UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
UNAE

Educación Básica - Presencial

Itinerario Académico en: Educación General Básica

El Aprendizaje Basado en el Juego como estrategia para fortalecer la expresión oral en estudiantes del subnivel elemental

Autora:

Ivette Mercedes García Heras

Autora:

Ruth Gabriela Macas Maita

Azogues - Ecuador

Febrero, 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
UNAE

Trabajo de Titulación

Modalidad

Propuesta de Innovación Pedagógico - Curricular

Línea de investigación

Formación integral y desarrollo profesional docente

Autora:
Ivette Mercedes García Heras
Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica

Autora:
Ruth Gabriela Macas Maita
Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica

Docente Tutor	Mgtr. Ángel Marcelo Cajamarca Illescas
CÓDIGO ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0565-7143

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

TODA LA INFORMACIÓN EXPRESA EN EL PRESENTE TRABAJO DE TITULACIÓN ES DE ABSOLUTA RESPONSABILIDAD DEL AUTOR Y TUTOR Y SE ENCUENTRA DEBIDAMENTE AUTORIZADA PARA SU CORRESPONDIENTE PUBLICACIÓN

AGRADECIMIENTOS Y/O DEDICATORIAS

Este trabajo lo dedico principalmente a **Dios**, por acompañarme en cada paso de este proceso académico, y de manera especial a mis padres, **Teresa Heras y Delfo García**, quienes han sido mi fortaleza para forjar mi carrera. Con profunda gratitud y amor, les agradezco por su constante apoyo y sacrificio durante todos estos años de estudio. Este logro lo comparto con mis progenitores porque no solo me representa a mí, sino también a ustedes.

Además, agradezco infinitamente por el apoyo y la perseverancia a mi compañera y amiga **Gabriela Macas**, quien también se ha esforzado en la elaboración de esta tesis. Durante esta etapa compartimos muchos momentos que guardaré siempre en mi corazón. De igual manera, quiero expresar mi gratitud al tutor **Ángel Cajamarca Illescas** quien nos guio y acompañó durante todo el proceso de realización de la tesis, brindándonos su valiosa orientación para culminarla exitosamente.

Ivette García

Dedico el presente trabajo, de manera especial, a mis hijos **Belén y Dylan**, quienes fueron mi mayor fortaleza y apoyo a lo largo de toda mi formación académica. Su amor, paciencia y comprensión me impulsaron a seguir adelante y alcanzar este logro tan anhelado. Cada esfuerzo realizado tiene sentido gracias a ellos.

Agradezco, en primer lugar, a **Dios**, por mantenerme en pie pese a las adversidades presentadas. Asimismo, a mis padres **Sonia y Hernán**, por su apoyo y amor incondicional. Expreso también un sincero agradecimiento a **Ivette García**, mi compañera, con quien compartí cada etapa de este trabajo. Su compromiso, apoyo y esfuerzo hicieron posible la construcción y culminación de esta investigación. Finalmente, agradezco a nuestro tutor **Ángel Cajamarca Illescas** por su orientación y a todos quienes fueron parte de mi trayectoria académica y contribuyeron de manera significativa a mi formación. Mi gratitud y cariño son profundos hacia todos quienes lo hicieron posible.

Gabriela Macas

RESUMEN

El presente trabajo está centrado en el Aprendizaje Basado en el Juego y su objetivo es fortalecer la expresión oral en los estudiantes del subnivel elemental en la asignatura de Lengua y Literatura, mediante la implementación de estrategias lúdicas. La problemática se evidencia en las complicaciones que demuestran los educandos con relación a la expresión oral, sobre todo por la escasa fluidez verbal e inseguridad al hablar. El estudio se sustenta en el paradigma sociocrítico con enfoque cualitativo y adopta el método de investigación-acción, basado en la perspectiva sociocultural de Vygotsky, el cual destaca la interacción social como componente fundamental para promover el desarrollo del lenguaje. En esta investigación participaron 28 estudiantes con edades que oscilan entre 8 y 9 años de edad. Para la recolección de información se emplearon técnicas e instrumentos como la observación participante, entrevistas semiestructuradas, grupos focales y listas de cotejo, los cuales permitieron valorar la expresión oral y la efectividad de la aplicación de la propuesta de palabras en acción fundamentada en el ABJ. Los resultados demuestran que la implementación de la estrategia favorece la participación, la seguridad al hablar, la fluidez, el vocabulario y la expresión de emociones. Se concluye que el ABJ constituye una estrategia eficaz para potenciar las habilidades comunicativas en los estudiantes.

PALABRAS CLAVES: Expresión Oral, Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), Subnivel Elemental

ABSTRACT

This study focuses on Game-Based Learning (GBL), and its main objective is to strengthen oral expression in elementary sublevel students in the subject of Language and Literature through the implementation of playful strategies. The problem lies in the difficulties students demonstrate in relation to oral expression, particularly due to limited verbal fluency and insecurity when speaking. The study is based on the socio-critical paradigm with a qualitative approach and adopts the action research method, grounded in Vygotsky's sociocultural perspective, which highlights social interaction as a fundamental component for promoting language development. The research involved 28 students aged between 8 and 9 years. For data collection, techniques and instruments such as participant observation, semi-structured interviews, focus groups, and checklists were used. These allowed for the assessment of oral expression and the effectiveness of the implementation of the "Words in Action" proposal based on GBL. The results show that the implementation of the strategy enhances students' participation, speaking confidence, fluency, vocabulary development, and emotional expression. It is concluded that Game-Based Learning (GBL) constitutes an effective strategy for enhancing students' communicative skills.

KEYWORDS: Oral Expression, Game-Based Learning (GBL), Elementary Sublevel

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN 9

1.1. Planteamiento del problema 9

1.2. Justificación 12

1.3. Objetivo general y objetivos específicos 12

2. MARCO TEÓRICO 13

2.1. Estado del arte 13

2.2. Fundamentación teórica 16

2.2.1. Fundamentos generales de la asignatura de Lengua y Literatura 16

2.2.1.1. Antecedentes históricos y evolución del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura 16

2.2.1.2. Elementos curriculares y su incidencia en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura 18

2.2.2. La expresión oral en el ámbito educativo 19

2.2.2.1. Conceptualización de la expresión oral en el ámbito educativo 19

2.2.2.2. Fundamentos pedagógicos para el desarrollo de la expresión oral 20

2.2.2.3. Componentes estructurales y comunicativos de la expresión oral en el contexto educativo 22

2.2.2.4. Conciencia lingüística en el subnivel elemental 23

2.2.2.5. Expresión oral en el subnivel elemental: estrategias y actividades didácticas 23

2.2.2.6. El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) como estrategia pedagógica 24

2.2.2.7. Fundamentos teóricos del ABJ y su aplicación en la educación 25

2.2.2.8. Importancia del ABJ en el contexto escolar 26

2.2.2.9. Características y beneficios del ABJ en el proceso educativo 27

2.2.2.10. Relación del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) y la expresión oral en el currículo de Educación Básica, Subnivel Elemental 28

3. METODOLOGÍA 29

3.1. Paradigma y enfoque de investigación 29

3.2. Método de investigación 30

3.2.1. Procedimiento Metodológico 31

3.3. Población 33
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información 33
3.4.1. Observación participante 34
3.4.2. Entrevista semiestructurada 34
3.4.3. Grupo focal 35
3.4.4. Lista de cotejo 36
3.4.5. Validación de instrumentos 36
3.5. Análisis de datos 36
3.6. Consideraciones éticas 37
4. ANÁLISIS DE RESULTADOS INICIALES 38
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA: 43
Palabras en Acción: Actividades para Reforzar la Expresión Oral 43
5.1. Fases de elaboración e implementación 45
5.2. Conclusiones de la propuesta 88
6. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS FINALES 89
6.1. Análisis de los resultados de la implementación de la propuesta 89
6.2. Discusión de resultados finales 91
7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 93
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 96
7. ANEXOS 105

1. INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo la expresión oral se establece como un componente esencial para el desarrollo del proceso comunicativo de la formación holística de los educandos. Entre estas habilidades, la expresión oral posibilita la manifestación de ideas y emociones en un discurso, lo que fortalece la confianza personal. Esto amerita una investigación pertinente de esta realidad en las aulas de clase mediante un proceso metodológico de investigación y con el fin de hacer una propuesta que amerite futuras prácticas de mejora. En esta primera parte, a manera de introducción se abordará el planteamiento del problema, la justificación y los objetivos del trabajo.

1.1. Planteamiento del problema

La expresión oral se comprende como una competencia primordial en el entorno educativo, debido a que posibilita a los educandos compartir pensamientos, conocimientos y emociones a través de la oralidad, el diálogo y la comunicación. Desde el enfoque sociocultural de Vygotsky (1978), se sostiene que el aprendizaje se genera mediante la interacción social con otros, es decir, no de manera individual, sino mediante espacios que produzcan la conversación y el intercambio de ideas dentro del aula.

En el ámbito actual, en función de las experiencias suscitadas en diferentes entornos escolares, se reconoce que no siempre se ejecutan acciones educativas que estén enfocadas al desarrollo de la expresión oral en los alumnos, por lo que se considera que el limitado uso de estrategias adecuadas dificulta que los educandos logren comunicar sus pensamientos de forma verbal, lo que a su vez afecta en el desenvolvimiento y en la capacidad de poder interactuar socialmente.

Las Prácticas Preprofesionales (PPP) correspondientes a los ciclos séptimo, octavo y noveno de la carrera de Educación Básica se desarrollaron en una Unidad Educativa Particular de la ciudad de Azogues, cuya jornada de atención matutina está conformada por los niveles inicial, básica y bachillerato. Su población consta de 1,711 estudiantes y 60 docentes. La infraestructura de esta institución está conformada por cinco bloques, cada uno con un espacio de servicios higiénicos para mujeres y varones; dispone de tres patios amplios que favorecen las actividades recreativas y deportivas de los estudiantes.

Al ser una unidad educativa católica, dispone de un espacio destinado a las actividades religiosas. También cuenta con recursos tecnológicos como laboratorios de computación, un patio de comidas y un bar que brinda servicio de alimentación durante los recesos. Las aulas cuentan con ventanales grandes que permiten una buena ventilación e iluminación natural; además están equipadas con recursos tecnológicos como proyectores y computadoras para facilitar la enseñanza.

Esta Unidad Educativa, ubicada en la provincia del Cañar, orienta su visión desde una mirada transformadora al brindar una educación de calidad con una formación integral basada en la práctica de valores solidarios, inclusivos y democráticos, con la aplicación de metodologías didácticas y tecnológicas que fomenten la unión con el ambiente educativo y social. Su misión consiste en consolidar una comunidad educativa espiritual y humanista que busca formar educandos con cimientos de pensamiento crítico y reflexivo, de manera que se emplee los principios éticos junto con la práctica de valores humanos y ambientales que son protagonistas de la transformación individual y colectiva (Alcívar, 2022).

El aula donde se llevaron a cabo las practicas preprofesionales pertenece al subnivel elemental (cuarto año de EGB). El espacio resulta limitado para albergar a 28 estudiantes (16 niñas y 12 niños), aunque dispone de equipamiento tecnológico, material visual y con recursos que facilitan el trabajo pedagógico. Los estudiantes tienen entre 7 y 8 años, y la docente tutora, Licenciada en Educación Básica, tiene una trayectoria de 21 años en la docencia. En este contexto escolar, se identificó la necesidad de fortalecer la expresión oral en la asignatura de Lengua y Literatura, porque a pesar de contar con recursos físicos y tecnológicos persisten dificultades en la comunicación oral.

