



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIA HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**MODALIDAD PRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de  
Licenciada en Ciencias de la Educación Básica**

**TEMA:**

---

EL RECURSO DIDÁCTICO DIGITAL EDUCAPLAY EN EL DESARROLLO DE  
LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO  
PARALELOS A Y B, DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA “GONZÁLEZ SUÁREZ” EN EL CANTÓN AMBATO

---

**AUTOR:** Carla Geraldine Yancha Sánchez.

**TUTOR:** Dra. Marina Zenaida Castro Solórzano. Mg.

**AMBATO - ECUADOR**

**2022**

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O  
TITULACIÓN**

## **CERTIFICA:**

Yo, Dra. Marina Castro, en mi calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema “El recurso didáctico digital EducaPlay en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de tercer grado paralelos A y B, de Educación General Básica, de la Unidad Educativa González Suárez en el cantón Ambato” desarrollado por el estudiante Yancha Sánchez Carla Geraldine, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentario, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

---

Dra. Marina Castro, Mg.  
C.C. 1802740934

**TUTORA TRABAJO DE TITULACIÓN**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo en constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, con el tema: “El recurso didáctico digital EducaPlay en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de tercer grado paralelos A y B, de Educación General Básica, de la Unidad Educativa González Suárez en el cantón Ambato”, quien, basado en la experiencia 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 autor.



---

Yancha Sánchez Carla Geraldine  
C.C. 1850581479  
**AUTORA**

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o titulación sobre el tema: “El recurso didáctico digital EducaPlay en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de tercer grado paralelos A y B, de Educación General Básica, de la Unidad Educativa González Suárez en el cantón Ambato”, presentando por Yancha Sánchez Carla Geraldine, egresada de la Carrera de Educación Básica, una vez revisada y calificada la investigación se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

### **LA COMISIÓN**

---

Ing. Cristina Páez Quinde Mg.  
C.C. 1803091428  
**Miembro del Tribunal**

---

Lic. Carlos Hernández Dávila MSc.  
C.C. 1804802716  
**Miembro del Tribunal**

## **DEDICATORIA**

A la incansable niña que me acompaña día a día, aquella que crece junto a mí y ha sido mi fiel compañera en este proceso. A la pequeña que me da razones para no detenerme en este largo andar. A mi hija Aimé.

A mi esposo, Alexander quien ha sido mi pilar, mi fuerza y mis ganas por seguir superándome. Gracias, por tanto.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mi madre por todo el sacrificio realizado, a mi padre por su sabiduría, a mis hermanas y hermano por darme tranquilidad y alegría en todo momento, pero sobre todo gracias a Dios dejarme llegar hasta aquí, por su bondad y sus bendiciones.

A mi estimada tutora, la Dra. Marina Castro, quien me ha guiado en este proceso, le agradezco por su sabiduría, experiencia y sobre todo por darme una lección de vida y profesionalismo.

# ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

## A. PÁGINAS PRELIMINARES

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	viii
RESUMEN EJECUTIVO .....	x
ABSTRACT .....	xii

## B. CONTENIDO

<b>CAPÍTULO I</b> .....	14
MARCO TEÓRICO.....	14
1.1. Antecedentes Investigativos .....	14
1.2. Objetivos .....	27
<b>CAPÍTULO II</b> .....	33
METODOLOGÍA .....	33
2.1. Materiales .....	33
2.2. Métodos .....	33
<b>CAPÍTULO III</b> .....	36
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	36
3.1. Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a estudiantes .....	36
<b>CAPÍTULO IV</b> .....	55
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	55
4.1. Conclusiones .....	55
4.2. Recomendaciones .....	56

## C. MATERIALES DE REFERENCIA

Referencias Bibliográficas .....	57
Bibliografía .....	57
ANEXOS .....	62

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> <i>Conformidad</i> .....	32
<b>Tabla 2.</b> <i>Actividades realizadas</i> .....	36
<b>Tabla 3.</b> <i>Interacción</i> .....	37
<b>Tabla 4.</b> <i>Ítems y controles</i> .....	38
<b>Tabla 5.</b> <i>Audios, imágenes y videos</i> .....	39
<b>Tabla 6.</b> <i>Audios y voces</i> .....	40
<b>Tabla 7.</b> <i>La participación</i> .....	41
<b>Tabla 8.</b> <i>Emoción y expresividad</i> .....	42
<b>Tabla 9.</b> <i>Distancias en la comunicación</i> .....	43
<b>Tabla 10.</b> <i>Tonos, velocidad comunicativa</i> .....	44
<b>Tabla 11.</b> <i>Pausas al hablar</i> .....	45
<b>Tabla 12.</b> <i>Opinión y punto de vista</i> .....	46
<b>Tabla 13.</b> <i>Gestos y ademanes</i> .....	47
<b>Tabla 14.</b> <i>Respuesta rápida</i> .....	48
<b>Tabla 15.</b> <i>Nivel de comunicación</i> .....	49
<b>Tabla 16.</b> <i>Diálogos y preguntas</i> .....	50
<b>Tabla 17.</b> <i>Profundización de preguntas</i> .....	51
<b>Tabla 18.</b> <i>Conformidad</i> .....	52



## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> <i>Test de evaluación</i> .....	30
<b>Figura 2.</b> <i>Test de evaluación</i> .....	30
<b>Figura 3.</b> <i>Test de evaluación</i> .....	31
<b>Figura 4.</b> <i>Test de evaluación</i> .....	31
<b>Figura 5.</b> <i>Test de evaluación</i> .....	31
<b>Figura 6.</b> <i>Test de evaluación</i> .....	32
<b>Figura 7.</b> <i>Actividades realizadas</i> .....	36
<b>Figura 8.</b> <i>Interacción</i> .....	37
<b>Figura 9.</b> <i>Ítems y controles</i> .....	38
<b>Figura 10.</b> <i>Ítems y controles</i> .....	39
<b>Figura 11.</b> <i>Audios y voces</i> .....	40
<b>Figura 12.</b> <i>La participación</i> .....	41
<b>Figura 13.</b> <i>Emoción y expresividad</i> .....	42
<b>Figura 14.</b> <i>Distancias en la comunicación</i> .....	43
<b>Figura 15.</b> <i>Tonos, velocidad comunicativa</i> .....	44
<b>Figura 16.</b> <i>Pausas al hablar</i> .....	45
<b>Figura 17.</b> <i>Opinión y punto de vista</i> .....	46
<b>Figura 18.</b> <i>Gestos y ademanes</i> .....	47
<b>Figura 19.</b> <i>Respuesta rápida</i> .....	48
<b>Figura 20.</b> <i>Nivel de comunicación</i> .....	49
<b>Figura 21.</b> <i>Diálogos y preguntas</i> .....	50
<b>Figura 22.</b> <i>Profundización de preguntas</i> .....	51
<b>Figura 23.</b> <i>Conformidad</i> .....	52

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

**TEMA:** El recurso didáctico digital EducaPlay en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de tercer grado paralelos A y B, de Educación General Básica, de la Unidad Educativa González Suárez en el cantón Ambato

**Autor:** Carla Geraldine Yancha Sánchez

**Tutor:** Dra. Marina Castro Solórzano, Mg.

### **RESUMEN EJECUTIVO**

Manifestar ideas, sentimientos, gustos, es parte del diario vivir, es importante darle la participación a que los estudiantes sean capaces de entablar comunicación, tener la iniciativa de abordar temáticas, cuestionarse y ser sociable. El objetivo de esta investigación es determinar el recurso didáctico digital *Educaplay* en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de tercer grado de educación general básica, paralelos A y B de la Unidad Educativa González Suárez en el cantón Ambato. Manifestar ideas, sentimientos, gustos, es parte del diario vivir, es importante darle la atención a que los estudiantes sean capaces de entablar una comunicación, tener la iniciativa de abordar temáticas, cuestionarse y ser sociables. Estudiantes de siete u ocho años que estén en sus capacidades de brindar definiciones o crear sus propios conceptos. Sin embargo, muchas veces la participación en clases es escasa, la ayuda de los padres para contestar preguntas y solo hacerlo por mera imitación entorpece la expresión oral; pone en una encrucijada a maestros que buscan crear aprendizajes completos, con una recepción adecuada. También, es relevante que la creatividad e innovación del agente educador se vea reflejada, el uso de tecnologías, aplicaciones y herramientas que pueden convertirse en aliadas para fortalecer habilidades expresivas. La utilización de los niveles exploratorios y descriptivos fueron usados en esta indagación, para la recolección de datos se contó con una población de 39 estudiantes de tercer grado de los paralelos A y B, adicional a esto se aplicó un test elaborado en *Educaplay* y una encuesta. La línea de investigación se centró en el comportamiento social e investigativo. Los hallazgos establecen que *Educaplay* posee varias características que han sido percibidos de buena manera por los estudiantes, ya que otorgó participaciones

continuas y variadas, así también ha sido evidente que el estímulo y desarrollo de la expresión oral se puede generar con el uso efectivo de dicho recurso digital, fue claro que las tonalidades de voz, la velocidad al hablar, los gestos y ademanes fueron percibidos de forma significativa. Finalmente, el recurso didáctico apoya el trabajo docente y a la vez forja que los estudiantes desarrollen distintas habilidades comunicativas, existe un interés notable y la presencia de opiniones e ideas estén presentes en cualquier momento de la clase.

**Descriptor:** Educaplay, expresión oral, comunicación, herramienta educativa, tonalidad de voz

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO**  
**FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION**  
**BASIC EDUCATION CAREER**  
**FACE-TO-FACE MODALITY**

**THEME:** *The digital didactic resource Educaplay in the development of oral expression in students of third grade of general basic education, parallel A and B of the González Suárez Educational Unit in the canton of Ambato.*

**Author:** Carla Geraldine Yancha Sánchez

**Tutor:** Dra. Marina Castro Solórzano, Mg.

**ABSTRACT**

*Manifesting ideas, feelings, tastes, is part of daily life, it is important to give participation to students are able to engage in communication, have the initiative to address issues, question themselves and be sociable. The goal of this research is to determine the digital didactic resource Educaplay in the development of oral expression in third grade students of basic general education, parallel A and B of the González Suárez Educational Unit in the canton of Ambato. Expressing ideas, feelings, tastes, is part of daily life, it is important to give attention to the students to be able to communicate, to have the initiative to address issues, to question themselves and to be sociable. Students of seven or eight years of age should be able to provide definitions or create their own concepts. However, many times the participation in classes is scarce, the help of parents to answer questions and only do it by mere imitation hinders oral expression; it puts teachers at a crossroads who seek to create complete learning, with adequate reception. It is also relevant that the creativity and innovation of the educator is reflected in the use of technologies, applications and tools that can become allies to strengthen expressive skills. The use of the exploratory and descriptive levels was used in this inquiry, for data collection there was a population of 39 third grade students of parallel A and B, in addition to this, a test elaborated in Educaplay and a survey were applied. The line of research focused on social and investigative behavior. The findings establish that Educaplay has several characteristics that have been perceived in a good way by the students, since it granted continuous and varied*

*participations, it has also been evident that the stimulation and development of oral expression can be generated with the effective use of this digital resource, it was clear that the voice tonalities, the speed of speaking, gestures and gestures were perceived in a significant way. Finally, the didactic resource supports the teaching work and at the same time forges that students develop different communicative skills, there is a remarkable interest and the presence of opinions and ideas are present at any time of the class.*

***Descriptors:*** *Educaplay, oral expression, communication, educational tool, tone of voice.*

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes Investigativos

Rosero (2021) analiza el uso de la plataforma *Educaplay* para la impartición de las clases en línea, trabaja con una metodología abarcadora en el cual destaca un diseño fenomenológico, el cual destaca las experiencias de los docentes como también emplea una teoría crítica; acompañada de un enfoque cualitativo ya que está centrada en docentes y estudiantes que son los principales actores en relación al uso de la plataforma *Educaplay* para las clases en línea, utilizó como instrumento una ficha de observación y un guion de preguntas semiestructuradas debido a la virtualidad que se efectuaba, porque facilita de cierto modo la obtención de datos, así también el instrumento cuenta con la validez de dos expertos para dar mayor contención al estudio.

Al estar cruzando una emergencia sanitaria y trasladarse a una educación virtual con estudiantes en edades tempranas los docentes se vieron en la necesidad de acudir a plataformas, recursos, medios y herramientas digitales entre ellos *Educaplay* siendo este último de mayor notabilidad por su amplio contenido y sobre todo la recepción de los educandos. Por consiguiente, la autora llega a la conclusión de que la plataforma *Educaplay* consolida y brinda mejoras al aprendizaje autónomo del niño. Gracias al recurso también se determina las ventajas y desventajas, entre las más relevantes esta la flexibilidad del recurso y las extensiones propias del mismo y de esta forma se crearon experiencias nuevas.

Vásquez (2021) determina la incidencia del uso de la herramienta de gamificación *Educaplay*, mediante un estudio documental o bibliográfico, para mejorar el desarrollo de las habilidades matemáticas de los estudiantes de Educación General Básica y mediante una metodología cualitativa, de tipo documental con un alcance descriptivo, se aborda la temática planeada conjuntamente con una investigación experimental a

estudiantes de 4to, 8vo y 10mo grado de Educación General Básica. Los resultados se manejan mediante la observación y el porcentaje de habilidades mostradas en el proceso de estudio. *EducaPlay* tiene un alto impacto en cuanto al desarrollo de destrezas matemáticas, por la motivación que se presenta a la hora de usarla y a la vez genera aprendizajes significativos para la resolución de problemas y comprender conceptos.

González, Martín y Vega (2018) se enfocan en conocer la producción de los diferentes materiales didácticos digitales que crean distintos portales educativos para la propagación y la motivación en los estudiantes; todo esto a través de un artículo científico apoyado con el uso de un enfoque cualitativo, mediante el cual se consiguió un acercamiento profundo para acercarse a la realidad que se estudió, pues como instrumento crearon un guion de entrevista a fin de obtener una visión honda de la autoría y el reconocimiento merecedor hacia los creadores de estos recursos digitales. La problemática en cuestión es otorgar una respuesta clara de quien o quienes son los desarrolladores de estas herramientas tan necesarias, también dejar en claro que los profesores están en la plena capacidad de diseñar sus propios recursos digitales y compartirlos.

