the background is dark.