Es por ello, que se busca crear alternativas pedagógicas innovadoras para fortalecer esta habilidad en la asignatura de Lengua y Literatura. Los factores como dificultades en la pronunciación, vocabulario limitado, el estilo de enseñanza y el entorno escolar, entre otros, dificultan la comunicación en el aula y limita la capacidad de los estudiantes para dialogar. En concordancia con ello, la expresión oral surge como una competencia básica que debe ser considerada, debido a que favorece a los estudiantes al momento de comunicar sus ideas en actividades que requieran la oralidad, lo que enriquece el vocabulario y refuerza la participación y la autoestima.

En este sentido, de acuerdo con el currículo de Lengua y literatura se menciona y establece que las destrezas no se emplean de forma descontextualizada, sino que se aplican a partir de escenarios comunicativos reales o simulados. Desde esta perspectiva, las practicas requieren que los educandos fusionen las habilidades escritas y orales, lo que a su vez fomenta una producción de textos para un mejor aprendizaje (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

Por otra parte, con base en la aplicación de técnicas e instrumentos oportunos para la recopilación de información (observación participante, diarios de campo, entrevista, grupo focal, lista de cotejo aplicada como prueba diagnóstica), se identificó la condición inicial de los estudiantes de acuerdo con los criterios preestablecidos conjuntamente con los niveles de logro en la expresión oral. Desde este punto de vista, se revela que el 46% se ubica en un nivel “en proceso” y el 14% en una posición de “no cumple”, lo que implica un 60% de dificultades encontradas con relación a las habilidades orales.

Estos hallazgos se vinculan directamente con la problemática encontrada y se evidencia la necesidad de fortalecer la expresión oral. Además, durante las actividades orales se pudo observar que muchos estudiantes no reflejan soltura al momento de la interacción verbal, lo que demuestra una ausencia de confianza en sus competencias comunicativas. Es decir, no proyectan su voz con un tono alto, lo que agrava la situación durante su participación ya que los demás compañeros no logran escuchar con claridad, provocando desinterés y desconexión con la actividad.

Estas dificultades limitan el aprendizaje individual y el colectivo, pues se pierde la oportunidad de generar un verdadero intercambio de ideas. Por ello, es fundamental implementar estrategias metodológicas que fortalezcan la expresión oral como una habilidad clave para el desarrollo integral del estudiante. De manera complementaria, por medio de un diálogo con la docente obtuvimos información fundamental sobre la necesidad de trabajar en el fortalecimiento de tal competencia.

Por tanto, la deficiencia en el dominio de las competencias orales incide directamente en el rendimiento académico y en la interacción social. En este contexto, se identifica una problemática de índole práctica en el aula asociada con las limitaciones en la oralidad. Por consiguiente, la pregunta que orienta esta investigación es: ¿Cómo fortalecer la expresión oral

en estudiantes del subnivel elemental de una Unidad Educativa Particular de la ciudad de Azogues?

1.2. Justificación

Es esencial incorporar estrategias pedagógicas en el proceso de enseñanza, con la finalidad de fortalecer la expresión oral, tal como lo afirma Uyaguari et al. (2023) quien considera a esta capacidad como algo más que dominar la pronunciación, el vocabulario y la gramática, pues, también se debe conocer aspectos contextuales, socioculturales y pragmáticos. Además, es básico trabajar en micro habilidades como el uso adecuado de la sintaxis, la pronunciación y el léxico, así como la capacidad de expresar ideas, opinar, corregir errores y mantener una conversación. Es necesario fortalecer la expresión oral desde los primeros años de educación para evitar limitaciones en la comunicación oral durante la formación académica de los estudiantes.

Por lo tanto, la expresión oral es un instrumento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica (EGB), en la asignatura de Lengua y Literatura, lo que implica la necesidad de ser desarrollada. En este sentido, surge la propuesta fundamentada en el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) como una estrategia innovadora que además de enriquecer los conocimientos, fomenta la expresión oral. En concordancia con ello, Pérez (2024), menciona que el uso del juego, posibilita que los educandos fortalezcan sus habilidades orales en base a dinámicas participativas, creativas y autónomas.

La relevancia de este estudio radica en evidenciar cómo el ABJ puede fortalecer la expresión oral en Lengua y Literatura, tal como lo señala Curipallo (2023), cuando manifiesta que el aprendizaje mediado por el juego enriquece las capacidades lingüísticas y de comunicación, está orientado a vencer obstáculos como la timidez y la inseguridad al hablar, promoviendo la expresión emocional y el razonamiento crítico. En esta línea, la investigación sirve como una herramienta esencial para la enseñanza significativa, adaptable a diversos contextos educativos y fomenta un aprendizaje integral y transformador.

1.3. Objetivo general y objetivos específicos

General:

Fortalecer la expresión oral en los estudiantes del subnivel elemental, asignatura de Lengua y Literatura, mediante la implementación del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ).

Específicos:

- Fundamentar teóricamente la contribución del ABJ, en la enseñanza- aprendizaje de la expresión oral en la asignatura Lengua y Literatura del Cuarto Año de EGB.
- Determinar el nivel de expresión oral de los estudiantes de Cuarto Año EGB de una Unidad Educativa de la ciudad de Azogues.
- Elaborar una propuesta con actividades inherentes al ABJ como propuesta de mejora de la expresión oral.
- Aplicar las actividades didácticas de la propuesta con los estudiantes del subnivel elemental.
- Analizar el impacto del ABJ en la expresión oral de los estudiantes de Cuarto Año EGB.

2. MARCO TEÓRICO

El presente marco teórico está compuesto por un sustento de informaciones relevantes con aportes de autores que permiten apoyar las categorías de expresión oral y el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ). Según lo revisado en función de los estudios se construyó los antecedentes internacionales, nacionales y latinoamericanos como parte esencial del estado del arte. También se ha establecido una base teórica con diferentes ítems que se enfoquen directamente en el tema de estudio para conformar así un apartado que permite comprender la investigación y fundamentar la propuesta que se desarrolla de acuerdo con el contexto educativo.

2.1. Estado del arte

Entre los diferentes trabajos que aportan a esta investigación, se consideran los siguientes estudios de diversos ámbitos:

Internacionalmente, Sánchez (2022), en un estudio realizado en España con estudiantes de educación primaria, evidenció un desarrollo limitado de la expresión oral frente a la escrita, este hallazgo coincide con otras investigaciones internacionales que señalan la escasa atención que

recibe la oralidad en el aula, lo que refleja una problemática común en distintos contextos educativos. A través de un enfoque cualitativo, implementó estrategias como textos radiofónicos, álbumes ilustrados y podcasting, que destacaron el uso de las TIC como medio innovador para fortalecer la oralidad. Estos resultados permiten deducir que la incorporación de recursos tecnológicos favorece la motivación y la participación, aspectos primordiales para el desarrollo de las habilidades comunicativas.

En esta misma línea, también es España, Guzmán y Cózar (2024) hicieron una revisión sistemática, acerca de la enseñanza de la expresión oral en la educación primaria en el ámbito internacional, desde un enfoque analítico- descriptivo, evidenciaron la limitada atención que presenta esta competencia en varios países. Además, identificaron que estrategias como en el storytelling, las actividades lúdicas y la narración benefician en el desarrollo de la fluidez verbal. Estos aportes respaldan cuán importante es utilizar y poner en práctica las estrategias innovadoras activas que potencien la habilidad oral desde la educación básica.

Por otro lado, en Latinoamérica, específicamente en Colombia, Caicedo (2021) analiza el desarrollo de la expresión oral en niños de 5 años a través de juegos tradicionales en un centro educativo en el nivel elemental. Su estudio resalta la falta de estrategias para el intercambio cultural y propone la cartilla “Ven a jugar conmigo, aprendamos juntos”, con actividades lúdicas destinadas a fomentar el aprendizaje, el trabajo en equipo y la preservación cultural. Los resultados fueron positivos y mostraron un aumento en la motivación y participación de los estudiantes, lo que demuestra la efectividad del juego como recurso pedagógico para fortalecer la oralidad.

Asimismo, en Mexico, Gómez et al. (2021) evaluaron el impacto de la implementación de las estrategias artísticas para mejorar la expresión oral de niños de 6 a 8 años mediante actividades de escultura y moldeado con plastilina; se trabajó con 28 estudiantes, a través de la aplicación de la técnica “Escultura Familiar” para que expresaran su percepción y sentimientos. Aunque su un enfoque cuantitativo, los resultados mostraron mejoras en sus habilidades manuales y expresión oral al exponer y argumentar sobre sus creaciones. Este hallazgo demuestra que el uso de metodologías creativas también favorece la comunicación verbal, esto incrementa las oportunidades didácticas más allá de lo tradicional.

A nivel nacional, en Ecuador, Tomalá (2024) realizó una investigación sobre la expresión oral y cómo esta contribuye a reforzar las relaciones interpersonales en la primaria. Este estudio se adaptó a un enfoque cualitativo con un paradigma interpretativo y se utilizaron técnicas como la observación. Adicionalmente hizo pruebas psicológicas a una estudiante de quinto año de la institución educativa. Este aporte permite entender la expresión oral no solo como una competencia lingüística, sino también como un factor esencial en el desarrollo social.

De igual manera, la autora Pacheco (2021) analizó en Ecuador la enseñanza de Lengua y Literatura en el subnivel elemental para medir el efecto de la implementación del ABJ en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La investigación tuvo un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo) y se utilizaron los métodos inductivo, deductivo, analítico y estadístico. Se obtuvieron resultados positivos después de la ejecución de la estrategia, puesto que, la mayoría de los alumnos fortalecieron competencias básicas como la capacidad de lectura y la correspondencia entre fonética y grafía. Esto demuestra que trabajar con estrategias lúdicas potencia diversas habilidades comunicativas.

Igualmente, Loja et al. (2023), en Ecuador, manifiestan que el Aprendizaje Basado en el Juego es una estrategia innovadora que potencia el aprendizaje y transforma la manera tradicionalista de enseñanza en Educación Básica. Esta estrategia motiva a los estudiantes convirtiéndolos en protagonistas de su aprendizaje, debido a que las clases son más dinámicas, creativas y significativas, lo cual promueve la participación activa de los miembros del grupo. Esto genera un impacto positivo en la enseñanza, principalmente en la asignatura de Lengua y Literatura al transformar la manera de enseñar los diversos contenidos como la expresión oral.

En conjunto, estos estudios desarrollados en países como España, Colombia y Ecuador, evidencian una problemática común: la limitada implementación de estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo de la expresión oral. A pesar de las diferencias contextuales se coincide en la necesidad de incorporar metodologías activas, como el Aprendizaje Basado en el Juego, que aumenten la participación, la motivación y la interacción en el aula. Además, estos hallazgos permiten identificar que la enseñanza tradicional continúa predominando en muchos contextos educativos, lo que limita el desarrollo de habilidades comunicativas en los alumnos.

En este contexto, la expresión oral debe ser atendida como una habilidad indispensable en el aula, con la finalidad de enriquecer el vocabulario de los educandos al realizar actividades orales como exposiciones, discursos y dramatizaciones, lo cual permitirá subir su autoestima y expresarse con mayor confianza. También es fundamental fortalecer esta competencia para fomentar un pensamiento crítico y promover una interacción social positiva para los estudiantes.

2.2. Fundamentación teórica

La base de los elementos teóricos y conceptuales constituye un pilar esencial en el desarrollo de esta investigación, ya que sustenta las bases teóricas, metodológicas y curriculares que orientan el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura. En este sentido, permite comprender de manera integral las categorías centrales del estudio, como la expresión oral y el Aprendizaje Basado en el Juego, estableciendo relaciones entre los aportes de distintos autores y el contexto educativo eren el que se desarrolla la investigación.

2.2.1. Fundamentos generales de la asignatura de Lengua y Literatura

Los fundamentos generales de la asignatura de Lengua y Literatura dan a conocer la evolución del proceso de enseñanza-aprendizaje con el transcurso del tiempo en el ámbito educativo. Esto implica analizar elementos claves como su evolución histórica, los elementos curriculares y las estrategias metodológicas que fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, posibilita entender el desarrollo de las competencias comunicativas, sobre todo de la expresión oral, la cual mantiene una relevancia trascendental en la actualidad.