Po último, al llegar a contar con una compartición de ideales entre ambos portales en que las tecnologías y todos los recursos digitales deben estar en constante crecimientos y la importancia que ejercen a todas aquellas instituciones que hacen uso de sus recursos. Por otro lado, se concluye en la aparición de la Web 2.0 y demás elementos que han cambiado el contexto educativo ya que ponen a disposición de los agentes educadores una infinidad de materiales educativos, siendo esto un aspecto positivo, porque no solo es un consumidor sino puede transformarse en un creador.

Solórzano (2021) determina la incidencia de las herramientas tecnológicas *Educaplay* y *Genially* en el proceso de evaluación formativa para fortalecer el de aprendizaje de los estudiantes. Con un enfoque cuantitativo y una investigación no experimental, además; el diseño es de carácter transeccional porque la información se recolectó en un tiempo específico y la relación directa entre ambas variables.

Con el soporte de la prueba *V de Aiken* se validó la encuesta y es necesario el criterio de siete expertos que juzguen y analicen los ítems de acuerdo a las variables. Todo esto, se dio a cabo en la Escuela de Educación Básica Fiscal “José Elías Altamirano” de la ciudad de Guayaquil. Con una población de 32 miembros, tanto directivos como docentes de dicha institución se llegó a la conclusión de que las herramientas digitales estudiadas inciden en la sistematización y evaluación formativa de Lengua y Literatura, es decir, que los docentes solo las usan para el momento de evaluar ya que aún prevalecen las practicas tradicionalistas.

Montoya (2020) expresa como elaborar material didáctico digital, es un reporte en el cual detalla los beneficios de esta herramienta, mediante una metodología cualitativa y experimental a través de la virtualidad, trabaja con estudiantes de 3er grado de educación primaria, con un total de 26 alumnos, cabe destacar que el autor señala que un 95% de estudiantes son visuales – verbales y 5% restante son activos – reflexivos; todos ellos perteneciente a la Escuela Primaria “Lic. Benito Juárez”. Se usa una lista de verificación como instrumento para recolectar la opinión de los usuarios, finalmente se concluye que es relevante tener en primer plano los intereses y gustos de los estudiantes ya que se convierten en usuarios de la plataforma; del mismo modo, *EducaPlay* es catalogado como un sitio web que ayuda a reforzar y evaluar contenidos duran un determinado periodo escolar.

Con el objetivo de determinar la incidencia del uso de la plataforma educativa *Educaplay* en el proceso de enseñanza-aprendizaje, Espinoza (2021) usa una metodología cuantitativa con un diseño no experimental, así también, hace uso de los procesos transaccionales. Es una indagación exploratoria, descriptiva y correlacional casual, debido a que se analizan las hipótesis correspondientes. Se cuenta con una población de 828 personas y se escoge una muestra de 263 entre docentes y estudiantes dentro de la escuela de educación básica Ismael Pérez Pazmiño. Los métodos inductivos, estadístico y descriptivo se hicieron presente, acompañados de una encuesta con 24 pregunta validada por expertos. Para finalizar, el estudio arroja conclusiones concordantes con los objetivos y variables, se demuestra que la plataforma *EducaPlay* está inmersa en proceso de enseñanza-aprendizaje, pues los participantes demuestran



habilidades básicas de manejo de la herramienta, que da como resultado aprendizajes completos, ya que fomenta la participación el interés incrementa a menudo.

Murillo y Naranjo (2021) trabajan en el fortalecimiento de la comprensión lectora mediante *Educaplay* con estudiantes de sexto grado. Bajo el paradigma de investigación socio-crítico la autora busca la transformación el entorno educativo de los estudiantes; además, el tipo de metodología es cuanti-cualitativa, pues es necesario consolidar las áreas de comunicación para contar con una comprensión lectora elevada en la población de estudio, quienes fueron 15 estudiantes entre hombres y mujeres.

El instrumento para la recolección de datos es la entrevista, apoyado de una fase consolidada como lo es el: diseño, aplicación y evaluación. Como conclusiones se obtuvo que *EducaPlay* funciona para promover mejoras en la comprensión lectora, de manera que las clases se tornen dinámicas y lúdicas; sobre todo, se muestra una apropiación por parte de los educandos; puesto que fueron ellos mismo quienes reconocieron sus ritmos y estilos de aprendizaje y así se evidencia una clara mejora en habilidades comunicativas.

Lucumi y Truquez (2018) trabaja con una metodología cualitativa, con la observación como principal técnica y un cuaderno de campo, fotos y videos, estos procedimientos son aplicados con la participación de 38 niños de tercer grado de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila. En donde destaca que el recurso *EducaPlay* actúa como medio para reconocer que la utilización de tecnologías educativas ayuda a que los estudiantes se apropien del conocimiento como también sean ellos mismos capaces de manejarlo. También, los docentes están en la plena capacidad de crear nuevas estrategias para cubrir lo que tanto dominan los estudiantes, la tecnología.

Ramírez (2018) aplica como metodología una secuencia didáctica constituida por: preparación, producción y evaluación. Además, con una población de 20 estudiantes entre niños y niñas de sexto grado de la Institución Educativa Rural Simón Bolívar. De este modo se obtiene las siguientes conclusiones: los estudiantes son nativos digitales y al implementar nuevas tecnologías la recepción es positiva ya que fomenta

el interés y la participación de los estudiantes, así mismo, la plataforma *EducaPlay* presenta mejoras en el proceso de enseñanza – aprendizaje, con la presentación de actividades relacionadas al incremento de lectura y vocabulario es clave para que el investigador saliera de su zona de confort y dejar de lado ciertas prácticas tradicionalistas.

Toledo, Baliente De La Barra, y Rodríguez (2021) en su estudio de caso con niños haitianos para identificar el uso de los diferentes recursos de comunicación no verbales para la producción oral y expresividad en los estudiantes, como principal medio para esta investigación se usa una metodología cualitativa de carácter descriptiva porque se emplea un enfoque de carácter funcionalista, igualmente se conoce las estrategias que hacen posible detectar como la narración oral en los estudiantes aumentaba notablemente.

Es necesario el uso de cuatro entrevistas como instrumentos primordiales, las cuales fueron repartidas a niños haitianos y las otras dos a niños chilenos. En esta indagación se maneja con dos niños haitianos con edades entre siete y ocho años, denominados como grupo A y B. igualmente, con dos niños chilenos con la misma edad y en el mismo centro escolar designados como C y D. esta denominación se da de esta manera con el propósito de precautelar el anonimato y bienestar de los participantes, cabe recalcar que los cuatro estudiantes son varones.

El niño A tiene ciertas deficiencias a la hora de expresar sus ideas ya que el entrevistador tiene que repetir continuamente cada pregunta y a la vez se hace una corrección oportuna. El niño B maneja adecuadamente sus intereses, la narración es mejor por su facilidad de palabra, mientras que los niños C y D se mantienen en un margen limitativo solo de afirmar o negar cada pregunta sin el mínimo interés por relatar más hechos o entablar una comunicación más amplia.

Manosalvas (2019) enfatiza en demostrar la efectividad de la aplicación de técnicas de expresión oral en el teatro como método de desarrollo en habilidades de la comunicación oral, cuenta con un estudio no experimental, diseña su investigación bajo el nivel exploratorio para recabar mayor información acerca de este tópico. Así también, con la ayuda del enfoque cualitativo y la utilización de una entrevista con cinco preguntas se dio profundidad a la variable dependiente porque esta es la más desconocida para la investigadora.

Son tres personas quienes colaboraron al estudio, el primero es un estudiante de teatro que lleva aprendiendo del tema, mientras que los otros dos son personas totalmente preparadas y cuentan con un estudio de cuarto nivel. Los resultados finales de la autora establecen que en las aulas de clase no se trabaja las destrezas del habla, se deja de lado la expresión de ideas, sentimientos y opiniones por los estudiantes. De la misma forma los docentes no desarrollan estrategias que favorezcan a las habilidades sociales por lo que no tienen en cuenta que las técnicas conectadas al teatro pueden ser de ayuda para llevar lograr una oralidad pertinente. Finalmente, resalta que los maestros no tienen, ni elaboran recursos o material didáctico que facilite la adquisición de habilidades escénicas.

Bobadilla y Olivera (2018) emplean una investigación descriptiva comparativa como también usa el método cualitativo descriptivo no experimental. Además, cuenta con una muestra de 83 niños pertenecientes a educación inicial de Chiclayo. Como instrumento se aplica una prueba de lenguaje oral de Navarra la cual dio las siguientes conclusiones: en la dimensión FORMA hay un retraso; existe una baja pronunciación de fonemas; no hay una correcta pronunciación de palabras; los participantes cuentan con un bajo léxico.

Alca (2018) argumenta que los establecimientos no siempre toman con seriedad lo que significa la expresión oral, la relevancia que posee como mecanismo de desarrollo social. Por ello, Trabaja con niños de cuatro años de edad, con una totalidad de 59 estudiantes, a la vez cuenta con un tipo de investigación experimental y diseño cuasi experimental con pre-test y post test. Aplica la observación como técnica esencial y

una ficha de observación como instrumento para recolectar datos y así llegar a concluir que: al usar cuentos infantiles como técnica se puede lograr un efectivo desarrollo de la expresión oral, porque se evidencio un nivel excelente de captación y aceptación.

Fierro (2018) mediante una metodología experimental apoyado de un diseño cuasi experimental para trabajar con una población de 82 participantes y una muestra de 22 de la Institución Educativa Inicial N° 295 de Socñacanch. Como técnica, usa la observación a través de una lista de verificación como instrumento; de este modo hay conclusiones valederas como lo es la necesidad de la utilización de distintos juegos verbales; así también, el efecto positivo causado en la discriminación auditiva por el uso de dichos juegos, elevando un 45% sus habilidades orales acompañado de una notable mejora en la recepción fonológica.

Carta (2017) determina el grado de relación existente entre la timidez y la expresión oral, por eso utiliza una investigación no experimental con un diseño de tipo correlacional con 32 sujetos de estudio. Del mismo modo, se da una observación profunda con el soporte de una ficha de observación. Existe un elevado índice de timidez mediante la recolección de dato se determinó que el puntaje fue de 00 – 17 lo que es igual que sus rasgos de timidez de acuerdo a la tabla estimada, es alta ya que al momento de que los escolares hablan en público o frente a sus compañeros sus acciones corporales los delatan, transmiten incomodidad, vergüenza e incluso ansiedad.

El sonrojo es evidente porque también se demuestra que no hay confianza alguna para expresar sus sentimientos por lo que los elementos de comunicación verbal no son puestos en práctica y por ende no dan resultados favorables. Como consecuencia el investigador concluye que la timidez incide en la oralidad de los estudiantes; es decir, mientras mayor timidez haya habrá un grado bajo de expresividad.

Corimanya (2018) determina el nivel de desarrollo de la expresión oral en niños y niñas, trabaja con estudiantes de 4 años de edad cursando su educación inicial, usa una

metodología de tipo descriptivo y diagnóstico, cuenta con una muestra de 19 estudiantes matriculados en dicho establecimiento para que, con el soporte de una observación directa y una ficha de observación se recoge información que devela el impacto que ejerce la oralidad en el entorno del niño.

Así pues, menciona a García (2010) quien da paso a comprender que el ser humano es un ente social de manera innata, que con el paso del tiempo los niños deben adquirir destrezas comunicativas a través de un sistema estructurado de símbolos. Finalmente, concluye que los estudiantes se encontraban conociendo las maneras y formas de comunicarse. De tal manera un 41% de estudiantes explota su expresión oral. En efecto, la postura corporal, miradas, dominio escénico el 24% están empezando a inmiscuirse, el 41% está en el proceso y el restante que es el 35% ya logro desenvolverse oralmente.

## **Educaplay**

A través del tiempo los portales educativos crecen de manera considerable, *EducaPlay* es un claro ejemplo, para la Declaración de los Derechos del Niño (1959) citado por Alzaga (2020) recalcó que: **“Los niños están en todo el derecho de disfrutar su niñez y eso concierne las actividades lúdicas con fines educativos, del mismo modo hace alusión al uso de metodologías participativas dentro de las aulas como lo es el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)”** (p. 3).

La plataforma digital *EducaPlay* ha sido un recurso utilizado para potencializar actitudes y cualidades de los estudiantes, contando con un sin número de actividades multimedia en diferentes ámbitos que otorgan nuevas competencias. En suma, esta herramienta genera beneficios entre ellos la ayuda que brinda al docente para ahorrar tiempo en preparar clases y tener la factibilidad de hacer una búsqueda rápida según las necesidades e interés, tanto del docente como los estudiantes.

El Ministerio de Educación Pública (2017) menciona que: **“Educaplay se orienta en crear un espacio virtual para usuarios con el afán de aprender y enseñar**

**interactivamente, ayuda a crear espacios educativos online para explotar y trasladar a otro nivel la participación estudiantil”** (p. 4). Además de esto, posee una serie de características que lo hacen inusual y atractivo; entre ellas la facilidad de manejar y la creación de actividades, también la inclusión que muestra al poseer opciones para personas con capacidades diferentes.

Al igual que otros recursos didácticos digitales, *EducaPlay* muestra características que resaltan su contenido; de esta manera, las posibilidades para su utilización generan accesibilidad. De esta forma Silva (2017) mencionada por Morales (2021) manifiesta una serie de características de la herramienta, entre ellos están: Diseño de recolección de actividades, consiste en el aporte que han generado otros usuarios o creadores de contenido educativo, por lo habitual son guardadas con un nombre y cuenta con la factibilidad de estar a la disposición para quienes deseen hacer uso.