2.2.1.1. Antecedentes históricos y evolución del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura

La enseñanza de la Lengua y Literatura ha experimentado grandes cambios con el paso del tiempo. Anteriormente estaba enfocada principalmente en la gramática, en la repetición de contenidos, en la memorización y en la lectura mecánica, y se dejaba de lado la expresión oral y consecuentemente las habilidades comunicativas de los alumnos (Willems, 1989). El estudiante solo era receptor de contenidos y el rol del docente era transmitir conocimientos, determinando que los estudiantes no lograsen expresar con libertad sus ideas o pensamientos.

De acuerdo con el avance de los estudios se consideró la importancia de centrarse en un enfoque que promueva y facilite la comunicación. De acuerdo con ello, los autores López y Encabo (2002) priorizan la habilidad comunicativa como algo más que el dominio de pautas lingüísticas y considera al aula como una zona donde el habla se transforma en un instrumento esencial para el proceso de aprendizaje. Por ende, la expresión oral resulta ser clave para promover la interacción, la motivación, la participación y la creatividad de los alumnos.

En coincidencia con lo anterior, el autor Vygotsky (1978), desde una perspectiva sociocultural, ha complementado expresando que la interacción social es parte fundamental para el progreso del lenguaje; además, da a conocer que la comunicación oral se construye mediante espacios donde se genere intercambios de ideas u opiniones en contextos de la vida real. Esta visión refuerza la necesidad de propiciar ambientes educativos donde los alumnos puedan expresarse de forma más atractiva dependiendo de los contenidos planificados y las actividades planteadas.

En el contexto actual, el currículo de Educación General Básica (EGB) incorpora esta perspectiva ya que fomenta el diálogo desde situaciones reales o simuladas, con el propósito de que los estudiantes utilicen el vocabulario para expresar sus ideas, debatir, dialogar y promover el pensamiento crítico (Ministerio de Educación, 2016). Esto revela un cambio orientado hacia planteamientos más holísticos que valoran la importancia de la oralidad en la formación académica.

A partir de lo expuesto, se evidencia que la enseñanza de la Lengua y Literatura se debe realizar de una manera diferente a lo tradicional. Es necesario adoptar prácticas pedagógicas que promuevan una comunicación funcional y significativa. Esta concepción resalta que el desarrollo de la expresión oral se logra a través de experiencias comunicativas en donde el estudiante pueda argumentar, dialogar, escuchar y construir significados y no de la repetición de estructuras gramaticales. De tal manera, se provoca que se reconozca el valor de metodologías activas, que sitúan al educando como protagonista de su aprendizaje, lo cual favorece la participación, el pensamiento crítico y el uso del lenguaje en diversos contextos.

2.2.1.2. Elementos curriculares y su incidencia en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura

El currículo, de acuerdo con la asignatura de Lengua y Literatura incluye los elementos de las habilidades comunicativas y orales en la enseñanza. En el ámbito ecuatoriano, el Ministerio de Educación (2016), plantea destrezas enfocadas en la lingüística las cuales se deben desarrollar mediante la creación de situaciones relevantes para el estudiante y sobre todo que sean reales, es decir, que incorpore lo cotidiano para así potenciar tanto las habilidades escritas como orales, además de la producción de textos y la comprensión lectora. El currículo fomenta el trabajo en torno a debates, dramatizaciones, entrevistas, exposiciones orales, entre otras actividades donde el lenguaje debe emplearse de manera significativa y funcional.

Según Esquivel y Azahuanche (2021), es necesario crear espacios de interacción estudiantil donde se logre practicar el lenguaje en situaciones genuinas, en lugar de diseñar actividades mecánicas y descontextualizadas. Con relación a lo expuesto, el currículo busca superar el enfoque tradicionalista de épocas anteriores para dar paso a un enfoque integral, donde escuchar, hablar, leer y escribir se desarrollen de una manera más coherente y adaptada. Por otra parte, los autores López y Encabo (2002) afirman que las competencias comunicativas se deben desarrollar desde una perspectiva sociocultural que considere el lenguaje como un instrumento valioso para la interacción social y la construcción de conocimientos.

En conformidad con los planteamientos anteriores, es necesario considerar que la expresión oral no debe ser atendida solo con fines lingüísticos, sino también formativos ya que brinda a los estudiantes la capacidad de pensar de manera crítica, de argumentar ideas, expresar opiniones y participar activamente en diversos contextos. Vale la pena destacar que esta habilidad dentro del currículo ecuatoriano se considera como un eje transversal que influye en la asignatura de Lengua y Literatura, además de otras áreas curriculares porque reconoce que el lenguaje es una herramienta de aprendizaje. Desde este enfoque, resulta pertinente fortalecer la expresión oral mediante estrategias pedagógicas que permitan a los estudiantes participar en situaciones comunicativas reales, por lo que se ve reflejado directamente con el propósito de la presente investigación.

2.2.2. La expresión oral en el ámbito educativo

La expresión oral es entendida como una competencia fundamental en la formación integral de los educandos, ya que proporciona las herramientas básicas para una comunicación efectiva en cualquier contexto. Igualmente, facilita a los educandos interaccionar, comunicar ideas y crear aprendizajes de forma significativa en el ambiente educativo. A través de los siguientes subtemas se analizará su concepto, sus fundamentos y los componentes para su desarrollo.

2.2.2.1. Conceptualización de la expresión oral en el ámbito educativo

El desarrollo de la expresión oral se da a través del tiempo, mediante la educación y la práctica constante en situaciones de la vida real. Es una habilidad comunicativa indispensable para el diálogo entre personas en diversos contextos tanto sociales como culturales y educativos. Según lo mencionado, esta investigación pretende fortalecer dicha competencia específicamente en la asignatura de Lengua y Literatura en el subnivel elemental. Para ello, se consideran elementos esenciales como la vocalización, la regulación y el discurso, los cuales contribuyen al desarrollo de la identidad personal.

Desde una perspectiva teórica, Uyaguari et al. (2023) afirma que la expresión oral es una habilidad fundamental en el contexto escolar, ya que permite a los estudiantes comunicar ideas, pensamientos y necesidades de manera clara y adecuada a distintas situaciones educativas. A través de la expresión verbal, los educandos interactúan con sus compañeros y docentes, participan en actividades académicas y construyen aprendizajes de forma colectiva. Además, favorece la convivencia escolar, el desarrollo del pensamiento crítico y la seguridad para comunicarse, convirtiéndose en un pilar esencial para el aprendizaje y la formación integral.

En función con lo anterior, se resalta que la expresión oral no sólo efectúa un propósito comunicativo, sino también educativo, debido a que incide directamente en el desarrollo integral de los educandos. Desde este enfoque, la importancia de la expresión oral en el contexto escolar radica en que constituye un medio clave para la interacción pedagógica y la construcción del conocimiento. Cuando los estudiantes desarrollan tal habilidad, fortalecen su

participación en el aula, mejoran su capacidad para expresar ideas con claridad y consolidad relaciones sociales basadas en el dialogo.

Por su parte Cruz (2020) argumenta que la expresión oral es una habilidad que integra varios componentes tanto fáciles como difíciles, tales como la dicción, la lingüística, el vocabulario y los elementos comunicativos y contextuales. En este sentido, estos elementos demuestran que la oralidad es un proceso que implica ser practicado de manera constante dentro del aula. Además, se considera una dinámica primordial en la didáctica de la lengua verbal, puesto que es el principal vínculo de la interacción social.

Finalmente, Rosas et al. (2021) afirman que la capacidad superior de la expresión oral se centra en el uso de la voz como tal, donde se reconoce como un elemento que permite la transmisión del mensaje, porque facilita la posibilidad de comunicar o expresar mediante la interpretación del mensaje expuesto, pues, no solo se informa, sino también se conecta emocionalmente con los interlocutores. En consecuencia, se destaca la importancia de fortalecer esta habilidad desde los primeros años para formar estudiantes capaces de reflexionar, argumentar y de participar activamente en cualquier contexto, por lo que resulta pertinente la aplicación de estrategias dirigidas al fortalecimiento de la expresión oral.

2.2.2.2. Fundamentos pedagógicos para el desarrollo de la expresión oral

El progreso de la expresión oral en el contexto educativo requiere de un sustento pedagógico que considere elementos y enfoques fundamentales que permitan establecer una comunicación eficaz, clara, coherente y concisa que facilite mantener un discurso estructurado. Igualmente, el docente cumple un rol de mediador al orientar y diseñar espacios que favorezcan a la práctica verbal. En esta línea, a continuación, se muestran varios argumentos didácticos que guían su evolución.

- **Enfoque comunicativo**

El Currículo Nacional de Lengua y literatura busca incorporar aspectos socioculturales sobre la enseñanza y el aprendizaje de lengua, desde un enfoque comunicativo, donde se incluya no solo el dominio lingüístico, sino que también aspectos del lenguaje para interactuar en situaciones cotidianas o reales (Ministerio de Educación, 2016). Lucena y Salvador (2024) argumentan que la habilidad comunicativa implica que el educando se exprese de acuerdo

con diferentes contextos mediante el idioma, a través de la empatía, el respeto y la convivencia lo que permite generar una comunicación fluida y eficaz. Con relación a lo expuesto, esta perspectiva refleja la importancia de situar al educando en entornos reales que favorezcan el desarrollo de la oralidad.

- **Desarrollo de la competencia pragmática**

Esta competencia se refiere a la facultad de utilizar el lenguaje de acuerdo con los diferentes contextos presentes, que se alineen con el sentido comunicativo, al receptor y a las reglas socioculturales del ambiente. Al respecto, Ochoa (2022) argumenta que la intención educativa de la oralidad tiene que trascender y enfocarse en la planificación, en la elección de actos al hablar, organización de turnos y que se adapten al receptor. En tal sentido, el desarrollo de la competencia pragmática facilita que los alumnos construyan mensajes pertinentes de acuerdo con la intención y situación comunicativa.

- **Fomento de la autonomía**

La autonomía educativa considera que los educandos se transformen en participantes activos del proceso de aprendizaje de la expresión oral, donde se demuestre la capacidad para pensar, reflexionar y hablar de forma coherente y argumentativa. En concordancia con García (2020) menciona que el receptor cumple un rol fundamental, debido a que el emisor realiza un proceso de autoevaluación donde considera criterios de fluidez, vocabulario y precisión al momento de hablar. Estas dinámicas de metacognición y autorregulación favorecen a la independencia como comunicadores y fortalecen el nivel de las intervenciones verbales.

Por su parte, Loayza et al. (2023) argumentan que la aplicación de actividades como el juego, la narración de cuentos, la música, las dramatizaciones, entre otras actividades permite que los educandos participen activamente. Además, se estimula la creatividad desde edades tempranas. Estas estrategias contribuyen de forma positiva al desarrollo de la confianza, la autoestima y las emociones. Por lo que es importante considerar estas dinámicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura de tal manera que se fortalezca la oralidad.

En función de lo planteado, es pertinente reconocer que la expresión oral conlleva un proceso donde se da una interacción entre individuos. Según este criterio, es necesario

reconocer que, tanto en el domicilio como en el aula, es esencial fortalecer las competencias comunicativas para que se propicie una comunicación más fluida. Además, cumple un rol determinante al permitir que los estudiantes incrementen su vocabulario mediante la práctica verbal, lo que incide directamente y se relaciona con el enfoque de esta investigación.

2.2.2.3. Componentes estructurales y comunicativos de la expresión oral en el contexto educativo

Según Aguirre (2023), la expresión oral contiene diversos componentes lingüísticos y pragmáticos destacándose entre ellos los siguientes:

- **Fonética y pronunciación:** la articulación y la vocalización de los sonidos, son esenciales para la emisión del mensaje.
- **Gramática y sintaxis:** organización pertinente de las ideas donde se evidencie la coherencia y la cohesión del discurso hablado.
- **Léxico:** utilización adecuada de la terminología, con relación al discurso y al público presente.
- **Aspectos socioculturales:** identificación y adecuación a las reglas del lenguaje, a partir del contexto social.
- **Competencia pragmática:** habilidad para poner en práctica la expresión verbal, mediante la interacción dentro de un diálogo abierto.
- **Interacción comunicativa:** competencia para comunicarse de forma activa donde se genere una escucha durante la conversación.

Desde un enfoque analítico, estos elementos no ejercen una función de forma separada, sino que se correlacionan entre sí para generar un desarrollo comunicativo eficaz en el ambiente educativo. De esta manera, la competencia oral no se limita únicamente a la correcta articulación, la dicción de las palabras y al uso adecuado del vocabulario, sino que involucra una base sólida e integral del discurso hablado, especialmente en el subnivel elemental, donde los estudiantes se encuentran en proceso de consolidación de sus habilidades comunicativas.

El dominio de los componentes de la expresión oral como la fonética y la pronunciación, la gramática, el léxico, los aspectos socioculturales, la competencia pragmática y la interacción comunicativa, es esencial para entablar un diálogo eficaz, debido a que no solo ayuda al fortalecimiento de la habilidad para expresarse con precisión, sino que también permite mejorar la interacción entre los educandos, lo que genera un mayor vínculo social en diversos entornos educativos. Con respecto a ello, resulta necesario promover situaciones significativas que involucren la comunicación dentro del aula.

2.2.2.4. Conciencia lingüística en el subnivel elemental

Vélez y Macias (2022), definen a la conciencia lingüística como la capacidad que le permite al niño de reflexionar sobre el lenguaje oral, en sus diferentes dimensiones, a través de la segmentación e integración de los elementos del vocabulario, con el objetivo de orientar la habilidad comunicativa dentro de la estructura del habla. En el entorno educativo, esta competencia posibilita a los estudiantes distinguir sus habilidades y debilidades al momento de expresar una idea o argumento de forma oral, lo que favorece la identificación de sus procesos comunicativos y reconocer si se requiere una mejora continua durante el discurso.

Desde esta mirada, el progreso de la conciencia lingüística es parte fundamental para el fortalecimiento de la expresión oral, debido a que propicia que los educandos no solo den a conocer sus ideas de forma verbal, sino que involucra un proceso cognitivo más concreto, porque requiere de un análisis sobre cómo lo hacen para adecuar el lenguaje en función de la situación comunicativa y el contexto que lo rodea. En concordancia con ello, es de vital importancia crear espacios que fomenten el diálogo, la reflexión, la interacción y sobre todo la retroalimentación pertinente que propicie que los estudiantes desarrollen un uso más consciente y eficaz del lenguaje, lo que se enlaza directamente con el objetivo de fortalecer la expresión oral en el entorno de esta investigación.

2.2.2.5. Expresión oral en el subnivel elemental: estrategias y actividades didácticas

En el subnivel elemental que está constituido por los grados correspondientes a segundo, tercer y cuarto de EGB, la expresión oral es un pilar fundamental, por lo que resulta conveniente incorporar actividades lúdicas que promuevan una comunicación significativa. “Las habilidades comunicativas como narrar, explicar, recitar, relatar, describir y conversar, se desarrollan en la medida en que el niño se apropia de los conocimientos y las experiencias

vivenciales" (Romero et al., 2021, p. 190). Asimismo, revela que las actividades como la dramatización, los juegos de declamación, los cuentacuentos y la recitación de poesías propician que los estudiantes desarrollen la entonación y articulen sus ideas de forma clara.

De manera complementaria, Níkleva y López (2019) recomiendan hacer "participar en conversaciones sobre temas sencillos, expresarse en pequeños monólogos sobre aspectos personales, físicos en base al entorno, realizar pequeños relatos cotidianos sobre personas, animales o sobre cosas que les gustan o no les gustan" (p. 24). Estas dinámicas permiten que los educandos compartan sus ideas y desarrollen habilidades emocionales y comunicativas contribuyendo a un aprendizaje integral e inclusivo.

De la misma manera, se destacan otras actividades donde se utilizan expresiones para unir frases de forma sencilla y así relatar experiencias, elaborar resúmenes de argumentos de libros, eventos y películas. Al respecto sugieren: "Hacer breves comentarios sobre algún libro o película, donde puedan expresar sus opiniones, sus preferencias y utilizar sinónimos y antónimos para el desarrollo de estas" (Níkleva y López, 2019, p. 25). En función de estos planteamientos, se evidencia que la oralidad se refuerza cuando el educando participa activamente en escenarios comunicativos significativos y reales.

En concordancia con estos aportes, la expresión oral en el subnivel elemental no solo es una habilidad lingüística, sino una competencia transversal que favorece el desarrollo integral del estudiante. Integrar actividades lúdicas como dramatizaciones, cuentacuentos y juegos orales permite fortalecer la comunicación efectiva, estimular la creatividad y promover el pensamiento crítico desde una edad temprana. Estas prácticas, al estar alineadas con el currículo y centradas en las vivencias de los estudiantes, fomentan entornos inclusivos participativos y significativos, donde cada niño tiene la oportunidad de expresarse, escuchar y ser escuchado.

2.2.2.6. El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) como estrategia pedagógica

Esta estrategia integra al juego como medio de enseñanza, promueve un entorno significativo y motivador que potencia las habilidades del estudiante. También beneficia la participación activa y el entusiasmo por aprender, al facilitar experiencias lúdicas que responden a las particularidades del subnivel elemental. En este sentido, el ABJ aporta a las competencias orales y cognitivas, promoviendo que el estudiante desarrolle su conocimiento y

aprendizaje de forma más autónoma. En este apartado se realizará un análisis de cada elemento considerado en este estudio.

2.2.2.7. Fundamentos teóricos del ABJ y su aplicación en la educación

Desde una mirada didáctica, Mena et al. (2021) señalan que el ABJ es una estrategia que plantea un enfoque innovador en las aulas al integrar actividades lúdicas como instrumentos para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según la perspectiva de los autores, se dice que es fundamental diseñar actividades complementarias con los contenidos curriculares que involucren el juego como estrategia que fomente la escucha, el interés por aprender de forma diferente y, además, que se estimule el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales para un mejor desempeño académico. De esta manera, el ABJ no solo estimula el aprendizaje lúdico, sino que también transforma la forma en que los educandos se conectan con el conocimiento beneficiando al aprendizaje.

A su vez Piaget (1961), manifiesta que el juego permite que los niños representen de manera simbólica la realidad y que experimenten su lenguaje con la repetición. Destacando al juego como un entorno ideal para desarrollar las habilidades comunicativas, lo que mantiene una conexión directa con el fortalecimiento de la expresión oral en el ámbito educativo, en base a estas ideas, se manifiesta la necesidad de implementar metodologías activas como el ABJ en la enseñanza, con la finalidad de fortalecer la expresión oral desde los primeros años. En definitiva, el respaldo teórico y pedagógico demuestra que el juego no solo divierte, sino que también educa.

Para guiar esta investigación se toman como base las teorías de los autores Vygotsky y Piaget, los cuales aportan sobre la expresión y el juego. Vygotsky (1998) menciona que el juego es un componente esencial que promueve interacciones recreativas y que contribuye a potenciar el lenguaje. Desde este enfoque, el aprendizaje se crea mediante el intercambio y la comunicación, donde el lenguaje tiene un papel fundamental, por esto es esencial que los estudiantes compartan con otros sus ideas mediante el diálogo, también asuman roles y construyan argumentos, a través del habla, desarrollando así sus competencias lingüísticas.

Según Evans et al. (2024) el juego es un ente primordial, porque potencia la motivación intrínseca al propiciar que los alumnos experimenten procesos donde se resalta la autonomía y los vínculos sociales dentro del ambiente de aprendizaje. Este entorno motivacional y de

confianza favorece, para que los alumnos se sientan tranquilos, seguros y puedan expresar sus ideas de manera más fluida y concisa. Por su parte, investigaciones actuales como las de Armijos et al. (2024) señalan que el ABJ incentiva la participación activa y el trabajo en equipo de una forma lúdica fortaleciendo así el desarrollo de las competencias lingüísticas. Estas consideraciones demuestran que el ABJ no solo influye en el aprendizaje escolar, sino también en el desarrollo integral del educando.

En definitiva, los enfoques teóricos dan a conocer que el ABJ potencia el aprendizaje y los conocimientos, debido a que integra las actividades lúdicas permitiendo que los estudiantes aprendan de una forma diferente e inclusiva, generando ambientes más equitativos, creativos y motivadores, donde la práctica del lenguaje oral se convierta en algo llamativo. En este contexto, el juego se sitúa como una estrategia didáctica central para fortalecer la oralidad, la confianza, la participación y sobre todo la interacción comunicativa dentro del aula. Es por ello que impulsar el juego como una necesidad para fortalecer la expresión oral no es una opción, sino más bien parte urgente de la dinámica educativa para transformar el sistema.

2.2.2.8. Importancia del ABJ en el contexto escolar

El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) se considera una estrategia pedagógica que integra lo cognitivo, emocional y social en un solo proceso, para afrontar las necesidades en el aula. En este contexto, el ABJ promueve el aprendizaje significativo ya que incluye situaciones lúdicas en el proceso de enseñanza que aumentan la curiosidad, espontaneidad, motivación e interés por aprender. De este modo, Calderón (2021) manifiesta que el juego fortalece la participación y convierte al estudiante en protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje**.** Esto permite desarrollar habilidades comunicativas mediante la interacción entre estudiantes y docente.

Varias investigaciones han destacado la influencia positiva del ABJ en la enseñanza de la expresión oral. Los autores Andino y Rocha (2023) también afirman que el juego es una estrategia activa que está relacionada con el desarrollo humano integral; también está conectado con habilidades cognitivas que permiten un acertado crecimiento personal como la creatividad, la resolución de problemas, el desarrollo del lenguaje y la comprensión de fenómenos sociales.

Estos planteamientos indican que el ABJ influye en el ámbito académico, comunicativo y social del educando.

En este sentido, el juego es un componente básico en todo lo que es y hace el ser humano, ya que genera experiencias significativas en el niño que se verán proyectadas en su futuro. Uno de los componentes principales de la actividad lúdica es el deseo de ser mayor, es decir, asumir funciones, capacidades y responsabilidades de un adulto. Este deseo impulsa al niño a imitar ciertas conductas y comunicarse con intención (juego de roles), lo que convierte al juego en una herramienta que estimula la expresión oral, propiciando la creación de mensajes más naturales, seguros y coherentes con el discurso de acuerdo con el contexto educativo.

2.2.2.9. Características y beneficios del ABJ en el proceso educativo

Esta dinámica contempla componentes lúdicos que potencian el proceso de enseñanza-aprendizaje, al construir un entorno que motive al educando a participar activamente, lo que fomenta un desarrollo holístico. El ABJ contiene algunas cualidades como los objetivos, los desafíos secuenciales, la utilización de las reglas y la retroalimentación constante. Los autores Martínez et al. (2023) enuncian que la estrategia no solo usa juegos interactivos, sino que también emplea una secuencia didáctica que favorece al aprendizaje significativo al incorporar el juego en el proceso de intervención pedagógica. El ABJ también facilita la toma de decisiones lo que promueve la cooperación y la estimulación de las habilidades emocionales y cognitivas.