### **Ventajas**

Las ventajas de *Educaplay* son diversas, de primera instancia es la facilidad que la plataforma ofrece ya que es intuitiva y no contiene secciones complicadas, como se mencionó anteriormente, la gratuidad en su contenido propicia satisfacción a los usuarios, porque como es de esperarse son miles y miles las personas a diario utilizan este recurso, sobre todo por su orientación total a la educación sin mencionar que no es necesario la instalación de algún tipo de software, solo basta con tener acceso a internet y un dispositivo inteligente para arrancar una serie de nuevas vivencias educativas Correa (2013).

La utilidad de este portal también permite añadir recursos viduales y audios; es así como el docente puede crear y a la vez dinamizar el contenido de su actividad y atraer la atención y participación de los estudiantes. Otras ventajas es que los recursos pueden ser descargables; es decir, no se hará necesario el uso de internet, la creación de actividades es netamente sencillo y su rapidez es innegable, aparte de que el público puede acceder en cualquier momento también se da la opción de imprimir, ya que muchas veces el internet no está al alcance de todos y se lo puede transferir a lo físico.

Los recursos didácticos digitales se han convertido en un elemento necesario e importante a la hora de enseñar. En la actualidad existen nuevas formas culturales para comunicarse, difundir mensajes, acceder a datos que son impulsados por los avances tecnológicos, sin duda cambian y renuevan el entorno (Vidal, Vega y López, 2019). En este contexto, la escuela como pieza esencial de la humanidad también cambia y accede a inmiscuirse en redes tecnológicas y; por ello, la presencia de materiales y recursos digitales deben ser adecuados y ajustarse a estas necesidades. Un claro ejemplo es la virtualidad que se llevó y aun se viene dando por el COVID – 19, una emergencia sanitaria que dio un giro al mundo entero, sobre todo a la educación, trasladarse a un computador como compañero y a un ausentismo de relaciones.

Como consecuencia, la educación no podía esperar que la pandemia se detuviera; las instituciones hicieron uso inmediato de todos los medios posibles para que el aprendizaje continúe. Los portales educativos, la creación de las denominadas “aulas virtuales”, plataformas como: *Classroom*, *Zoom*, *Teams*, etc., son el medio de comunicación actual, sin olvidar las redes sociales como: *WhatsApp* o *Telegram* en algunos casos. Sin embargo, el portal *Educaplay* fue el más opcionado para trabajar por su alto contenido de actividades.

La tipología de recursos didácticos digitales son varios, que han estado presente casi siempre y no son notados. El principal objetivo de *EducaPlay* es abrir canales de información, por ello; se emplean distintos medios, ya sean auditivos, interactivos y visuales. Recursos auditivos: el sonido es la modalidad que predomina para codificar mensajes, música o acciones, es relevante que los sonidos o audios sean atractivos para el estudiante. Una de las ventajas más considerables es que estimula de forma significativa la imaginación de los educandos; recursos interactivos: el sitio web *Smile and Learn* (2021) oferta una gran cantidad de ejemplos, entre ellos y el más usado *EducaPlay*, seguido de *Kahoot*. También, los categoriza por la demanda o utilidad, ya sea para planificar como *Evernote*, para mapas mentales, *Draw.io* y *Jamboard* para trabajar sincrónicamente. La lista es enorme, tanto que, es cuestión de tener iniciativa para buscar e indagar en la internet. Los recursos visuales según Deloche (2003) citado

por Castell (2019) son **“los principales medios para captar la atención, pueden contener signos, dibujos para ampliar la comunicación”** (p. 20).

Como todo aspecto, existen desventajas, pero en este caso más allá de ser deficientes se podría decir que son sugerencias para mejorar; como es el caso de los limitantes existentes en las actividades, se necesita que exista mayor apertura para abordar más temáticas y a la vez incorporar más tipos de actividades que faciliten el trabajo docente y refuercen los conocimientos de los estudiantes. También, brindar la opción de audio de voz y video para que la interacción sea completa.

### **La expresión oral**

Sin duda alguna, que los niños adquieran la facilidad de poder expresarse es un tema que se pone en cuestión en esta virtualidad, las relaciones humanas, su comportamiento y demás factores que hacen replantearse los métodos o elementos que usen los educadores. La expresión oral se conecta con la comunicación de manera directa y, por tanto, hay que darle la importancia necesaria que tiene dentro de un aula de clase e incluso fuera de ella (Níkleva y López-García, 2019).

La oralidad abarca temas amplios, es relevante empezar por distinguir entre expresión oral y la interacción oral. Este último, puede conceptualizarse como aquella relación que dos o más personas realizan teniendo en cuenta las constantes acciones que se generan, un claro ejemplo es una conversación, participación y opiniones en clase. Mientras que la expresión oral es considerada una destreza lingüística que posee una adquisición y formación de léxico, tener un conocimiento cultural o simplemente ser capaz de brindar información.

La modalidad oral se adquiere en los primeros años de vida naturalmente, exceptuando los casos diferentes. Es decir, que la comunicación y las formas de expresión son innatas en el ser humano. Una suposición inoportuna es que los docentes, creen o están convencidos que los estudiantes saben hablar, mas no encontrar los modos para expresar sus ideas o emociones y dejan de lado este tema, sobre todo, pensando que



no es importante y haya la posibilidad de que exista un desconocimiento en como evaluar o medir la comunicación oral y no se cuente con una consolidación adecuada en la oralidad (Blas, 2019). Sin embargo, tener en consideración que varias veces los educandos son sociables con sus pares; ya sean compañeros o amigos de su misma edad, ante esta virtualidad se imposibilita contar con ese tipo de acercamientos.

Mediante la fonética, elementos prosódicos la expresión oral se caracteriza por contar con un conjunto de técnicas que establecen y reafirman las pautas que se realizan para comunicarse con efectividad; en otras palabras, es la forma o el medio de expresar y sacar lo que se piensa sin obstáculos o barreras. De este modo, desde la postura de Briceño (2019) expresa que el ser humano debe tener fluidez y sonar de manera natural y espontánea a la hora de hablar; transmitir armonía acompañado de ritmo y correcta acentuación hace que posea coherencia en sus ideas para que haya organización y se complemente con movimientos corporales y gestos, lógicamente, dependiendo del fenómeno o la situación que se esté transmitiendo.

La dicción juega otro rol importante es la forma correcta para la pronunciación de las palabras debe ser estricta así también el hablante o la persona que expresa sus ideas debe controlar el volumen para que sus ideales sean claros y precisos punto a través de la práctica el vocabulario y el léxico aumentará constantemente y así cada día será un aprendizaje nuevo. Ahora bien, lo que sucede en la escolaridad es el inicio de lo que puede ser un proceso de eminente aprendizaje ya que desde edades tempranas los niños los prestan sus necesidades ideas y pensamientos.

Los subjetivos y los objetivos son los elementos de la expresión oral según Briceño (2019), dentro de los subjetivos se encuentra: el autodomínio, considerado la habilidad para combatir el miedo, los nervios, la timidez e incluso la ansiedad. La organización y proyección de ideas también está dentro de este grupo porque antes de una expresión hay que sistematizar lo que se va decir de manera coherente y precisa. En los objetivos esta: el análisis del público, elección del lenguaje a emplear y el más importante, saber escuchar para procesar y adquirir nuevas competencias.

Dentro de los tipos de expresión oral hay varios: la asamblea, conferencia, debate, entrevista, exposición, discurso, diálogo, panel, foro, simposio y reunión. Cada uno de estos comparten algo en común que es la comunicación, en donde personas naturales, niños, niñas, adolescentes, expertos y demás profesionales están en la capacidad de ser partícipes. De este modo, también hay técnicas que aportan de forma positiva por ejemplo la precisión, que es la selección de palabras correctas y tener seguridad a la hora de hablar, las manos; forman parte de la expresión corporal y muchas ayudan a dar certeza y ratificar ideales; por otro lado, el uso de muletillas es una técnica adquirida involuntariamente y afecta al orador o la persona, con una constante repetición de palabras que empobrece el léxico (Briceño, 2019).

Un buen receptor, es aquel que escucha atentamente, pues para que la escucha sea activa se requiere de un buen hablante, en la postura de Ramírez (2002) menciona que: **“es aquel que considera a su receptor o a sus interlocutores y, consciente del grado de complejidad y trascendencia del tema o asunto, acierta con el discurso eficiente en un marco físico adecuado a la situación comunicativa concreta”** (p. 59). Para aclarar, el comunicador posee ciertas características que lo pueden hacer resaltar; entre ellas esta: centrar el tema y ser ético y sincero.

### **Niveles de la expresión oral**

En los niveles de la expresión oral está la comunicación intrapersonal, Briceño (2019) lo define como aquel acto que el ser humano realiza todos los días; el de hablar con uno mismo; mientras que, la interpersonal se genera entre dos o más personas, habrá un emisor, un receptor y sobre todo un mensaje. La comunicación pública se da dentro o para una más de personas, después de esto, viene la comunicación masiva que son los que integran la radio, televisión, periódico y cine. Finalmente, la comunicación que se da en grupos pequeños de manera recíproca y atenta.

Las ventajas de la oralidad abundan notablemente, por naturaleza es la manera más común de entablar comunicación, también el intercambio de información y la factibilidad de que todas las personas pueden acceder a comunicarse, a menos de que

haya de por medio una discapacidad del hablar. En cuanto a desventajas, la tecnología avanza más y más, por ende, la expresión oral ha disminuido y está siendo remplazada por mensajes de texto o audios, otra falencia es que una vez expresado lo que se desea; puede existir algún tipo de distorsión o mal interpretación.

Los docentes están en una directa relación con los estudiantes, hoy es considerado un guía, orientador y facilitador del aprendizaje. Rios y Rojas (2018) establece que **“hablar y escuchar son instrumentos básicos de las competencias lingüísticas que deben ser explotadas en el proceso educativo ya que forman un vehículo de desarrollo de las personas”** (p. 73). Pues, diferentes herramientas como el canto y la música son medios con los que los estudiantes más pequeños se familiarizan de forma directa. Por otra parte, la sintaxis, la semántica, la fonética están directamente relacionados con las habilidades orales en ser humano.

## **1.2. Objetivos**

### **Objetivo General**

Determinar el recurso didáctico digital *Educaplay* en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de tercer grado de educación general básica, paralelos A y B de la Unidad Educativa González Suárez en el cantón Ambato.

### **Objetivos Específicos**

**Objetivo Específico 1:** Fundamentar de forma científica el recurso didáctico digital *Educaplay* en el desarrollo de la expresión oral.

*Educaplay* es un recurso didáctico digital, que puede ser concebido de muchas formas, ya sea un portal educativo o una herramienta colaborativa para el docente y a la vez un complemento de aprendizaje para el estudiante. Contiene una variedad de recursos multimedia como crucigramas, sopas de letras, adivinanzas, diálogos, cuestionarios, tests, etc. El Ministerio de Educación Pública (2017) menciona que: **“Educaplay se orienta en crear un espacio virtual para usuarios con el afán de aprender y enseñar interactivamente, ayuda a crear espacios educativos online para explotar**

**y trasladar a otro nivel la participación estudiantil”** (p. 4). Además de esto, posee una serie de características que lo hacen inusual y atractivo; entre ellas la facilidad de manejar y la creación de actividades, también la inclusión que muestra al poseer opciones para personas con capacidades diferentes. Para fundamentar teóricamente el recurso didáctico digital *Educaplay* se hizo uso de fichas bibliográficas o de resumen, esto apoyado con la revisión minuciosa de revistas científicas, libros y tesis actualizadas, para contar con una indagación eficaz.

### **Características de Educaplay**

La plataforma ha sido diseñada para que estudiantes y docentes puedan diseñar actividades pre-diseñadas por el portal, con la factibilidad de modificarlas a su conveniencia e interés, pues una vez creada su actividad el maestro tiene la apertura de compartir en código del juego o actividad con sus alumnos y así estar pendiente y hacer un seguimiento de las maneras y formas de cómo están trabajando, a la vez esto sirve para que el docente pueda evidenciar las fortalezas o quizá las debilidades de su grupo y así tomar medidas adecuadas.

En el apartado de Juega y aprende, está destinado para que todos los usuarios que deseen ampliar su conocimiento y contar con una experiencia educativa diferente y divertida. El estudiante podrá encontrar actividades ideales y, además, cuenta con un amplio catálogo de temáticas y niveles. Las actividades son varias, la mayoría posee un cronómetro para establecer el tiempo que utilizó el usuario o simplemente viene un determinado tiempo en el que debe completar la actividad.

Funciones sociales: al ser un espacio digital, al igual que una aplicación o red social, *EducaPlay* cuenta con gratuidad total en su contenido, se puede acceder de manera libre y también activar sección mediante cuenta google, etc. pero también existe la opción premium. Cabe señalar que el portal especifica claramente que: **“Educaplay es gratis (y siempre lo será), puedes crear todas las actividades que necesites, sin límite, abriendo una cuenta gratuita, si buscas funcionalidades extra, o liberarte de publicidad, puedes ampliar tu cuenta en cualquier momento a una de las**

**modalidades Premium”** *Educaplay* (2021). Claro está, que para acceder a más funciones existe un pago extra que varía según el paquete.

Existe la posibilidad de puntuar o calificar las actividades mediante estrellas; es decir, mayor cantidad de estrellas asignadas la puntuación será excelente y a menor cantidad la experiencia será mala o deficiente, y así se brinda una perspectiva a demás usuarios, como también la posibilidad de comentar u opinar. Se ha establecido una tabla denominada “Top 10 de resultados” la cual permite al navegador saber que puntuación y tiempo han logrado. Otra característica es que el estudiante puede generar su propio reto que consiste en competir con sus compañeros mediante un código y así obtener mejores experiencias. Finalmente, cada acción viene determinada la edad a quienes va dirigida siendo un indicador relevante para el docente.