Su beneficio principal es la capacidad para reforzar la oralidad de los estudiantes, debido a que, al usar juegos para la enseñanza, ellos interactúan verbalmente con los demás, para aplicar reglas, explicar instrucciones, contar historias, argumentar ideas y compartir opiniones. Estas interacciones mejoran aspectos como la fluidez al hablar, la espontaneidad al expresarse, el enriquecimiento del vocabulario y la organización coherente de ideas. De acuerdo con ello, Curipallo (2023) menciona que el juego brinda un entorno ventajoso para que los estudiantes se expresen con seguridad y confianza, lo cual potencia su participación en cualquier actividad. Cabe recalcar que, en esta estrategia, también se integran movimientos corporales y las emociones, lo que favorece el aprendizaje multisensorial.

En este sentido el ABJ es una estrategia lúdica precisa que incentiva un ambiente dinámico que favorece al desarrollo de las competencias comunicativas. Adicionalmente fortalece el aspecto oral de los estudiantes desde un enfoque pedagógico lo que transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje. Mediante la implementación de los juegos se promueve un espacio creativo, funcional y dinámico centrado en el estudiante desde una perspectiva inclusiva y atractiva.

2.2.2.10. Relación del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) y la expresión oral en el currículo de Educación Básica, Subnivel Elemental

El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), como estrategia lúdica vinculada con los contenidos curriculares, responde a las necesidades comunicativas, emocionales y sociales de los estudiantes, al generar entornos propicios para fortalecer sus conocimientos y capacidades. Según Benites et al. (2024) “la expresión oral se establece como un pilar evidente en el contexto educativo, es decir como el medio esencial para la articulación de ideas y para incentivar el entendimiento recíproco entre los integrantes de la comunidad educativa” (p. 2). En base a esto es adecuado incluir estrategias pedagógicas en el aula, debido a que proporcionan un entorno para que los estudiantes desarrollen sus competencias lingüísticas de manera natural. De este modo, el juego es una vía de expresión para comunicarse con claridad, es por ello la importancia de incorporarlo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según el Ministerio de Educación (2021) “la expresión oral, está estrechamente vinculada con las competencias comunicacionales, las cuales se complementan con las habilidades de comprensión y producción de textos de todo tipo y en toda situación comunicativa” (p. 7). Los hablantes efectúan actos que incluyan fluidez, concisión, adecuación y pertinencia, lo que potencia un uso eficiente del vocabulario, mediante la formulación de ideas ordenadas y claras desde una escucha activa.

El Ministerio de Educación (2021) afirma que “cuando los estudiantes escuchan o leen un texto y lo comprenden o cuando producen un texto oral o escrito y el destinatario es capaz de comprenderlo, se trata de un proceso de desarrollo de las competencias comunicacionales” (p. 8). De acuerdo con esto, se resalta que la comunicación no solo se limita a una simple emisión del mensaje, sino que también está ligado a la capacidad de lograr que el mensaje se comprenda por parte del receptor, es decir, que fortalecer la expresión oral dentro del aula

incluye diseñar situaciones que permitan a los educandos generar un diálogo que emplee el vocabulario como parte necesaria de la conversación.

La relación entre el ABJ y expresión oral en función del currículo es bastante lógica, enriquecedora y coherente, porque el juego es visto como una estrategia valiosa que no sólo está enfocada en el entretenimiento, sino que más bien está dirigida para que los educandos aprendan de una manera más lúdica y atractiva y así se genere un ambiente educativo pleno y de confianza, para propiciar una comunicación fluida. Además, está relacionada con el currículo, porque la propuesta de este estudio está centrada de acuerdo con todos los elementos como son los objetivos, destrezas, criterios de evaluación e indicadores.

Para reforzar los fundamentos del marco teórico se propone, para este estudio una guía lúdica diseñada en función del fortalecimiento de la expresión oral de los estudiantes del subnivel elemental correspondiente al Cuarto año de EGB. Para ello se han empleado juegos que facilitan el aprendizaje de manera lúdica y emocionante donde los educandos expresen sus ideas mediante lenguaje verbal y se promueva una mayor participación e interacción social. De igual modo, esta guía está elaborada a partir de cuatro destrezas que están centradas en la expresión oral del currículo del subnivel elemental correspondientes a la asignatura de Lengua y Literatura, Destrezas con Criterio de Desempeño LL.2.2.1., LL.2.2.2., LL.2.2.4. y LL.2.2.5.

3. METODOLOGÍA

El presente estudio se orienta bajo un diseño metodológico que responde a la necesidad de fortalecer la expresión oral en los estudiantes del subnivel elemental, a través de la implementación del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ). Este diseño permite abordar de manera sistemática la problemática identificada en el contexto educativo. A continuación, se abordan los elementos que estructuran la investigación, como el paradigma, el enfoque, el método, población y las técnicas e instrumentos de investigación empleados.

3.1. Paradigma y enfoque de investigación

La investigación se sustenta en el paradigma sociocrítico, Según Mejía (2022), un paradigma es un conjunto de creencias que abarcan la percepción de la realidad, la visión del mundo, la posición del individuo dentro de él y las diferentes relaciones que esta perspectiva permite establecer con lo que se considera real. Esta investigación se desarrolla bajo el

paradigma sociocrítico, ya que, a partir de la problemática identificada, se facilita la propuesta de una solución potencial que contribuye al desarrollo del conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura y, por su medio, de la expresión oral.

El objetivo del paradigma sociocrítico es promover la transformación social, para abordar los problemas de la sociedad y para integrar de forma participativa a sus miembros (Orozco, 2016, p.6). Así, se resalta el papel de los investigadores como impulsores del cambio social, siendo en este caso los estudiantes del subnivel elemental. La aplicación de este paradigma es relevante porque busca describir la realidad y transformarla al permitir que los estudiantes participen en dinámicas de juego y reflexión que genera un cambio de una enseñanza pasiva a una más activa.

Lovera y Pérez (2010) mencionan que todo proceso investigativo requiere seguir los pasos correspondientes al enfoque seleccionado y el método elegido puede integrar diversas técnicas o instrumentos comunes en distintos paradigmas. Para esta investigación se adopta un enfoque cualitativo, el cual implica un proceso reflexivo e interactivo con los participantes, lo que facilita la recolección e interpretación de datos para comprender la realidad en su contexto. Este enfoque permite acercarse a la realidad con el propósito de conocerla, analizarla y comprenderla en profundidad (Rojas, 2022).

El enfoque cualitativo es útil para esta investigación porque permite una visión integral del fenómeno estudiado, al considerar las experiencias, percepciones y comportamientos de los participantes dentro de su contexto. Se recopilaron datos diversos que requieren ser analizados de manera complementaria para comprender tanto los aspectos subjetivos (como experiencias, aptitudes, comportamientos y reflexiones que expresan el desarrollo de valores) así como los aspectos contextuales y significativos del fenómeno.

3.2. Método de investigación

Se adopta el método de Investigación- Acción (IA), el cual resulta pertinente debido a que permite comprender, analizar y transformar la práctica educativa a partir de un proceso reflexivo y sistemático orientado a la mejora continua. Este enfoque metodológico se caracteriza por su naturaleza cíclica, en la que la acción y la reflexión se articulan con el fin de generar cambios significativos en el contexto áulico. Según Carr y Kemmis (1988), la

investigación-acción es un procedimiento orientado a la mejora de la práctica educativa mediante la reflexión crítica sobre la acción docente.

Desde esta perspectiva, la realidad educativa es entendida como una construcción social propensa a ser transformada a través de la interacción entre la teoría y la práctica, lo que implica un rol activo, crítico y reflexivo por parte del docente investigador (p. 193). De manera general, este método se desarrolla cíclicamente y comprende las fases de diagnóstico, planificación, acción, observación y reflexión las cuales permiten analizar la practica educativa y generar cambios en el aula.

El uso de este método de investigación se justifica porque responde a la necesidad de resolver un problema concreto en el aula, en este caso las dificultades que presentan los estudiantes en la expresión oral. En definitiva, a través de este proceso cíclico, se evidenciaron cambios visibles en la práctica docente: las clases se tornaron dinámicas, los estudiantes se involucraron voluntariamente en las actividades orales y se fortaleció la interacción entre pares y colectiva, lo cual mejoró la fluidez y la seguridad al hablar.

3.2.1. Procedimiento Metodológico

El proceso metodológico de esta investigación se desarrolló en tres fases principales: diagnóstico, implementación y evaluación. Cada uno responde de manera intencional a los objetivos planteados y asegura un proceso cíclico de mejora continua, propio del método Investigación -Acción. Este enfoque permitió organizar de manera sistemática las actividades desarrolladas durante el estudio, esto facilita identificar la problemática, la aplicación de la propuesta y la valoración de los resultados obtenidos.

- **Fase de diagnóstico**

  En esta fase se identificaron las dificultades en la expresión oral de los estudiantes mediante la aplicación de las técnicas como la observación participante, la entrevista dirigida a la docente, el grupo focal y la lista de cotejo. La observación participante se desarrolló durante el proceso de clases, permitió registrar de manera directa el comportamiento y desempeño oral de los educandos. Esta información se plasmó en el diario de campo, en el cual se recolectaron aspectos relevantes como la participación, la fluidez verbal, el uso del vocabulario y la seguridad al expresarse.

Asimismo, se aplicó una entrevista semiestructurada a la docente, con el fin de obtener información complementaria sobre el desempeño comunicativo de los alumnos desde su perspectiva pedagógica. Además, se aplicó un grupo focal con los estudiantes, el cual permitió recoger información sobre sus percepciones, experiencias y dificultades al momento de expresarse. Esta técnica facilitó comprender factores asociados a la timidez, inseguridad y temor a equivocarse durante actividades orales. Para complementar, se utilizó la lista de cotejo como instrumento de evaluación de los indicadores considerados, esto facilitó organizar los datos obtenidos.

- **Fase de Implementación**

  En esta etapa se aplicó la propuesta denominada *"Palabras en Acción: actividades para reforzar la expresión oral"*, fundamentada en el Aprendizaje Basado en el Juego, la cual fue previamente planificada con el propósito de fortalecer la expresión oral de los estudiantes del subnivel elemental. La intervención se desarrolló mediante actividades lúdicas estructuradas en sesiones de clase, orientadas a promover la participación activa, la comunicación, la creatividad y el trabajo colaborativo. Durante su aplicación los educandos participaron en ocho actividades, en las que se generaron espacios de dialogo, juegos comunicativos, dinámicas grupales, esto favoreció la oralidad de manera espontánea.

  Como técnica principal se utilizó la intervención pedagógica en el aula, mientras que como instrumento de seguimiento se empleó registros de observación sistemática (listas de cotejo y rubricas), los cuales permitieron documentar el desempeño de los alumnos durante todo el proceso. Estos registros evidenciaron una progresiva participación oral voluntaria, incremento de la confianza al expresarse en público y mejora en la interacción grupal.

- **Evaluación**

  En esta fase se valoraron los avances alcanzados en la expresión oral de los estudiantes luego de la implementación de la propuesta *"Palabras en Acción".* Para ello, se aplicaron nuevamente técnicas de observación participante, la entrevista a la docente, el grupo focal y la lista de cotejo como instrumento de verificación. La observación participante facilitó registrar el desempeño oral de los estudiantes en situaciones comunicativas reales dentro del aula, mientras que la entrevista a la docente

posibilito obtener una valoración pedagógica sobre los avances observados en los alumnos durante el proceso de intervención.

Asimismo, el grupo focal permitió recoger sus percepciones sobre los cambios experimentados en su participación oral, seguridad y disposición para expresarse y la lista de cotejo se utilizó para contrastar los indicadores de la expresión oral, tales como, vocabulario, claridad y participación, con los resultados obtenidos en la fase de diagnóstico. Este proceso permitió evidenciar avances en el desempeño comunicativo de los alumnos y reflexionar sobre la pertinencia de la propuesta aplicada en el aula.

3.3. Población

Los participantes de la presente investigación están conformados por 28 estudiantes, de los cuales 16 son niñas y 12 son niños, que cursan el cuarto año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa ya mencionada. Sus edades oscilan entre los 8 y los 9 años. Asimismo, se incluye la participación de una docente con título de Licenciada en Educación Básica, de 61 años, quien estudió en la Universidad de Cuenca y cuenta con 21 años de experiencia laboral en el campo educativo. A partir de la información proporcionada por la docente, se determinó que el nivel socioeconómico de los estudiantes es medio y que la mayoría son ecuatorianos, que residen en la zona urbana de Azogues.

Trabajar con este grupo de estudiantes del subnivel elemental permitió observar de manera más cercana las particularidades del proceso comunicativo que se desarrolla dentro del contexto áulico, así como diseñar estrategias orientadas a fortalecer la problemática identificada. Este nivel representa una etapa clave para el desarrollo de la expresión oral ya que los niños se encuentran en un proceso de cambios hacia aprendizajes más complejos. En este sentido, se evidencian avances en el aumento de la participación oral, la ampliación del vocabulario y el fortalecimiento de la seguridad al expresarse.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Para garantizar un análisis integral, se emplearon técnicas e instrumentos cualitativos, que reconocen las características específicas del contexto, lo cual permite un análisis profundo y contextualizado (Hernández y Mendoza, 2018). Estas herramientas facilitaron la recopilación de información relevante sobre el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes.

Seguidamente se desarrolla cada una de las técnicas e instrumentos utilizados en el proceso investigativo.

3.4.1. Observación participante

Según Calvo (2007) es una técnica que describe grupos sociales y escenas culturales mediante la participación del investigador en el entorno observado. Este enfoque es flexible y brinda la facilidad de recolectar información relevante para la investigación y de esta manera comprender lo que sucede en el aula. El instrumento utilizado en esta técnica es el diario de campo, que permite sistematizar y reflexionar sobre los procesos observados, tal como menciona Luna et al. (2022), el diario de campo permite registrar y analizar las prácticas educativas con el objetivo de ajustarlas y mejorarlas, esto promueve un vínculo directo entre la teoría y la práctica.

Este instrumento posibilitó recabar información relevante, a través de la observación participante, por lo que se realizó un proceso de anotaciones, con lo cual se documentó todo lo observado mediante una matriz de diario de campo, donde están registrados los acontecimientos suscitados durante la práctica educativa. Además, permitió reconocer aspectos de suma importancia relacionados con la investigación, lo que conllevó a un análisis en el cual se visualizó que es valioso el aplicar y ajustar estrategias pedagógicas para un aprendizaje destacado.

3.4.2. Entrevista semiestructurada

Es una técnica que proporciona un balance entre flexibilidad y uniformidad, lo que permite interpretaciones coherentes con los objetivos de la investigación (Díaz et al., 2013). Este tipo de entrevista se apoya en una guía de preguntas diseñada para recopilar información de manera sistemática además de mantener la flexibilidad. En concordancia con ello, Folgueiras (2016) menciona que aparte de la flexibilidad que ofrece este instrumento, permite formular nuevas preguntas a partir de las respuestas del entrevistado. Este intercambio brinda un entorno dinámico y enriquecedor.

Bajo esta perspectiva, se elaboraron dos guías: una se aplicó antes de la implementación de la propuesta y la otra después. Estas guías están compuestas por ocho preguntas cada una, en base a los criterios considerados sobre la expresión oral y el

aprendizaje Basado en el Juego. Las interrogantes profundizaron el conocimiento sobre aspectos relevantes de la oralidad de los educandos. La aplicación de la entrevista antes y después de la implementación se realizó en el aula de clases. Previamente se envió un consentimiento informado junto con la copia de la guía de preguntas a la docente en donde se especificó como se llevaría a cabo.

El proceso se desarrolló sin novedades y garantizó un ambiente adecuado para el diálogo. La guía de ocho preguntas orientó la conversación y permitió mantener la coherencia del intercambio, mientras que la flexibilidad propia de esta técnica enriqueció la interacción lo que confirma la pertinencia de la entrevista como recurso para obtener información significativa y contextualizada antes y después de la implementación. La entrevista posterior mantuvo la misma estructura y también se realizó sin dificultades. Este instrumento permitió identificar la necesidad de estrategias distintas para despertar el interés de los estudiantes. Posteriormente, se evidenció una mejora principalmente en la confianza de los alumnos al expresar sus ideas en público. (Anexo 4 y 7)

3.4.3. Grupo focal

Según Sánchez y Murillo (2021), el grupo focal es beneficioso para la investigación ya que facilita la obtención y comprensión de las experiencias y opiniones de los estudiantes. El propósito principal de la técnica del grupo focal es lograr o descubrir un significado compartido en relación con un aspecto específico de interés. Para emplear esta técnica, inicialmente se envió un consentimiento informado a los padres de familia, para que puedan participar y una vez obtenida la autorización, se reunió a 6 participantes, 3 niños y 3 niñas del subnivel elemental durante 20 minutos, donde se hicieron preguntas sobre la expresión oral y el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) como parte del diagnóstico inicial.

Posteriormente después de la implementación de la estrategia se volvió aplicar una segunda intervención mediante un grupo focal. Esto permitió obtener diversas opiniones colectivas sobre el uso de esta estrategia y su incidencia en la comunicación, donde se evidenció, de acuerdo con lo manifestado por los niños, que la aplicación del ABJ fue de gran ayuda ya y que contribuyo a fortalecer tanto su interacción social como su competencia comunicativa. (Anexo 3 y 6)

3.4.4. Lista de cotejo

Según Morales et al. (2020) “la lista de cotejo es un instrumento de evaluación estructurado que registra conductas o acciones, mediante la verificación del desempeño. Permite valorar el proceso enseñanza- aprendizaje, y evaluar los avances alcanzados por los estudiantes durante el curso” (p. 50). Este instrumento fue útil para diagnosticar el nivel de expresión oral de los estudiantes mediante una actividad que involucró el conocimiento declarativo, procedimental y actitudinal. Además, permitió valorar habilidades de pensamiento como recuperación, organización y análisis de información presentes en el proceso comunicativo.

En concordancia con ello, esta lista fue utilizada como instrumento de diagnóstico inicial, se diseñó con base en los indicadores de la expresión oral (claridad, fluidez, coherencia, vocabulario y seguridad al hablar) y también se empleó como herramienta, posterior a la implementación del ABJ a través de una dinámica evaluativa que permitió valorar la eficacia de la estrategia, reflejándose mejoras en los aspectos como la fluidez, la pronunciación y el vocabulario, elementos esenciales de la expresión verbal de acuerdo a lo observado en la segunda intervención. (Anexo 2 y5)

3.4.5. Validación de instrumentos

Los instrumentos utilizados (lista de cotejo, guías de entrevista y grupo focal) fueron sometidos a un proceso de validación mediante juicio de expertos, conformado por tres docentes de la Universidad Nacional de Educación (UNAE), especialistas en el área de Lengua y Literatura. Los expertos evaluaron la claridad, pertinencia y coherencia de los ítems en relación con los objetivos de la investigación y las dimensiones de la expresión oral. A partir de sus observaciones, se realizaron ajustes que permitieron mejorar la redacción y la pertinencia de los instrumentos para, de esta manera, garantizar su validez y aplicabilidad en el contexto educativo. (Anexo 1)

3.5. Análisis de datos

El análisis de datos del estudio se elaboró desde una mirada cualitativa, a través de la interpretación y organización de los datos obtenidos mediante la observación participante, el grupo focal, la lista de cotejo, diario de campo y entrevista a la docente.

En función de ello se estructuró la información recolectada de acuerdo con las categorías establecidas en relación con la expresión oral. Las mismas que posibilitaron organizar los hallazgos encontrados de manera sistemática para su valoración.

En base a la expresión oral, se contemplaron categorías como la fluidez verbal, el vocabulario, la expresión clara de ideas y el uso de gestos, de las cuales se derivaron las subcategorías como la coherencia discursiva, la repetición de palabras y la claridad de la emisión del mensaje. En concordancia con estos componentes, se efectuó una sistematización del contenido que posibilitó reconocer las particularidades del desarrollo de las competencias orales de los estudiantes dentro del entorno educativo.

Por otra parte, la información recopilada a través de la lista de cotejo fue organizada en tres niveles que son: cumple, en proceso y no cumple, lo que permitió verificar y conocer el desarrollo de las competencias comunicativas en los estudiantes. Posterior a ello, se llevó a cabo la triangulación de los datos de acuerdo con los instrumentos aplicados, lo que posibilitó corroborar los resultados y mejorar la validez reflejando la relación del Aprendizaje Basado en el Juego y el fortalecimiento de la expresión oral.

Este proceso de triangulación se realizó mediante el contraste de la información provenientes de la observación participante, la entrevista semiestructurada, el grupo focal, el diario de campo y la lista de cotejo. Lo que permitió comparar los datos desde perspectivas diferentes. De esta manera, se logró confirmar, complementar y profundizar los hallazgos obtenidos, así fortalecer la validez y la consistencia del análisis realizado.

3.6. Consideraciones éticas

En el desarrollo de la investigación se consideraron principios éticos fundamentales como el respeto, la confidencialidad y la protección de los participantes. Se garantizó el uso responsable de la información recolectada para evitar la divulgación de datos personales de los estudiantes. Asimismo, se contó con la autorización institucional y el consentimiento informado de la docente y de los representantes legales, asegurando su participación voluntaria en el estudio.

Durante la aplicación de las actividades en el aula, se promovió un ambiente de confianza, seguridad y respeto, con la intención de garantizar el bienestar emocional de

los educandos y así evitar cualquier situación que pudiera generar incomodidad y emociones negativas en los estudiantes. De esta manera, el estudio se desarrolló bajo criterios éticos que resguardan la integridad de todos los involucrados durante el proceso.

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS INICIALES

El análisis de los resultados iniciales se ha elaborado de acuerdo con la tabla de triangulación de datos, la cual estaba organizada en diferentes dimensiones y con apartados de información acerca del grupo focal, la entrevista y la lista de cotejo. Esto permitió conocer a profundidad y diagnosticar la expresión oral como tal además de determinar los indicadores en los cuales los estudiantes presentaban más dificultad durante las intervenciones que involucran la oralidad. Entre las dimensiones consideradas están:

Dimensión Lingüística

En esta dimensión, específicamente en los indicadores *vocabulario adecuado y expresión clara de ideas,* los hallazgos triangulados evidenciaron un nivel básico de desarrollo en la expresión oral de los estudiantes. En relación con el vocabulario, se identificó un uso predominante de lenguaje cotidiano, acompañado de pausas prolongadas y dificultades para completar las ideas durante las intervenciones orales. Esta situación reflejó un léxico limitado en la mayoría de los alumnos, lo que a su vez afectó la fluidez verbal. Estos resultados se complementaron con la percepción de la docente, quien afirmó que el nivel de expresión oral de sus estudiantes era básico, lo cual dificultaba entablar una conversación con soltura, ya que su tono de voz era demasiado bajo y mostraban inseguridad.

Esto se ratificó en la lista de cotejo, donde se mostró un uso limitado de vocabulario y dificultades en la organización de ideas. En consecuencia, esto provocaba silencios incomodos durante la clase y se perdía la escucha activa, lo que conllevaba a comportamientos inadecuados de los alumnos. Asimismo, el grupo focal confirmó que los estudiantes experimentaban miedo, vergüenza y nervios al hablar frente a otros, no obstante, algunos disfrutaban participar solo cuando la actividad no es compleja sino llamativa. Desde esta perspectiva, los resultados permitieron interpretar que el limitado desarrollo del vocabulario no solo responde a factores lingüísticos, sino también emocionales, los cuales influyen en su participación oral.