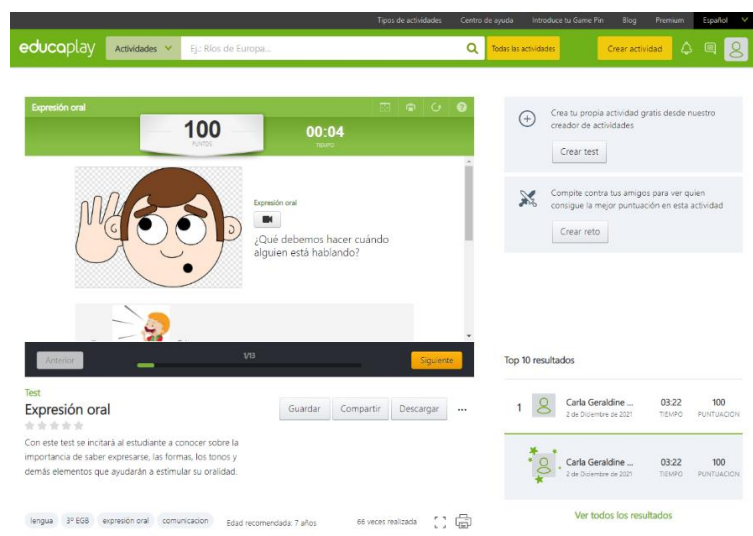
Consecuentemente, con el paso del tiempo la plataforma se ha convertido en un espacio con más opciones para disfrutar e interactuar constantemente, es así que en los últimos años el diseño y la vista del portal ha variado, un ejemplo es el botón “introduce tu *Game Pin*” y “Blog” este último es innovador ya que es un espacio para conocer, leer e interactuar. Otra característica que ayuda a apoyar el aprendizaje es que existe cantidades considerables de sugerencias, estas incluyen demás herramientas y recursos digitales para trabajar con los estudiantes y más aún que todavía se mantiene la virtualidad en la educación. Es necesario mencionar con qué tipo de actividades se puede ayudar al aprendizaje, tenemos una totalidad de 16 tipos, estos son: crucigramas, sopa de letras, ruleta de palabras, relacionar mosaico, test, relacionar columnas, completar, relacionar, adivinanza, video *quiz*, mapa interactivo, ordenar letras, ordenar palabras, presentación, dictado y diálogo.

**Objetivo Específico 2:** Analizar los aportes y el contenido del recurso didáctico *Educaplay*.

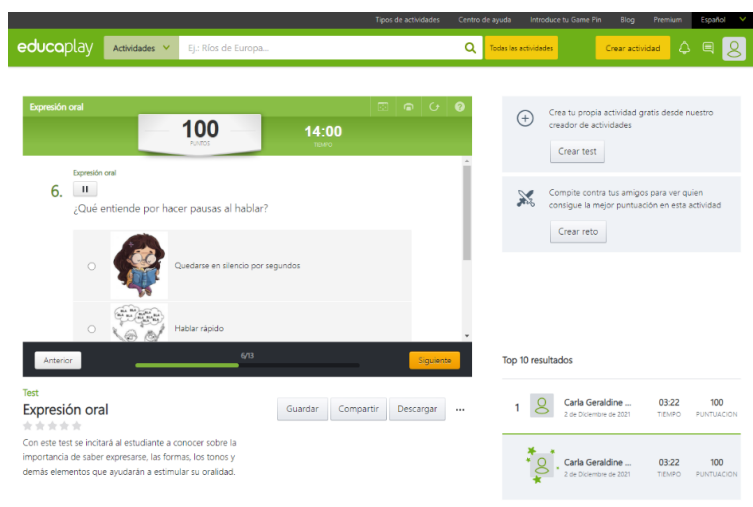
Para analizar los aportes y contenido de *Educaplay* se realizó un test con actividades variadas llenas de recursos multimedia, como audios de voces, videos, imágenes y pictogramas. Bajo una metodología cuasi experimental, con el precedente de las edades y temáticas de los estudiantes las actividades son aptas para los mismos, cabe

destacar que fueron pensadas para interiorizar y estimular su participación, son preguntas con opciones múltiples, las cuales están acompañadas con imágenes y pictogramas que hacen que el estudiante posea mayor comprensión. Estos reactivos son adaptables y aportan a mejorar aspectos importantes en la oralidad de los estudiantes.

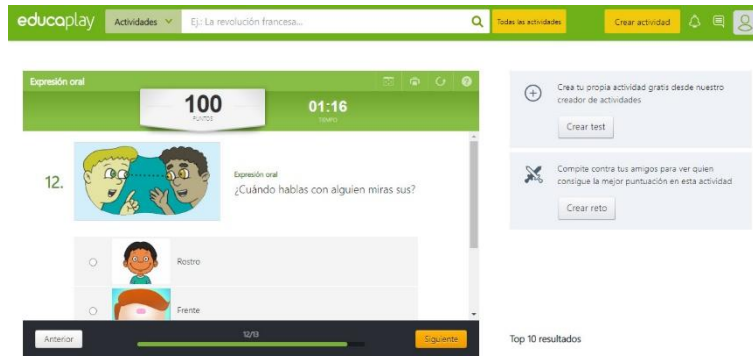
Por lo cual, se pudo evidenciar que el recurso posee un gran aporte para el desarrollo de la expresión oral por la acogida positiva que tuvo con los estudiantes.



**Figura 1. Test de evaluación**  
Elaborado por: Yancha (2021)



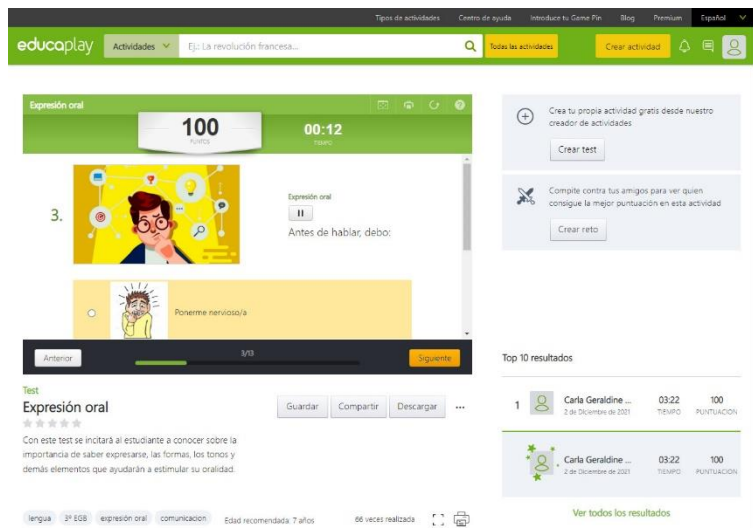
**Figura 2. Test de evaluación**  
Elaborado por: Yancha (2021)



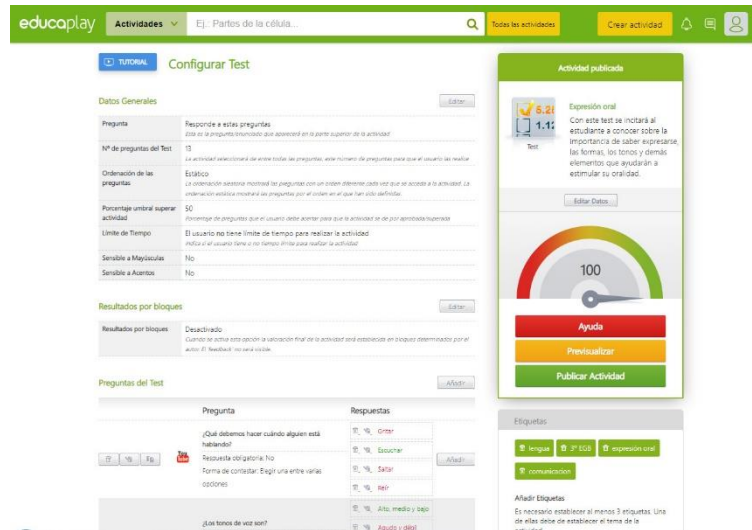
**Figura 3. Test de evaluación**  
Elaborado por: Yancha (2021)



**Figura 4. Test de evaluación**  
Elaborado por: Yancha (2021)



**Figura 5. Test de evaluación**  
Elaborado por: Yancha (2021)



**Figura 6. Test de evaluación**  
Elaborado por: Yancha (2021)

**Objetivo Específico 3:** Detallar las destrezas de los alumnos en la expresión oral a partir de los recursos digitales empleados por los docentes.

Para detallar las destrezas en los alumnos en la expresión oral se requirió de una encuesta con ítems cerrados para los estudiantes pensando en sus habilidades y capacidades, una vez finalizado el test se procedió con la recolección de datos, de manera individual, cada estudiante accedió a *Google forms* para de este modo contar con un soporte para esta indagación. Con preguntas sencillas que se apegan a la ejecución de las actividades de *Educaplay* fue posible lograr la recolección de data. De este modo la presencia de la investigadora estuvo latente para solventar dudas y ser testigo de la recepción de respuestas y experiencias.

### ¿Te sentiste conforme con el uso de Educaplay?

**Tabla 1. Conformidad**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	36	92,3%
No	3	7,7%
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “González Suárez” (2021)



## CAPÍTULO II

### METODOLOGÍA

#### 2.1. Materiales

La encuesta, el fichaje y el test fueron las técnicas para la recolección de datos. Para la primera técnica, el instrumento de recolección de datos fue un cuestionario de diecisiete preguntas, las cuales fueron diseñadas con el propósito de adjuntar respuestas claras y concisas a través de respuestas cerradas entre sí y no, así se conoció el uso y las ventajas del recurso didáctico digital *Educaplay* para estimular y aumentar la oralidad. El instrumento para la segunda técnica fue una ficha bibliográfica que dio soporte y veracidad de este ejercicio investigativo, ya que se pudo recolectar información sintética de tesis de grado, artículos científicos y libros de ambas variables. Por último, se diseñó una serie de actividades en *Educaplay* las cuales fueron realizadas por los participantes, para mediar la aceptación y el estímulo que generan para la expresión oral. Todo esto con el soporte y uso de *Google Forms* y con el programa *IBM-SSPS Statistics versión 22* se generó las tablas y demás gráficos estadísticos pues son un medio factible para obtener datos, estas técnicas e instrumentos se aplicaron a la única jornada que es la matutina.

#### 2.2. Métodos

La utilización del nivel cuasi experimental, fue usada en esta indagación. Se creó un test con actividades en *EducaPlay* que estimulen y atraigan a explotar la creatividad y participación estudiantil. La principal característica de este nivel es que resulta más fácil y económico re llevarse a cabo ya que va acompañado de un estudio exploratorio. Para Álvarez Risco (2020) (Álvarez Risco, 2020) dicha investigación se caracteriza por **“analizar las problemáticas que son poco estudiadas o que cuentan con datos discordantes, asemejan campos prominentes de exploración, observan los problemas con un aspecto nuevo”** (p. Este nivel permitió acercarse a la obtención de resultados claros y así explayarse hacia un estudio eficaz. Además, fue de nivel

descriptivo porque especificó y dio sentido a la evolución de la temática, enfocada en tratar de transformar y mejorar las habilidades expresivas en la oralidad de los escolares, para conocer experiencias reales de las clases virtuales, la relación existente entre docente y tecnologías, como también las destrezas sociales.

Con la **modalidad** de campo y bibliográfica esta investigación tuvo una sustentabilidad considerable. La modalidad de campo permitió acceder de manera directa a los datos recolectados mediante la aplicación de la encuesta, como también relacionarse con los objetivos específicos, obteniendo información necesaria y no alterada.

La **modalidad** bibliográfica tomó un protagonismo notorio por la extensión de búsqueda, selección y estudio de diverso material impreso. Por consecuencia, el uso de material científico para realizar esta investigación fue el soporte para dar riendas sueltas a este trabajo investigativo, con la característica esencial de que la temática vaya de la mano con el tema en cuestión. Fue indispensable conceptualizar las variables para delimitar el tema y sobre todo contar con información verificada; también, el apoyo y uso constante de sitios web, revistas científicas, espacios confiables en la Internet.

Hay que tomar en cuenta que la Internet tiene un sin número de información que ronda y no siempre es confiable, un aspecto a tomar en cuenta fue la revisión y lectura que se generó y dio más confiabilidad a la investigación. Además, en el estado de arte o antecedentes fue indiscutible relacionar las ideas y palabras clave para conectar con este ejercicio investigativo y permitió contar con indicios positivos que dieron continuidad y seguridad al mismo. Otro factor clave fue la metodología que, conjuntamente, con el instrumento y las técnicas arrojaron y dieron datos claros después de ser aplicados.

El enfoque fue mixto, lo cualitativo ayudó a realizar un análisis hondo y reflexivo de las muestras subjetivas e intersubjetivas que forman la realidad examinada (Mata, 2019). Mediante este paradigma se examinó el entorno y así se comprendió las

variables de estudio; del mismo modo aportó a una observación detallada de los aspectos que tienen los sujetos a investigar. Al recolectar información mediante la encuesta aplicada, el **enfoque** cuantitativo destacó por la obtención de datos numérico, y una vez con dichos resultados, se procedió a analizarlos e interpretarlos.

La **población** total para la investigación fue de 1362 estudiantes y 56 docentes de la Unidad Educativa “González Suárez” ubicada en la parroquia Huachi Loreto, cantón Ambato, perteneciente a la provincia de Tungurahua. Ofrecen una jornada matutina y con los niveles educativos de Educación Inicial, Educación General básica y Bachillerato. Por el tamaño de la población, a través de un muestreo no probabilístico de carácter accidental, mediante una decisión clara y directa se optó por realizar la recolección de datos con 39 estudiantes de tercer grado de los paralelos A y B.