Por su parte, en el indicador *expresión clara de ideas*, se evidenció intervenciones orales escasas, breves y sencillas. Algunos estudiantes no lograban estructurar sus ideas y tenían dificultad para organizar el discurso de forma coherente. Esto se reforzó con la información de la docente, quien señaló problemas para construir oraciones completas, mantener la secuencia lógica del discurso, asociándolo a la escasa práctica de lectura en el aula. De igual forma, los alumnos expresaron en el grupo focal que, al momento de hablar, sentían nerviosismo, se perdían, no pronunciaban bien o su mente se quedaba en blanco, lo que demostró que hay limitaciones para expresar ideas con claridad y completar una oración.

Para concluir, la triangulación de la información permitió establecer que las dificultades en esta dimensión estaban relacionadas tanto con la limitación del vocabulario como con la inseguridad emocional y la falta de practica comunicativa, esto incidía en el desarrollo de la expresión oral. En este sentido, no se trata únicamente de una dificultad lingüística, sino de una problemática integral que involucra factores emocionales y pedagógicos que condicionaban la participación de los estudiantes.

Dimensión Comunicativa

En esta dimensión, específicamente en el indicador *uso de gestos faciales y corporales y fluidez verbal,* los datos triangulados evidenciaron un nivel bajo de desarrollo en la expresión oral. En relación con el uso de gestos faciales y corporales, se identificó que los alumnos no usaban gestos para apoyar sus mensajes, mantenían una postura rígida y evitaban mirar al docente o compañeros al momento de hablar, esto reflejó una baja expresividad corporal durante las clases. Estos resultados se relacionaron con la información obtenida en la lista de cotejo, donde se evidenció poca interacción corporal, así como con la percepción docente, quien señaló que la expresividad de los educandos era limitada debido a la inseguridad.

De igual manera, el grupo focal confirmó la presencia de nerviosismo y vergüenza al hablar en público, lo que afectaba directamente su expresión corporal; sin embargo, los estudiantes manifestaron mayor disposición cuando las actividades eran lúdicas, esto sugirió que el contexto influía en su nivel de participación. Desde esta interpretación, se concluyó que la expresión corporal estuvo condicionada por factores emocionales como la inseguridad, lo cual limitaba la comunicación efectiva en el aula.

Por otro lado, con relación al indicador de la fluidez verbal, la observación evidenció que al momento de hablar los educandos presentaban pausas prolongadas, bloqueos al momento de hablar y dificultades para mantener la continuidad del discurso oral. Esta situación se reflejó en la lista de cotejo, la cual mostró que, en ocasiones, los estudiantes hablaban de forma lenta o se trababan, lo que genera silencios extensos. De igual manera, la docente señaló que muchos estudiantes realizaban pausas largas, repetían palabras, las omitían o se olvidan lo que iban a decir, esto dificultaba la organización del discurso. Por su parte, los estudiantes expresaron en el grupo focal que estas dificultades se presentaban porque tardaban en organizar mentalmente sus ideas o sentían nervios al hablar frente a sus compañeros.

En conjunto, la triangulación de la información permitió establecer que las dificultades en esta dimensión estuvieron relacionadas con la inseguridad emocional y la falta de fluidez en la oralidad, lo que repercutió directamente en la participación voluntaria y desempeño comunicativo de los estudiantes del subnivel. Igualmente, en el grupo focal, los educandos mencionan que les suele pasar porque tardan en reflexionar para decir una idea, aunque unos pocos mencionan que sí hablan seguido.

Dimensión Pedagógica

Con respecto al indicador *relación del juego con los contenidos curriculares*, se evidenció una escasa incorporación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se observó que en el aula no se utilizaba el juego de manera frecuente, lo que limitaba el desarrollo de actividades dinámicas que favorezcan la participación oral de los estudiantes. Esta situación se reflejó en la escaza presencia de dinámicas lúdicas durante las clases. De acuerdo con la información docente, el juego era un recurso importante en el aprendizaje, sin embargo, su aplicación era limitado debido a la falta de tiempo, utilizándolo únicamente en dramatizaciones o juegos breves.

Por su parte, los estudiantes, a través del grupo focal, recordaron actividades que realizaban como dramatizaciones o adivinanzas, las cuales se empleaban solo de forma esporádica. En síntesis, se presentaba poca ejecución de juegos, a pesar de que los estudiantes demostraban interés y gusto por participar en actividades que involucren lo lúdico. Esto permitió evidenciar una escaza implementación del Aprendizaje Basado en el Juego

dentro de la practica pedagógica, lo que influyó en la motivación y participación de los estudiantes en el aula.

Dimensión Lúdica

En esta dimensión, en el indicador *nivel de entusiasmo y disfrute*, se demostró que los estudiantes mostraron variaciones en sus emociones durante las actividades realizadas. Se observó que, en la actividad inicial, los alumnos mostraron nerviosismo; por ende, no participaron con entusiasmo al contar su historia oralmente. Sin embargo, escucharon con atención cuando sus compañeros hablaron lo que reflejó disposición para escuchar y participar en el proceso de aprendizaje. Esto se corroboró en la lista de cotejo, donde se evidenció variación en la seguridad y confianza al expresarse, así como la disposición para comunicarse en diferentes contextos, en actividades orales. Según la información de la tutora en la entrevista, se reconoció que a los estudiantes les gustaba mucho participar en actividades divertidas.

Sin embargo, durante el proceso de las prácticas preprofesionales no se identificó que la docente utilizara juegos como método de enseñanza. Por último, las respuestas de los educandos en el grupo focal manifestaron preferencia por actividades lúdicas como juegos, videos y cuentos, debido a que las consideraban más atractivas y menos cotidianas que las tradicionales. Estos resultados triangulados evidenciaron que el juego constituía un elemento motivador esencial para el aprendizaje. En este sentido se interpretó que el uso de estrategia lúdicas favorecía el interés y la disposición de los alumnos para participar en actividades de expresión oral, lo cual resulta y resulta fundamental para fortalecer su confianza comunicativa y desempeño en el aula.

Dimensión socioemocional

En esta dimensión, en los indicadores *trabajo en equipo y expresión de emociones,* se constató que los estudiantes presentaron limitaciones en sus habilidades socioemocionales durante su participación oral. En relación con el trabajo en equipo, se observó que predomina el trabajo individual debido a que las actividades grupales no se realizaban de manera frecuente. Esto se confirmó en la lista de cotejo, donde no se evidenció la ausencia de trabajo colaborativo y la presencia de timidez al expresarse en público. Sin embargo, los alumnos

manifestaron en el grupo focal que les gustaría trabajar en equipo, ya que mantenían buenas relaciones entre compañeros. Según la docente, los estudiantes no trabajaban en equipo debido a que el ambiente se torna con mucha indisciplina. Esto evidenció una disposición positiva hacia el trabajo colaborativo, aunque no se genere de forma sistemática en el aula.

En cuanto a *la expresión de emociones*, durante las actividades observadas se evidenció que algunos estudiantes expresaron nerviosismo, vergüenza o rechazo al participar oralmente. En la lista de cotejo se registró que los educandos presentan timidez e inseguridad al hablar frente al grupo, lo cual afectaba su participación. En la entrevista, la docente mencionó que los estudiantes son tímidos cuando participaban frente al grupo y que esto afectaba su manera de expresarse. Por su parte, en el grupo focal, los alumnos respondieron que les da mucha vergüenza hablar frente a sus compañeros y que les gustaría aprender con juegos. En este sentido, los resultados triangulados demostraron que las emociones como el nerviosismo y la inseguridad influyeron en la participación oral de los educandos, por lo que se confirmó la necesidad de fortalecer su confianza comunicativa en el aula.

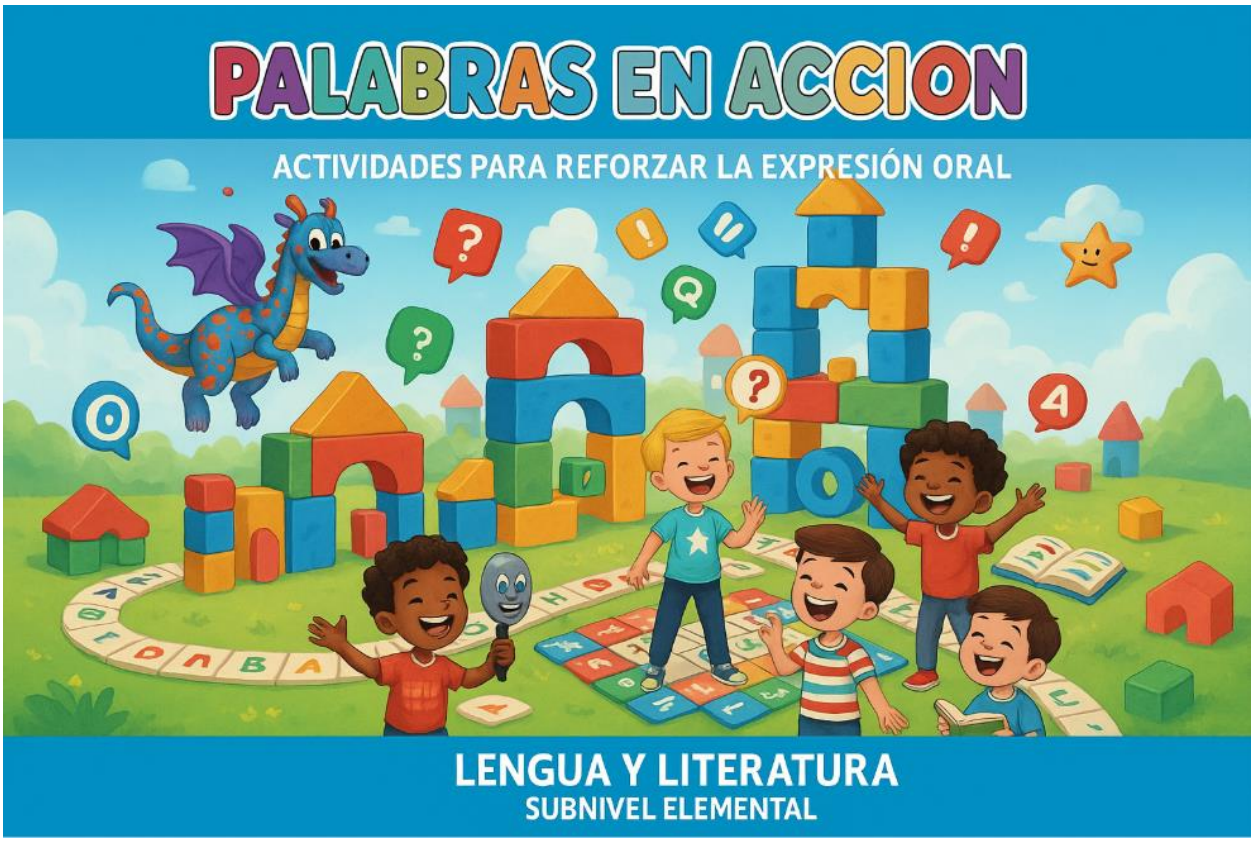
En general, de acuerdo con toda la información recopilada a través de las técnicas e instrumentos aplicados como la observación participante, la lista de cotejo, la entrevista y el grupo focal, se corroboró las dificultades que tienen los estudiantes en cuanto a las componentes estructurales de expresión oral. Esto facilitó verificar y conocer la problemática central que se relaciona con la deficiencia de las competencias comunicativas dentro del aula. En consecuencia, las evidencias encontradas favorecieron a la interpretación de las dificultades que se presentan a partir de las habilidades orales, donde prevaleció la ausencia de estrategias didácticas innovadoras, lo que influyó en la motivación y en la deficiencia de la utilización de actividades lúdicas, lo que repercutió en la fluidez, pronunciación, vocabulario, participación y seguridad al hablar.