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1. Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a estudiantes

**Pregunta 1: ¿Las actividades diseñadas en *Educaplay* fueron realizadas por todos los estudiantes?**

Tabla 2. Actividades realizadas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	37	94,9%
No	2	5,1%
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “González Suárez” (2021)

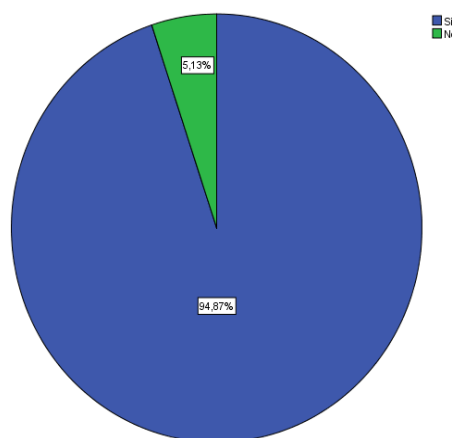


Figura 7. Actividades realizad

Fuente: Estudiantes de tercer grado EGB (2021)

#### Análisis e interpretación

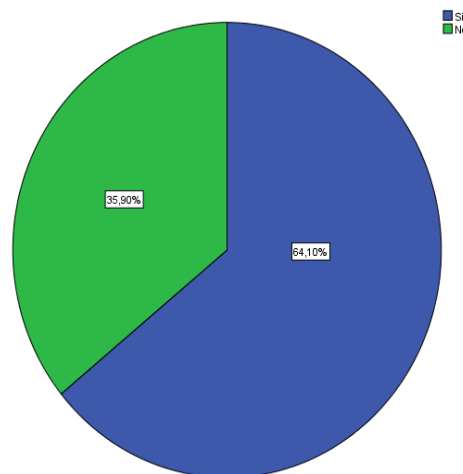
Las actividades que fueron diseñadas en *Educaplay* para los estudiantes de tercer grado A y B fueron realizadas por la gran mayoría, con un porcentaje del 94,9% de participación, demuestra que hubo una aceptación considerable para el recurso digital. En relación a esto, estudiantes de sexto grado perteneciente al cantón Cevallos, en donde Morales (2021) descifró que las actividades que ofrece *Educaplay* son interactivas y llaman la atención de los estudiantes. Entonces, esto contrasta la versatilidad del recurso y fomenta una participación y aceptación positiva por los estudiantes.

**Pregunta 2: ¿La interacción con la herramienta *Educaplay* fue familiar para ti?**

**Tabla 3. Interacción**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	64,1%
No	14	35,9%
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “González Suárez” (2021)



**Figura 8. Interacción**

**Fuente:** Estudiantes de tercer EGB (2021)

**Análisis e interpretación**

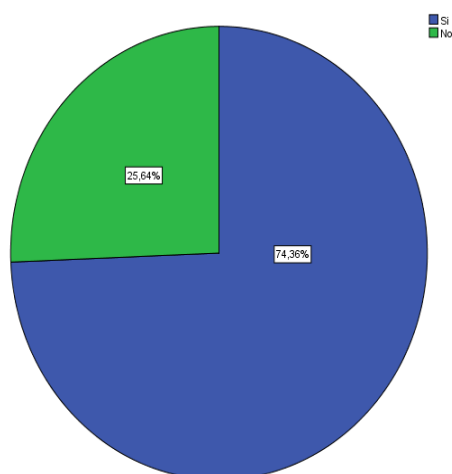
La interacción con *Educaplay* para los estudiantes fue familiar en un 64.1% sin embargo un 35,9% afirma que no lo fue, esto indica que no todos los educandos están al tanto o han usado la herramienta, ya sea por problemas de conectividad o fallas tecnológicas que han impedido una interacción total. Aguirre & Garcés (2015) demostró que los docentes de instituciones de educación básica en Machala se mantienen en una enseñanza tradicional y por ende no usan recursos digitales tecnológicos, por inexperticia, desconocimiento o falta de capacitación. Estas referencias demuestran que en ocasiones la formación docente en cuanto al uso de herramientas y recursos tecnológicos puede ser un factor que determine el uso o manejo de los diferentes portales por los estudiantes.

**Pregunta 3: ¿El manejo de ítems y controles en Educaplay fueron sencillos para ti?**

**Tabla 4. Ítems y controles**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	29	74,4%
No	10	25,6%
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “González Suárez” (2021)



**Figura 9. Ítems y controles**

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de EGB (2021)

### **Análisis e interpretación**

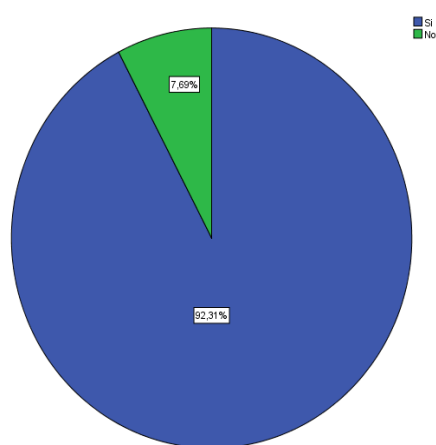
En cuanto al manejo de ítems y controles en *Educaplay*, los estudiantes de tercer grado expresan que, si fue sencillo en un porcentaje de 74,4%, esto significa que fue un acierto completo interactuar con la herramienta, teniendo en cuenta la edad y potencialidades de los estudiantes. Por consiguiente, estudiantes de instituciones privadas de la ciudad de Milagro poseen un alto grado de manejo y dominio en *Educaplay* y demás recursos digitales, donde, según Espinoza (2021) la asociación de actividades multimedia no son un reto para las nuevas generaciones ya que nacen con un acercamiento profundo a la tecnología. Estos indicios fecundan que no es un reto usar *Educaplay*, ya que es completamente adecuado para todas las edades, niveles y áreas del conocimiento.

**Pregunta 4: ¿Los audios, imágenes y videos en Educaplay fueron de ayuda para ti?**

**Tabla 5. Audios, imágenes y videos**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	36	92,3%
No	3	7,7%
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “González Suárez” (2021)



**Figura 10. Ítems y controles**

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de EGB” (2021)

### **Análisis e interpretación**

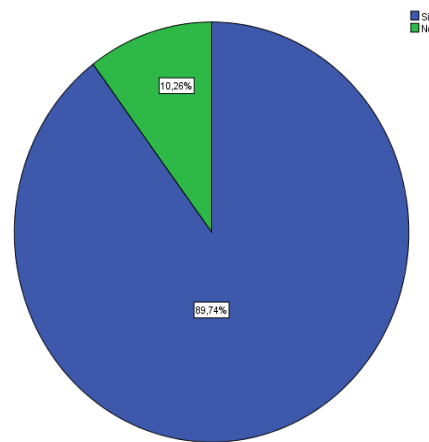
Los audios, imágenes y videos en *Educaplay* presentados a los estudiantes de tercer grado si fueron de ayuda en un porcentaje del 92.3%, esto demuestra que el uso de multimedia es una ayuda extra para fortalecer sus habilidades orales. Referente a esto, en un estudio similar de en donde Lucumi y Truquez (2018) consideran a *Educaplay* como una estrategia para realizar un acercamiento con los estudiantes y se trata de una comunicación estudiante – docente en la cual se especializa en destacar los sonidos fonológicos para conseguir una pronunciación correcta. En cuanto a esto, hay una conexión entre el uso de *Educaplay* y el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes, todo esto gracias al uso de multimedia que permite el portal para hacer actividades que potencialicen la oralidad.

**Pregunta 5: ¿Al escuchar audios y voces en el test de Educaplay sentiste deseo de hablar y expresar tus ideas?**

**Tabla 6. Audios y voces**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	35	89,7%
No	4	10,3%
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “González Suárez” (2021)



**Figura 11. Audios y voces**

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de EGB (2021)

### **Análisis e interpretación**

Al escuchar audios y voces en *Educaplay*, los estudiantes de tercer grado sintieron deseo de expresarse y hablar, esto está avalado por un porcentaje de 89,7%, revelando las características que pueden ser adjuntadas al recurso, así también es necesario destacar el tipo de actividades y como son diseñadas. En estudiantes de quinto grado el uso y puesta en práctica de *Educaplay* favoreció a la comprensión lectora de textos, como lo señala Ramírez (2018), puesto que la comprensión complementa favorablemente a la oralidad dejando ver resultados óptimos a la hora de emplear nuevas tecnologías.



### Pregunta 6: ¿Tu participación aumentó durante el uso de Educaplay?

Tabla 7. La participación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	29	74,4%
No	10	25,6%
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “González Suárez” (2021)

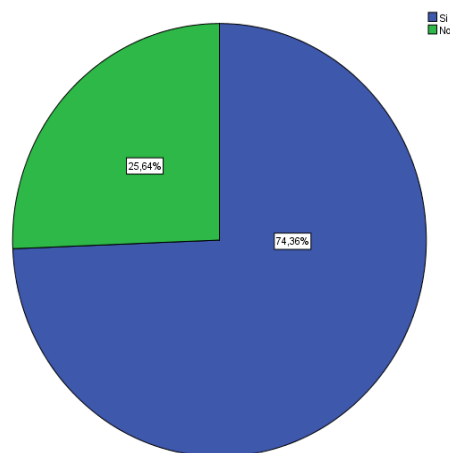


Figura 12. La participación

Fuente: Estudiantes de tercer grado de EGB (2021)

### Análisis e interpretación

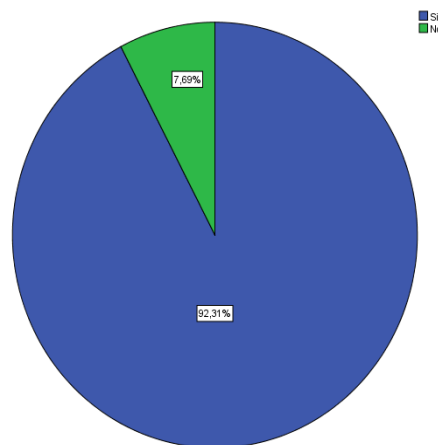
La participación de los estudiantes al momento de usar *Educaplay* es de un 74,4%, por ende, *Educaplay* es un recurso didáctico digital que se le puede atribuir el mejoramiento de los deseos, ideas y comunicación en los estudiantes, aun así, hay que destacar que no a todos los estudiantes respondieron lo mismo. Estudiantes de séptimo grado en escuelas de la sierra peruana se vieron beneficiados en el uso de *Educaplay* para fortalecer el aprendizaje mediante la gamificación, en donde, Quimbayo y Sanabria (2017) determinan que los docentes necesitan abastecerse de estrategias, medios y herramientas para que los estudiantes adquieran nuevo vocabulario y léxico que enriquezca su contenido de palabras. Así, es indiscutible que el contenido de palabras nuevas para los educandos debe ser trabajado contantemente, y promover una participación dentro de clases, no solo de un grupo determinado sino de todos.

### Pregunta 7: ¿Sentiste emoción y mayor expresividad cuando usaste Educaplay?

**Tabla 8. Emoción y expresividad**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	36	92,3%
No	3	7,7%
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “González Suárez” (2021)



**Figura 13. Emoción y expresividad**

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de EGB (2021)

### Análisis e interpretación

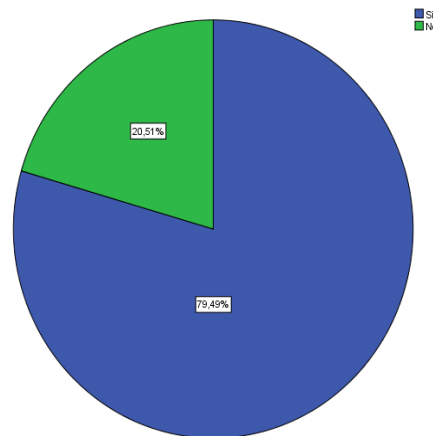
La emoción y la expresividad al momento de usar Educaplay fue de un 92,3%, esto señala la aceptación del recurso, y los deseos y constante participación de los estudiantes, cabe señalar que las actividades tenían una intencionalidad de profundizar en temas para que los estudiantes puedan preguntar, compartir y así fortalecer su expresividad. En relación a esto, estudiantes de inicial han iniciado a forjar su expresión oral mediante la gamificación y tics, por lo cual Alca (2018) expresa que son diseñadas por sus docentes, y presentadas de manera grupal con la intención de dar cumplimiento a un programa denominado “*Educaplay conmigo*”. Estas referencias muestran que la emoción que presentan los estudiantes siempre está latente cuando las actividades son interactivas y fuera de lo convencional.

**Pregunta 8: ¿Las imágenes presentadas en Educaplay te ayudaron a entender la importancia de las distancias en la comunicación?**

**Tabla 9.** *Distancias en la comunicación*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	31	79,5%
No	8	20,5%
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “González Suárez” (2021)



**Figura 14.** *Distancias en la comunicación*

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de EGB (2021)

### **Análisis e interpretación**

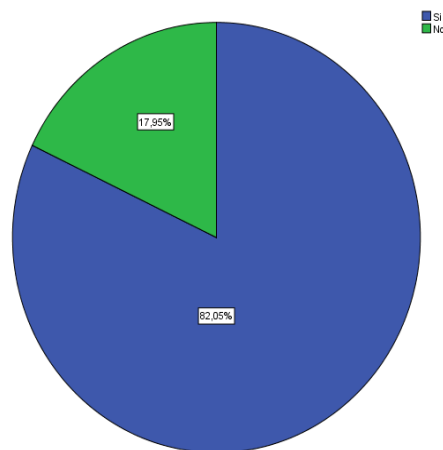
Las imágenes que se presentaron en *Educaplay* para la comprensión fue una fortaleza, con un porcentaje de 79,5%, esto indica que la comunicación viene dada por parámetros que se reflejan en el espacio; es decir los estudiantes comprenden que para contar con una comunicación efectiva se debe mantener una distancia pertinente. Para Candel (2013) preservar una distancia social entre 120 y 360cm es lo ideal, con la distancia personal oscila entre 46 y 120 cm y una íntima entre 15 y 45 cm, pero cuando se dialoga con niño es importante saber resguardar una distancia acorde. Estos indicios señalan el alto efecto que genera el recurso para que los estudiantes pongan en práctica una distancia prudente, al ser una educación virtual el único nexo son sus familiares, sin embargo, este aspecto es necesario fortalecerlo para que la comunicación con sus pares se dé acorde y haya un diálogo prudente.

**Pregunta 9: ¿Los audios presentados en Educaplay te ayudaron a entender la importancia de los tonos, velocidad y pausas cuando nos comunicamos?**

**Tabla 10.** *Tonos, velocidad comunicativa*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	32	82,1%
No	7	17,9%
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “González Suárez” (2021)



**Figura 15.** *Tonos, velocidad comunicativa*

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de EGB (2021)

### **Análisis e interpretación**

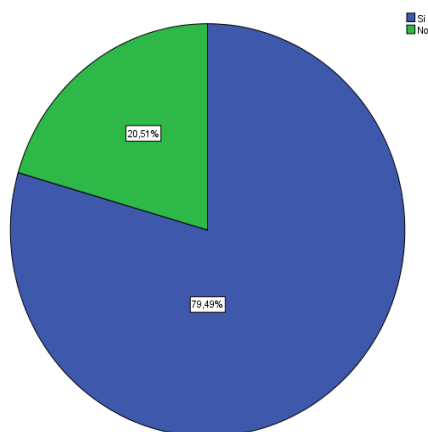
Los audios presentados en *Educaplay* para comprender la importancia de los tonos, velocidad y pausas cuando nos comunicamos a los estudiantes de tercer grado, se muestra como un beneficio con un porcentaje de 82,1%, esto revela que las actividades han cumplido con las expectativas, y los estudiantes saben sobre las velocidades al hablar, es decir, expresarse claramente y organizar sus ideas antes de emitir cualquier argumento. Algo parecido sucede con los estudiantes de 7 años de edad en Chimbote, Perú, en donde Santiago (2018) expresa que el uso de canciones con diferentes tonos y velocidades como estrategia para desarrollar la expresión oral aumenta progresivamente las habilidades orales en los estudiantes, específicamente con 23. Así pues, esto señala que *Educaplay* ofrece una serie de complementos que pueden ser usados para fomentar la oralidad.

**Pregunta 10: ¿Los audios presentados en Educaplay te ayudaron a realizar pausas y hablar de manera entendible?**

**Tabla 11. Pausas al hablar**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	31	79,5%
No	8	20,5%
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “González Suárez” (2021)



**Figura 16. Pausas al hablar**

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de EGB (2021)

### **Análisis e interpretación**

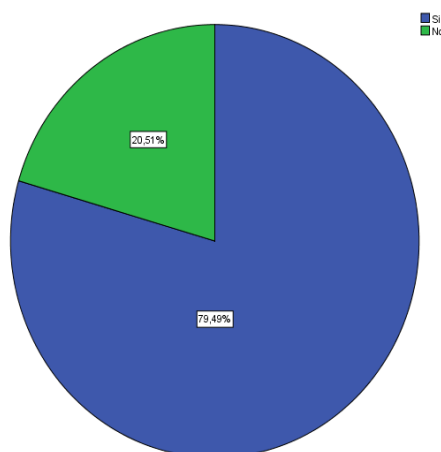
Los audios presentados en *Educaplay* para ayudar a realizar pausas y hablar de manera entendible a los niños de tercer grado, está cubierto por una mayoría con un porcentaje de 79,5%, esto significa que los educandos están en la capacidad de hablar pausadamente realizando pausas pertinentes y determinar la velocidad de la voz. Para Patarroyo (2021) una nueva propuesta de innovación pedagógica es el Podcast el cual ayuda a fortalecer la expresión oral en los estudiantes de educación primaria en general, todo esto apoyado de herramientas y portales educativos, entre ellos y el más destacado es *Educaplay*. Estos indicios dan sostén al uso de los recursos didácticos los cuales no son tomados en cuenta a la hora de trabajar la oralidad, sin embargo, estos pueden ser usados como medios de comunicación directa.

**Pregunta 11: ¿Durante el test en Educaplay presentaste tu opinión y punto de vista?**

**Tabla 12. Opinión y punto de vista**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	31	79,5%
No	8	20,5%
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “González Suárez” (2021)



**Figura 17. Opinión y punto de vista**

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de EGB (2021)

### **Análisis e interpretación**

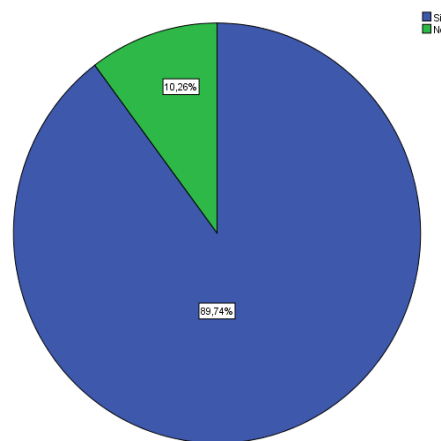
Durante las actividades en *Educaplay* los estudiantes presentan su punto de vista y opinión, en referencia a esto existe un accionar positivo con un porcentaje de 79,5%, la herramienta es interactiva y los estudiantes se sienten conformes, hay emoción, deseos de hablar y profundizar diferentes temáticas. En referencia a esto, estudiantes de quinto grado en instituciones públicas de Socorro Colombia, donde según Murillo y Naranjo (2021) *Educaplay* tiene un efecto positivo en el mejoramiento de habilidades como, la comprensión lectora, expresión oral y comunicación, ya que el desempeño estudiantil paso de un 30% a un 80% con el uso de recursos digitales. De este modo, las referencias son claras, el uso de recursos didácticos digitales son una ventaja para trabajar áreas de comunicación, ya que incitan a la participación estudiantil.

**Pregunta 12: ¿Las imágenes presentadas en Educaplay te ayudaron a entender la importancia de los gestos y ademanes en la comunicación?**

**Tabla 13. Gestos y ademanes**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	35	89,7%
No	4	10,3%
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “González Suárez” (2021)



**Figura 18. Gestos y ademanes**  
**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de EGB (2021)

### **Análisis e interpretación**

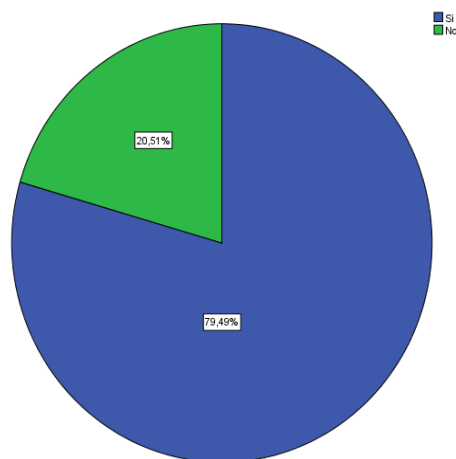
Las imágenes presentadas en *Educaplay* para entender la importancia de los gestos y ademanes en la comunicación fue una actividad positiva que cuenta un porcentaje del 89,7%, de esta forma se expone que la gesticulación y el uso del cuerpo es necesario para consolidar la emisión de ideas y dar mayor profundidad al contenido oral. Por consiguiente, Ávila (2018) considera que *Educaplay* es un sitio de eficiencia en donde el área que mejor trabaja es la Lengua y Literatura, convirtiéndose en un recurso multifacético que permite al docente adjuntar videos e imágenes de sí mismo para poder realizar una clase completa y colateralmente se trabaja la parte expresiva de los alumnos. Es decir, combinar el portal de aprendizaje con otros, por ejemplo, el uso de la red social *Tik Tok* para generar videos cortos y rápidos en los que se refleje el uso del cuerpo, y haya fluidez a la hora de hablar.

**Pregunta 13: ¿Tuviste una respuesta rápida en relación a ciertas preguntas en el test en Educaplay?**

**Tabla 14. Respuesta rápida**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	31	79,5%
No	8	20,5%
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “González Suárez” (2021)



**Figura 19. Respuesta rápida**

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de EGB (2021)

### **Análisis e interpretación**

La obtención de respuestas rápidas en el uso de *Educaplay* con los estudiantes de tercer grado, se respalda con un porcentaje del 79,5%, de esta manera, la actuación fue rápida y espontánea, cabe señalar que los usos de elementos multimedia fueron de ayuda según los resultados y por eso la velocidad en responder no es un problema. A la vez, Alzaga (2020) recalca que la planificación del docente y sus habilidades tecnológicas son relevantes, su preparación en cuanto a las áreas de conocimiento determinará el desarrollo de una clase motivada, también, hace énfasis a la gran cantidad de recursos lúdicos que son de total interés para estudiantes que se encuentran en los primeros niveles de educación. Estos indicios son contundentes, y otra vez recae el uso de *Educaplay* como un recurso fácil y sencillo, en donde las evaluaciones y actividades pueden ser adaptadas para dicho recurso.

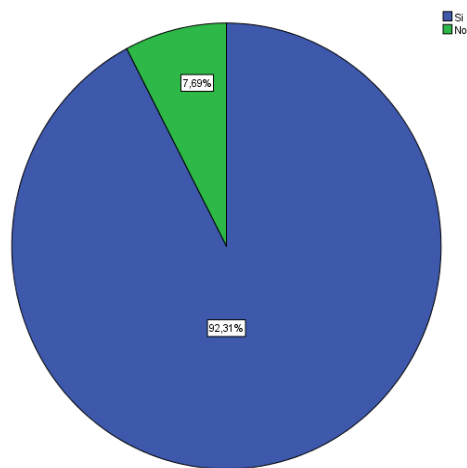


**Pregunta 14: ¿Las actividades presentadas en la plataforma Educaplay te ayudaron a mejorar tu nivel de comunicación?**

**Tabla 15. Nivel de comunicación**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	36	92,3%
No	3	7,7%
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “González Suárez” (2021)



**Figura 20. Nivel de comunicación**

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de EGB (2021)

### **Análisis e interpretación**

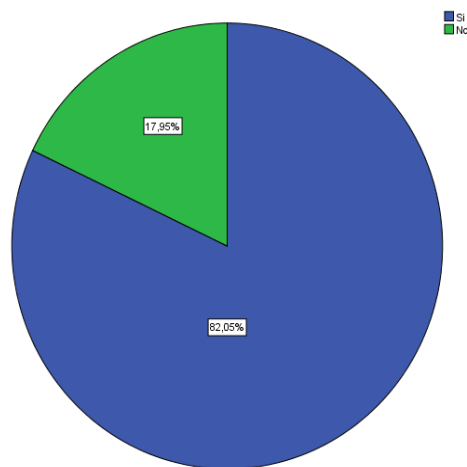
Las actividades presentadas en la plataforma *Educaplay* para mejorar el nivel de comunicación en estudiantes de tercer grado fue una fortaleza notoria, con un porcentaje del 92,3%, se muestra que los estudiantes se comunican de forma efectiva, se toma en cuenta los tonos y velocidades de voz entre otros elementos importantes. En relación a esto, según Barturén (2019) las tareas son un método para desarrollar la expresión oral, sin embargo, las tareas físicas la desarrollan en un 75% y combinadas con recursos digitales estas se elevan en un 89%. Estos datos dejan ver que el recurso digital es un aliado para fortalecer las habilidades comunicativas que actualmente no pueden ser trabajados de manera presencial, ayuda al trabajo docente y las evaluaciones pueden transformarse y ser combinadas con la gamificación.

**Pregunta 15: ¿La comunicación, diálogos y preguntas entre los alumnos se hicieron presente durante el test en Educaplay?**

**Tabla 16. Diálogos y preguntas**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	32	82,1%
No	7	17,9%
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “González Suárez” (2021)



**Figura 21. Diálogos y preguntas**

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de EGB (2021)

### **Análisis e interpretación**

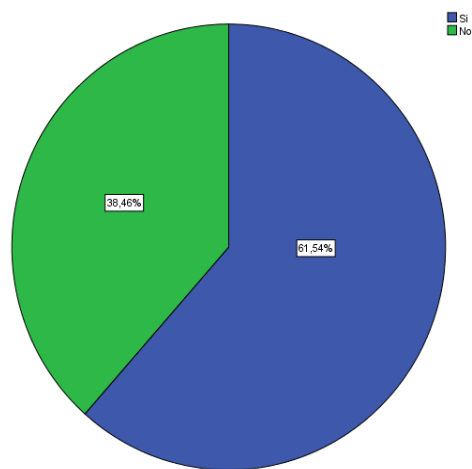
La comunicación y diálogos entre los alumnos de tercer grado durante las actividades en *Educaplay* fueron alentadores, con un porcentaje del 82,1% que resalta una buena relación entre pares, la amistad y compañerismo es evidente. Algo parecido pasa con estudiantes de cuarto grado de instituciones Pedernales, en donde Carta (2017) determina que el grado de timidez es un factor que le atribuyen bajos índices de expresión oral, pero con el uso de estrategias como los trabajos grupales esto cambia, elevando el nivel de bajo a bueno. Con estas referencias, es necesario entender que la virtualidad ha sido una barrera de comunicación efectiva, cabe resaltar una vez más que el acceso a una señal de internet bueno es un reto en algunos casos y por ende la comunicación entre compañeros no tendrá el resultado que normalmente se obtendría en una educación presencial.

**Pregunta 16: ¿Pediste la palabra para profundizar alguna pregunta en el test de Educaplay?**

**Tabla 17. Profundización de preguntas**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	61,5%
No	15	38,5%
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “González Suárez” (2021)



**Figura 22. Profundización de preguntas**

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de EGB (2021)

### **Análisis e interpretación**

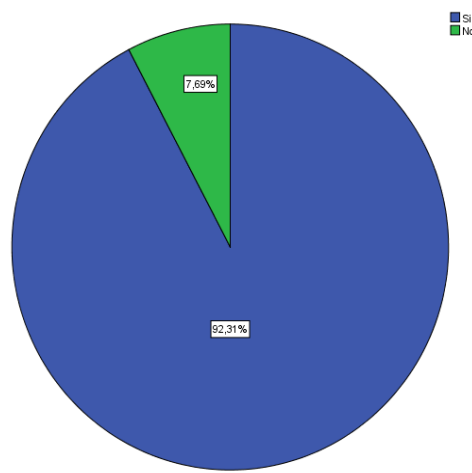
Solicitar la palabra para profundizar alguna pregunta en el test de *Educaplay* con los estudiantes de tercer grado se apoyó con un porcentaje de 61,5%, es decir que los deseos de participar para recalcar temas no son tan frecuentes, pero tampoco escaso. De este modo, para Rojas (2018) la expresión oral en estudiantes de niveles primeros es un constante trabajo, pero puede aumentar con la mejora de estrategias y la implementación de Tics educativos. Con estos indicios, la participación no siempre va a ser constante, habrá ocasiones en los que diversos factores influyan en el desarrollo y colaboración dentro de la clase.

### Pregunta 17: ¿Te sentiste conforme con el uso de Educaplay?

**Tabla 18. Conformidad**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	36	92,3%
No	3	7,7%
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “González Suárez” (2021)



**Figura 23. Conformidad**

**Fuente:** Estudiantes de tercer grado de EGB (2021)

### Análisis e interpretación

La conformidad con el uso de *Educaplay* por parte de estudiantes de tercer grado es un acierto, con un porcentaje del 92,3% que indica una alta aceptación, el sin número de actividades que ofrece el recurso beneficia y ayuda al proceso de enseñanza, aprendizaje. Semejante a esto, Sánchez (2020) indica que el contar con una planeación, análisis, diseño, desarrollo y evaluación para la producción de actividades en *Educaplay* resulta favorecedor para la adquisición de aprendizajes significativos. Es así como se demuestra que los estudiantes poseen una atracción positiva con el uso del recurso, por la versatilidad y la combinación con la gamificación.

## Discusión de resultados

Se logró evidenciar que el recurso digital *Educaplay* es una herramienta que estimula la expresión oral en los estudiantes, cabe señalar que este recurso fue de total agrado para los estudiantes, por el manejo de ítems, las actividades que ofrece, la variedad de juegos, temas y el gran beneficio que es el diseño de actividades propias y específicas para una temática determinada. En este caso se evidencio que el uso de recurso multimedia como audios, voces, videos e imágenes que acompañan a las actividades fue un apoyo sustancial para mejorar las habilidades orales.

De este modo, los hallazgos en las investigaciones analizadas, concuerdan con lo que señala Torres, Prieto, y Lagunés (2010) en donde recalca que el uso de *Educaplay* para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje a través del diseño de modelos educativos que se ayudan con las nuevas tecnologías para la enseñanza de Lengua y Literatura están revolucionando la educación, por otro lado, López M. (2011) establece que el manejo de la tecnología es relevante para el manejo sistemático de la Lengua y Literatura, mucho más cuando nuevos retos surgen, como lo es la oralidad en estudiantes. Esto demuestra que la expresión oral puede desarrollarse mediante recursos didácticos digitales o portales educativos.

Todo esto deja ver que el uso de *Educaplay* facilita las acciones del docente y brinda una familiarización al estudiante para desarrollar un sin número de actividades que se juntan con la gamificación, de este modo la expresión oral no significa un reto para este recurso ya que favorece actividades innovadoras y fuera de lo convencional para que haya un interés por la participación y las ideas y opiniones salgan a la luz.

Otro aspecto a favor fue la presentación de imágenes y pictogramas en *Educaplay* ya que tuvo una aceptación rotunda para generar temas de opinión y así obtener participación y temas de argumento en la clase, esto resalta la forma en la que los estudiantes captan su entorno y organizan sus ideas y pensamientos antes de emitir algún comentario o empezar una conversación. Estos datos concuerdan con Quispe (2017) en los cuales expresa que el juego simbólico y el uso de imágenes y

pictogramas forja la expresión oral en estudiantes de 5 años en adelante, dejando ver que la presencia física o virtual de imágenes aporta a que los estudiantes y sobre todo niños en edades tempranas que están empezando a tener relaciones inter e intra personales. Además, Vigilio (2018) resalta que la expresión oral puede haber mejorado con el uso de estrategias como la asamblea acompañado de imágenes concretas y estratégicas que den inicio a conversaciones entre pares, también, resalta el uso de medios tecnológicos como portales educativos en donde se realizan debates escritos para que sean profundizados en horas clase, esto indica que el uso de portales educativos es una realidad que va cobrando protagonismo importante.

En suma, las imágenes siempre aportan un valor para el aprendizaje y en este caso, en la expresión oral se logra resaltar puntos clave para que los estudiantes emitan algún juicio propio; es decir, expresar sus emociones o ideales a través de la presentación de gráficos que lleguen a captar sus emociones e inmediatamente tengan una respuesta, clara y concisa

## CAPÍTULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1. Conclusiones

Una vez culminado este estudio se obtuvieron las siguientes conclusiones:

Finalmente se determinó que el recurso didáctico digital *Educaplay* posee varias características que benefician al desarrollo de la expresión oral en estudiantes de tercer grado de educación general básica, ya que las actividades presentadas estuvieron acorde a las capacidades de los estudiantes, se integró recursos multimedia que fueron positivos para la obtención de respuestas inmediatas y participación de los estudiantes, dando como resultado el desarrollo y estímulo de la expresión oral y demás habilidades comunicativas, como interrogantes, interacción entre compañeros, preguntas hacia la docente e investigadora. Se logró demostrar que *Educaplay* tiene como fortaleza trabajar el área de Lengua y Literatura por el amplio diseño de actividades que han creado usuarios para la participación de estudiantes de todas las edades.

Se logró conocer los aportes y el contenido del recurso didáctico *Educaplay*, ya que es variado y sobre todo dinámico y de uso sencillo. Este recurso combina la gamificación con el aprendizaje, y así se ha logrado explotar todas sus características para el estímulo de la expresión oral ya que mediante el test aplicado se obtuvo una aceptación notoria que supera el 90%, fue atractivo, divertido y se consiguió salir de la rutina, puesto que los estudiantes estuvieron prestos y dinámicos al usar *Educaplay*.

Se detalló las destrezas de los alumnos en la expresión oral con el uso de recursos digitales, en este caso se evidencio que la herramienta más usada es *Educaplay*. Esta última es aplicada frecuentemente ya que es fácil encontrar actividades con diferentes temáticas y así las docentes consolidan el aprendizaje, trabajan fonología, pronunciación, tonalidad y velocidad de voz que han ido adquiriendo constantemente,

ya que al ser estudiantes en edades tempranas es crucial trabajar su expresividad y más aún cuando la educación permanece en virtualidad y no existe ese contacto físico y presencial con docente y estudiante.

#### **4.2. Recomendaciones**

Se sugiere que los docentes sigan con la iniciativa de continuar usando *Educaplay*, hacerlo de manera constante y sobre todo adentrarse un poco más a la creación de actividades propias, es decir, crear actividades de autoría ya que no se requiere de mucho tiempo o dominio total en la tecnología sino se trata de poseer la iniciativa para cubrir aquellas necesidades que se presenten en la labor diaria.

Es recomendable que la expresión oral en estudiantes sea un aspecto importante dentro del aprendizaje debido a que aún prevalece la educación virtual y por ende no existe una interacción física entre docente, alumnos y compañeros, se quiere estimular frecuentemente las diferentes características de la oralidad, hacerlo a través de herramientas como *Educaplay* y combinarlas con el uso de otras e incluso de redes sociales, todo esto para que no haya un rezago o el nivel de timidez incrementado.

Se recomienda que exista una motivación y aliento para los estudiantes en cada momento, aprovechar cualquier oportunidad para escucharlos y solventar cualquier duda existente, porque en edades tempranas la curiosidad es notoria y es prudente incentivar a que se pregunten y cuestionen.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Bibliografía

- Aguirre, G., & Garcés, M. (2015). Desarrollo de actividades multimedia con herramienta Educaplay para cuarto año de Educación General Básica. (*Tesis de licenciatura*). Universidad Técnica de Machala, Machala.
- Alca, Y. (2018). Cuentos infantiles como técnica en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 294 Aziruni. (*Tesis de licenciatura*). Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Álvarez Risco, A. (2020). Clasificación de las investigaciones. *Universidad de Lima, Facultad de Ciencias Empresariales y Económicas, Carrera de Negocios Internacionales.*, 5.
- Alzaga, A. (Noviembre de 2020). *EducaPlay: ¿Y si todo fuese un juego?* Obtenido de INTEF Observatorio de tecnología educativa: <https://intef.es/tecnologia-educativa/observatorio-de-tecnologia-educativa/>
- Avila, O. (2018). Guia Aprendizaje No. 6. (*Tesis de maestria*). Universidad Mariano Galvez de Guatemala, Huehuetenango.
- Barturén, N. (2019). El aprendizaje basado en tareas como método para desarrollar la expresión oral en estudiantes de inglés de un instituto superior de Lima. (*Tesis de maestria*). Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima.
- Blas, M. O. (2019). Juegos verbales en la mejora de la expresión oral en la educación inicial, 2018. *Universidad César Vallejo*.
- Bobadilla, S., & Olivera, K. (2018). La expresión oral en los niños y niñas de instituciones de educación inicial estatales de la urbanización José Quiñones Gonzáles, Chiclayo. (*Tesis de maestría*). Universidad César Vallejo, Perú.
- Briceño, G. (7 de Noviembre de 2019). *Expresión oral*. Obtenido de Euston96: <https://www.euston96.com/expresion-oral/>
- Candel, V. (25 de Septiembre de 2013). *La información proxémica: Distancia corporal en una entrevista de trabajo*. Obtenido de Víctor Candel | Talento & Personas • Talent acquisition & Employer Branding specialist.: <https://victorcandel.com/2013/09/25/la-informacion-proxemica-distancia-corporal-en-una-entrevista-de-trabajo/>

- Carta, D. (2017). Grado de correlación entre la tímidez y la expresión oral de los estudiantes del 4º grado de la Institución Educativa Secundaria de José Carlos Mariátegui aplicación una puno. (*Tesis de licenciatura*). Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Castell, V. J. (2019). Una experiencia de concienciación fundamentada en la creación de recursos educativos abiertos desde la educación visual y plástica. *Didacticae: Revista de Investigación en Didácticas Específicas*, 22-36.
- Corimanya, V. (2018). "Nivel de desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial. N° 837 de la comunidad Acchupamba del distrito de Accha, provincia de Parupo - región Cusco" año 2016. (*Tesis de segunda especialidad en Educación Inicial*). Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Correa, L. (2013). *Plataforma Educaplay, como herramienta para la creación de actividades educativas para el refuerzo académico*. Obtenido de Tercer evento internacional Herramientas y recursos para la educación virtual: <https://www.virtualepn.edu.ec/evento2013/Presentaciones/LeticiaCorreaEducaplay.pdf>
- Deloche, B. (2003). *El museo virtual*. España: Trea.
- Educaplay. (2021). Obtenido de <https://es.educaplay.com/>
- Espinoza, L. (2021). La plataforma educativa EducaPlay y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la escuela de Educación Básica Imael Pérez Pazmiño del cantón Pedro Carbo. (*Tesis de maestría*). Universidad Estatal de Milagro, Milagro.
- Fierro, M. (2018). Juegos verbales en la expresión oral en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial n° 295 de Socñacancha - Andahuaylas. (*Tesis de maestría*). Universidad José Carlos Mariátegui, Moquegua.
- González, C. J., Martín, S., & Vega, A. (2018). Portales educativos: la producción de materiales didácticos digitales. *Tic Revista d Innovació Educativa*, 20-89.
- López, M. (2011). Desarrollo De Contenidos Y Destrezas De Morfosintaxis Mediante El Empleo De Los Software: “Educaplay”, “J Clik”, “Scratch” Y “Smart Board”, Para El Fortalecimiento Del Lenguaje Oral Y Escrito En Los

- Estudiantes De Cuarto A Séptimo Año De Educación Básica. (*Tesis de diplomado*). Universidad Tecnológica Israel, Quito.
- Lucumi, C., & Truquez, J. (2018). Estrategias de aprendizaje para la construcción de herramientas tecnológicas implementando la plataforma educativa EducaPlay. (*Tesis de licenciatura*). Universidad Santiago de Cali, Santiago de Cali.
- Manosalvas, J. (2019). Técnicas de expresión oral aplicadas al teatro. (*Tesis de licenciatura*). Universidad Central del Ecuador, Quito.
- Mata, L. (28 de Mayo de 2019). *El enfoque cualitativo de investigación*. Obtenido de Investigalia: <https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-cualitativo-de-investigacion/>
- Ministerio de Educación Pública. (2017). *Guía básica de Educaplay*. Obtenido de Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación: <https://bit.ly/3aslCQK>
- Montoya, M. (2020). Reporte y creación de material didáctico en plataforma EducaPlay. (*Tesis de maestría*). Universidad Digital del Estado de México, México.
- Morales, J. (2021). La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos. (*Tesis de licenciatura*). Universidad Técnica de Ambato, Ambato.
- Murillo, L., & Naranjo, A. (2021). Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante la plataforma de EducaPlay en estudiantes de sexto grado del Colegio Integrado del Municipio de Cabrera. (*Tesis de licenciatura*). Universidad Libre Colombia, Socorro.
- Níkleva, D. G., & López-García, M. P. (2019). El reto de la expresión oral en Educación Primaria: características, dificultades y vías de mejora. *Educatio Siglo XXI*, 9 - 32.
- Patarroyo, A. (2021). Podcast: herramienta para fortalecer la expresión oral. (*Tesis de licenciatura*). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá.
- Quimbayo, Y., & Sanabria, O. (2017). Uso de la plataforma educaplay en el fortalecimiento la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución Educativa policarpa salavarieta de girardot. (*tesis de masterado*). universidad privada norbert wiener, Lima.

- Quispe, U. (2017). Eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca – 2016. (*Tesis de pregrado*). Universidad Peruana Unión, Juliaca.
- Ramírez, J. (2002). La expresión oral. *Universidad de La Rioja Dialnet*, 57-72.
- Ramírez, J. (2018). Fortalecimiento de la comprensión lectora a nivel literal de textos narrativos mediada por la plataforma EducaPlay. (*Tesis de maestría*). Universidad del Cauca, Florencia.
- Rios, I., & Rojas, J. (2018). La canción como estrategia didáctica para el logro del desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Mi Pequeño Genio de Vitarte-2017, UGEL 06. (*Tesis de licenciatura*). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima.
- Rojas, R. d. (2018). La Dramatización Como Estrategia Para Mejorar La Expresión Oral De Los Niños De 4 años De la IEI 347 “Luis Enrique XII”. (*Tesis de maestría*). Pontificia Universidad Católica Del Perú, Lima.
- Rosero, S. (2021). El uso de la plataforma Educaplay para la impartición de las clases en línea de educación inicial en la Unidad Educativa Francisco Flor en época de pandemia. (*Tesis de licenciatura*). Universidad Técnica de Ambato, Ambato.
- Sánchez, M. (2020). Reporte y creación de material didáctico en plataforma de EducaPlay. (*Tesis de maestría*). Universidad Digital Del Estado De México, México.
- Santiago, D. (2018). Juegos y canciones como estrategia para el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 7 años de edad de la Institución Educativa Virgen Purísima N° 248, distrito Piscobamba, Provincia de Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018. (*Tesis de licenciatura*). Universidad Católica de los ángeles Chimbote, Chimbote.
- Silva, E. (2017). Empleo de las TIC’S en el aprednizaje de Lengua y Literatura de los niños de séptimo año de Educación Básica de la escuela Jorge Isaac Rovayo. (*Tesis de licenciatura*). Universidad Técnica de Ambato, Ambato.

- Smile and Learn. (3 de Marzo de 2021). Obtenido de <https://smileandlearn.com/mejores-recursos-educativos-digitales/>
- Solórzano, P. (2021). Las herramientas tecnológicas EducaPlay y Genially y su incidencia en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura. (*Tesis de masterado*). Universidad Estatal de Milagro, Milagro.
- Toledo, G., Bamente De La Barra, C., & Rodríguez, F. (2021). Recursos lingüísticos y paralingüísticos en la narrativa oral de estudiantes ahitianos: estudio de caso en escuela primera chilena. *MarcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, 32.
- Torres, C., Prieto, A., & Lagunés, A. (2010). Educaplay como alternativa para el diseño de actividades en línea. *ACADEMIA*, 228-246.
- Vásquez, C. (2021). El uso de la herramienta de gamificación EducaPlay y su incidencia en el desarrollo de habilidades matemáticas. (*Tesis de licenciatura*). Universidad Estatal de Milagro, Milagro.
- Vidal, M., Vega, A., & López, S. (2019). Uso de materiales didácticos digitales en las aulas de Primaria. *Campus Virtuales*, 103-119.
- Vigilio, Y. (2018). La asamblea en aula para mejorar la expresión oral en los niños de 4 años del nivel inicial de la institución educativa n° 073 la esperanza – Huánuco. 2016. (*Tesis de pregrado*). Universidad de Huánuco, Huánuco.

# ANEXOS

## Anexo 1. Carta de compromiso de la Unidad Educativa “González Suárez”

### CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 01/10/2021

Doctor  
Marcelo Núñez  
Presidente  
Unidad de Titulación  
Carrera de Educación Básica  
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación  
Presente.

De mi consideración:

Yo, Mg. Cecilia Larrea, en mi calidad de Vicerrectora de la Unidad Educativa “González Suárez”, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación bajo el Tema: «El recurso didáctico digital Educaplay en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de tercer grado de educación general básica, paralelos A y B de la “Unidad Educativa González Suárez”, en el cantón Ambato”, del cantón Ambato» propuesto por la señorita CARLA GERALDINE YANCHA SÁNCHEZ portador de la cédula de ciudadanía N° 1850581479, estudiante de la Carrera de Educación Básica, 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,



Mg. Cecilia Larrea  
Vicerrectora de la Unidad Educativa “González Suárez”  
Cédula de ciudadanía: 1803456514  
N° teléfono convencional: 2843993  
N° teléfono celular: 0992882870  
Correo electrónico: vicerrectorado@uepgs.edu.ec

## Anexo 2. Validación por expertos e instrumentos de recolección de datos: Encuesta



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



### Test de evaluación

**Objetivo:** Recabar información sobre el uso del recurso didáctico digital Educaplay para el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de tercer grado de educación general básica, paralelos A y B de la Unidad Educativa González Suárez.

**Nombre del evaluador:** .....

**Evaluado/s:** .....

**Fecha:** .....

1. ¿Las actividades diseñadas en Educaplay fueron realizadas por todos los estudiantes?

SÍ

NO

2. ¿La interacción con la herramienta Educaplay fue familiar para ti??

SÍ

NO

3. ¿El manejo de ítems y controles en Educaplay fueron sencillos para ti?

SÍ

NO

4. ¿Los audios, imágenes y videos en Educaplay fueron de ayuda para ti?

SÍ

NO

5. ¿Al escuchar audios y voces en el test de Educaplay sentiste deseo de hablar y expresar tus ideas?

SÍ

NO

6. ¿Tu participación aumentó durante el uso de Educaplay?

SÍ

NO

7. ¿Sentiste emoción y mayor expresividad cuando usaste Educaplay?

SÍ  NO

8. ¿Las imágenes presentadas en Educaplay te ayudaron a entender la importancia de las distancias en la comunicación?

SÍ  NO

9. ¿Los audios presentados en Educaplay te ayudaron a entender la importancia de los tonos, velocidad y pausas cuando nos comunicamos?

SÍ  NO

10. ¿Los audios presentados en Educaplay te ayudaron a realizar pausas y hablar de manera entendible?

SÍ  NO

11. ¿Durante el test en Educaplay presentaste tu opinión y punto de vista?

SÍ  NO

12. ¿Las imágenes presentadas en Educaplay te ayudaron a entender la importancia de los gestos y ademanes en la comunicación?

SÍ  NO

13. ¿Tuviste una respuesta rápida en relación a ciertas preguntas en el test en Educaplay?

SÍ  NO

14. ¿Las actividades presentadas en la plataforma Educaplay te ayudaron a mejorar tu nivel de comunicación?

SÍ  NO

15. ¿La comunicación, diálogos y preguntas entre los alumnos se hicieron presente durante el test en Educaplay?



SÍ

NO

16. ¿Pediste la palabra para profundizar alguna pregunta en el test de Educaplay?

SÍ

NO

17. ¿Te sentiste conforme con el uso de Educaplay?

SÍ

NO



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y**  
**RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

**1. Datos del validador:**

Nombres y apellidos: Medardo Alfonso Mera Constante
Grado académico (área): Investigación Socio - Educativa
Años de experiencia en el área de la investigación de campo: 20

**2. Instrucciones**

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información sobre el tema de investigación: «el recurso didáctico digital Educaplay en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de tercer grado, paralelos A y B, de educación general básica, de la Unidad Educativa González Suárez», emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas:

**MA:** Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado

Nº	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	El encabezado del instrumento está claro.	X				
2	El objetivo es adecuado y pertinente al tema.	X				
3	Las instrucciones son lo suficientemente claras.	X				
4	Las situaciones evaluativas son lo suficientemente claras, de tal forma que, no se prestan a ambigüedad.	X				
5	Las situaciones evaluativas están contextualizadas con el tema.	X				
6	El diseño del instrumento es adecuado y comprensible.	X				

f.  Firmado Alfansejo (ambato.gov.ec)  
**MEDARDO ALFONSO**  
**MERA CONSTANTE**  
.....  
**VALIDADOR**  
**CC: 0501259956**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y**  
**RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

**1. Datos del validador:**

Nombres y apellidos: Marina Zenaida Castro Solórzano
Grado académico (área): Magíster en Literatura Hispanoamérica y Ecuatoriana
Años de experiencia en el área de la investigación de campo: 20 años

**2. Instrucciones**

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información sobre el tema de investigación: «...», emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas:

**MA:** Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado

N°	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	El encabezado del instrumento está claro.	✓				
2	El objetivo es adecuado y pertinente al tema.	✓				
3	Las instrucciones son lo suficientemente claras.	✓				
4	Las situaciones evaluativas son lo suficientemente claras, de tal forma que, no se prestan a ambigüedad.	✓				
5	Las situaciones evaluativas están contextualizadas con el tema.	✓				
6	El diseño del instrumento es adecuado y comprensible.	✓				

Firmado digitalmente por  
MARINA ZENAIIDA CASTRO  
SOLORZANO  
Fecha: 2021.12.13 20:41:22 -05'00'

f.....

**VALIDADOR**  
**CC: 1802740934**

### Anexo 3. Fichas bibliográficas

**Tabla No 18: Ficha bibliográfica**

<b>Autor:</b> Alzaga, A	<b>Editorial:</b> Intef
<b>Título:</b> <i>EducaPlay: ¿Y si todo fuese un juego?</i>	<b>Ciudad:</b> Madrid
<b>Año:</b> (2020)	<b>País:</b> España
<b>Resumen del contenido:</b>	
<p>Los niños están en todo el derecho de disfrutar su niñez y eso concierne las actividades lúdicas con fines educativos, del mismo modo hace alusión al uso de metodologías participativas dentro de las aulas como lo es el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).</p>	
<b>Número de edición o impresión:</b> Tercera edición	
<b>Traductor:</b>	

Fuente: Alzaga, A

Elaborado por: Yanca, 2022

**Tabla No 19: Ficha bibliográfica**

<b>Autor:</b> Correa, L	<b>Editorial:</b> Escuela Politécnica Nacional
<b>Título:</b> <i>Plataforma Educaplay, como herramienta paara la creación de actividades educativas para el refuerzo académico</i>	<b>Ciudad:</b> Quito
<b>Año:</b> (2013)	<b>País:</b> Ecuador
<b>Resumen del contenido:</b>	
<p>Las ventajas de Educaplay son diversas, de primera instancia es la facilidad que la plataforma ofrece ya que es intuitiva y no contiene secciones complicadas, como se mencionó anteriormente, la gratuidad en su contenido propicia satisfacción a los usuarios, porque como es de esperarse son miles y miles las personas a diario utilizan este recurso, sobre todo por su orientación total a la educación sin mencionar que no es necesario la instalación de algún tipo de software, solo basta con tener acceso a internet y un dispositivo inteligente para arrancar una serie de nuevas vivencias educativas</p>	
<b>Número de edición o impresión:</b> Primera	
<b>Traductor:</b>	

Fuente: Correa, L

Elaborado por: Yanca, 2022

**Tabla No 20: Ficha bibliográfica**

<b>Autor:</b> Vidal, M; Vega, A; López, S	<b>Editorial:</b> Campus Virtuales
<b>Título:</b> <i>Uso de metariales didácticos digitales en las aulas de primaria</i>	<b>Ciudad:</b> Valencia
<b>Año:</b> (2013)	<b>País:</b> España
<b>Resumen del contenido:</b>	
<p>Los recursos didácticos digitales se han convertido en un elemento necesario e importante a la hora de enseñar. En la actualidad existen nuevas formas culturales para comunicarse, difundir mensajes, acceder a datos que son impulsados por los avances tecnológicos, sin duda cambian y renuevan el entorno</p>	
<b>Número de edición o impresión:</b> Primera	
<b>Traductor:</b>	

**Fuente:** Vidal, M; Vega, A; López, S

**Elaborado por:** Yancha, 2022

**Tabla No 21: Ficha bibliográfica**

<b>Autor:</b> Alca, Y	<b>Editorial:</b> Universidad Nacional del Altiplano
<b>Título:</b> <i>Uso de metariales didácticos digitales en las aulas de primaria</i>	<b>Ciudad:</b> Puno
<b>Año:</b> (2018)	<b>País:</b> Perú
<b>Resumen del contenido:</b>	
<p>Argumenta que los establecimientos no siempre toman con seriedad lo que significa la expresión oral, la relevancia que posee como mecanismo de desarrollo social. Por ello, Trabajó con niños de cuatro años de edad, con una totalidad de 59 estudiantes, a la vez contó con un tipo de investigación experimental y diseño cuasi experimental con pre-test y post test.</p>	
<b>Número de edición o impresión:</b> Primera	
<b>Traductor:</b>	

**Fuente:** Alca, Y

**Elaborado por:** Yancha, 2022

**Tabla No 22: Ficha bibliográfica**

<b>Autor:</b> Blass, M	<b>Editorial:</b> Universidad César Vallejo
<b>Título:</b> <i>Juegos verbales en la mejora de la expresión oral en la educación inicial, 2018</i>	<b>Ciudad:</b> Lima
<b>Año:</b> (2019)	<b>País:</b> Perú
<b>Resumen del contenido:</b>  Una suposición inoportuna es que los docentes, creen o están convencidos que los estudiantes saben hablar, mas no encontrar los modos para expresar sus ideas o emociones y dejan de lado este tema, sobre todo, pensando que no es importante y haya la posibilidad de que exista un desconocimiento en como evaluar o medir la comunicación oral y no se cuente con una consolidación adecuada en la oralidad	
<b>Número de edición o impresión:</b> Primera	
<b>Traductor:</b>	

**Fuente:** Blass, M

**Elaborado por:** Yanchar, 2022

## Anexo 4. Reporte *Urkund*



### Document Information

---

<b>Analyzed document</b>	Yancha Sánchez Carla Geraldine.docx (D126002058)	
<b>Submitted</b>	2022-01-24T18:02:00.0000000	
<b>Submitted by</b>	Castro Solorzano Marina Zenaida	
<b>Submitter email</b>	marinazcastro@uta.edu.ec	
<b>Similarity</b>	0%	Firmado digitalmente por MARINA ZENAI DA CASTRO SOLORZANO
<b>Analysis address</b>	marinazcastro.uta@analysis.arkund.com	Fecha: 2022.01.24 12:04:23 -05'00'

### Sources included in the report

---