De acuerdo con la aplicación de la lista de cotejo en la fase diagnóstica, en función de una actividad relacionada con exposiciones orales, se evidenció que el 46% de los estudiantes se ubica en el nivel “en proceso” y el 14% en la categoría “no cumple”, lo que representa un 60% que evidencia dificultades en las habilidades orales. Estos resultados se enlazan de manera directa con la problemática identificada, lo que demostró la necesidad de fortalecer la

expresión oral mediante el empleo de estrategias lúdicas como el Aprendizaje Basado en el Juego.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA:

Palabras en Acción: Actividades para Reforzar la Expresión Oral



Link de la propuesta:
https://www.canva.com/design/DAG8FFNo2jQ/He3PtFTKkgRGSibGl_YZ7g/edit?utm_content=DAG8FFNo2jQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

La propuesta *Palabras en Acción: actividades para reforzar la expresión oral* se planteó como un recurso centrado en potenciar las competencias comunicativas de los alumnos del subnivel elemental. Mediante un manual que contiene doce juegos didácticos, se pretende fortalecer esta habilidad a través del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ). De esta

manera se buscó propiciar un ambiente atractivo e integrador destacando que el lenguaje oral es un eje fundamental para el progreso académico personal, colectivo y social de los estudiantes si se desarrolla con actividades dinámicas que propicien el aprendizaje y la participación activa.

El objetivo general de la propuesta fue implementar actividades didácticas fundamentadas en el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) para reforzar la expresión oral de los estudiantes del subnivel elemental. La propuesta se alineó con el currículo nacional ecuatoriano y promovió un ambiente de aprendizaje dinámico e inclusivo. Además, se concibió como una propuesta innovadora que respondió a las necesidades, características e interés de los estudiantes y consideró que el lenguaje oral es una competencia clave para su desarrollo integral.

La propuesta se diseñó a partir de los resultados del diagnóstico inicial, en el cual se evidenció que un 60% de los estudiantes se encontraba en niveles de “en proceso” y “no cumple” en relación con la expresión oral, presentaron dificultades en la fluidez verbal, el vocabulario y la seguridad al hablar. En función de estos hallazgos, se plantearon actividades lúdicas orientadas a fortalecer dichas habilidades mediante una estrategia lúdica como el Aprendizaje Basado en el Juego.

Este diseño didáctico se respaldó en una base conceptual consistente que incorporó estudios previos, aportes educativos y un sustento curricular, ya que está organizado en función de las destrezas que están alineadas con la expresión oral, con la intención de fortalecer esta competencia a través de estrategias lúdicas diseñadas con el ABJ. De acuerdo con el currículo, específicamente en la asignatura de Lengua y Literatura, el Ministerio de Educación (2016), señala que la utilización del sistema lingüístico en situaciones reales con actividades como exposiciones, debates y dramatizaciones posibilita que los educandos mejoren su expresión verbal y su pensamiento crítico. En consecuencia, con ello, se dio a conocer que las habilidades orales son fundamentales, por lo que es relevante crear escenarios comunicativos que despierten el interés y la interacción de los niños.

Esta propuesta se compuso de doce actividades didácticas fundamentadas en el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ). Como lo señalaron Mena et al. (2021) esta estrategia propone un enfoque innovador en el contexto escolar, ya que

utiliza actividades lúdicas como herramientas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En complemento, estuvo alineada con el currículo de Educación General Básica del subnivel elemental, al considerar dentro de cada juego didáctico una destreza con criterio de desempeño, un indicador y criterio de evaluación. Se presentó como juegos didácticos para reforzar tal habilidad en la asignatura de Lengua y Literatura.

También se sustentó en bases socioemocionales del juego, como lo afirman Vygotsky (1978) y Piaget (1961) cuando expresan que el lenguaje se fortalece a través de la interacción social con lo cual se justificó el uso del ABJ para promover un entorno propicio en el que los estudiantes lograran expresarse con espontaneidad y emocionalmente seguros. Esta alternativa se organizó en cinco fases determinadas en función de las necesidades, características e intereses de los estudiantes. A continuación, se detallan cada una de estas.

5.1. Fases de elaboración e implementación

Fase 1: Identificación y organización de los contenidos

En esta fase inicialmente se revisó los elementos curriculares y se procedió a seleccionar los contenidos enfocados en la expresión oral con base en el Currículo Priorizado del 2025 centrados en las inserciones curriculares de la asignatura de Lengua y Literatura. Además, se empleó dinámicas que estuvieron orientadas al desarrollo comunicativo, como la descripción de objetos, la narración de experiencias y la participación en diálogos estructurados que se articularon con los indicadores de evaluación.

Fase 2: Descripción

Las doce actividades fueron diseñadas como una estrategia pedagógica que articuló la teoría con la práctica, centrada en el uso del juego como un recurso para reforzar la expresión oral. Asimismo, se incorporaron orientaciones claras para el desarrollo del juego, incluyendo instrucciones, propósitos comunicativos y criterios de evaluación que guiaron la participación de los alumnos. Estas actividades promovieron un aprendizaje integral desde un enfoque diferente y contextualizado al favorecer la interacción la participación activa y el desarrollo de habilidades comunicativas en situaciones reales.

Fase 3: Estructuración

La propuesta *Palabras en acción actividades para reforzar la expresión oral* constó de cuatro niveles de dificultad para que los estudiantes desarrollaran progresivamente su oralidad. En el nivel básico, se buscó que los educandos pierdan el miedo al hablar y expresen ideas con seguridad. En el nivel intermedio bajo, se promovió la interacción mediante conversaciones fluidas, dinámicas grupales y dramatizaciones. En el nivel intermedio alto, los estudiantes analizaron el vocabulario y construyeron mensajes claros y en el nivel avanzado, aplicaron todos los aprendizajes mediante exposiciones orales.

Los juegos didácticos, estuvieron organizados por cuatro destrezas y cuatro niveles secuenciales: nivel básico, intermedio bajo, intermedio alto y avanzado; cada uno contenía una destreza específica, un indicador y criterio de evaluación. Asimismo, tuvo un apartado de reglas y retos y, de competencias orales que se desarrollaron en cada una de las etapas. También las actividades contaron con un inicio, desarrollo y cierre. Adicionalmente se mencionan los materiales y la rúbrica o lista de cotejo para la valoración. Cabe resaltar que esta propuesta presenta desde un principio la introducción con autores, los juegos planificados para cada destreza, las imágenes y los instrumentos de evaluación de acuerdo con las necesidades de los educandos.

Fase 4: Implementación

La implementación de la propuesta se desarrolló en un contexto real con estudiantes del subnivel elemental, durante un período de intervención de aproximadamente cuatro semanas, en las cuales se aplicaron dos actividades semanales. En este proceso se desarrollaron ocho de las doce actividades diseñadas distribuidas en sesiones de clases de aproximadamente 40 minutos, integradas en la planificación de Lengua y Literatura. Cabe destacar que cada actividad fue adaptada a las características, interés y necesidades del grupo, lo que permitió una mayor pertinencia en su aplicación y mejor respuesta por parte de los alumnos.

Durante la ejecución, los estudiantes participaron activamente en dinámicas lúdicas basadas en el Aprendizaje Basado en el Juego, lo que favoreció la interacción verbal, el trabajo colaborativo y la expresión oral espontanea de ideas, Asimismo, se promovió un ambiente de confianza que permitió a los educandos desenvolverse con mayor seguridad al momento de comunicarse. Esta fase permitió observar cambios progresivos en la participación oral, el uso

vocabulario y la fluidez verbal, así se evidenció que la aplicación de actividades lúdicas contribuyó a fortalecer la expresión oral en los estudiantes.

Fase 5: Evaluación

En esta fase se consideró mecanismos de evaluación cualitativa para valorar el impacto de cada actividad. Para ellos, se emplearon diferentes instrumentos que permitieron que permitieron recoger información detallada sobre el desempeño de los estudiantes durante las intervenciones orales. Fue pertinente el uso de rúbricas, listas de cotejo, notas de observación y retroalimentación docente, los cuales facilitaron el seguimiento continuo del proceso de aprendizaje y la identificación de avances en la expresión oral.

Sostenibilidad de la propuesta

La propuesta titulada “Palabras en Acción” se presenta como un recurso didáctico útil y viable que puede ser aplicado de manera continua y flexible por la docente del aula. Cada una de las actividades elaboradas posibilita su adaptación de acuerdo al entorno y contexto educativo, y considera los contenidos curriculares y los niveles progresivos para emplearlos en posteriores planificaciones. Igualmente, la orientación lúdica promueve el entusiasmo continuo en los educandos potenciando la expresión y las habilidades orales.

Para garantizar su sostenibilidad, se recomienda que la docente integre estas actividades de manera periódica dentro de su planificación en la asignatura de Lengua y Literatura, adaptándolas a los contenidos curriculares según las necesidades del grupo. Asimismo, se sugiere utilizar el manual como una guía flexible que permita innovar en las estrategias de enseñanza, de esta manera promover espacios de interacción oral mediante el juego.

Nota: Las destrezas, criterios e indicadores de evaluación incorporados en los juegos didácticos de la presente propuesta corresponden al Currículo Nacional de Educación General Básica del Ministerio de Educación del Ecuador (2016) priorizadas en el currículo vigente.

Nivel Básico:

Destreza con criterio de desempeño:	LL.2.2.1. Compartir de manera espontánea sus ideas, experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana.
Competencias lingüísticas por desarrollar en este nivel:	Fluidez verbal básica, entonación y prosodia, vocabulario inicial, memoria y secuencia lingüística, creatividad, expresión personal, escucha activa y confianza al expresarse.

Juego didáctico 1: Rueda de historias personales

Figura 1

Niños participando en el juego "Rueda de historias personales".



Nota. Imagen generada por inteligencia artificial mediante Chat GPT de OpenAI (2025). https://chatgpt.com/

Objetivo: Desarrollar la seguridad al expresarse en público y promover la espontaneidad.

Destreza con criterio de desempeño: LL.2.2.1. Compartir de manera espontánea sus ideas, experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana.

Indicador de evaluación: Interviene espontáneamente en situaciones informales de comunicación oral, expresa ideas, experiencias y necesidades utilizando un vocabulario pertinente a la situación comunicativa, y mantiene coherencia en el mensaje, de acuerdo con las pautas básicas de la comunicación oral **(I.3.; Ref. I.LL.2.3.2.).**

Criterio de evaluación: CE.LL.2.3. Dialoga, demostrando capacidad de escucha, manteniendo el tema de conversación, expresando ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente y siguiendo las pautas básicas de la comunicación oral, a partir de una reflexión sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística.

Reglas básicas del Juego	**Retos opcionales**
1. Solo habla quien tiene la pelota en la mano y escucha activamente al compañero. 2. Cada niño debe compartir su nombre y lo que pida la dinámica (edad, actividad favorita, anécdota). 3. Cada intervención debe durar máximo 45 segundos para que todos tengan la oportunidad de participar.	1. Decir lo que pide el juego acompañado de una mímica o gesto. 2. Inventar una rima o cantarla en tono gracioso. 3. Hacer una presentación rápida en tercera persona, hablar de un compañero y lo que él dijo.

Estructura del juego

Inicio

El docente motivará a los estudiantes con una breve actividad vinculada a su vida cotidiana. Realizará preguntas: ¿cuál es su comida favorita?) ¿practica algún deporte? ¿qué actividades hizo en el fin de semana? Esto activa la expresión oral y conecta con lo que se va a realizar.

Desarrollo

Este juego se realizará con todos los alumnos. Los estudiantes se sentarán en círculo, pasarán una pelota mientras suena una canción agradable (colocada por el docente). Cuando la música se detenga el estudiante que se quede con la pelota en las manos deberá decir su nombre, edad y contar una anécdota corta. La dinámica continuará así hasta que todos los estudiantes hayan tenido la oportunidad de participar. Este juego fomentará un ambiente de confianza y seguridad al hablar.

Cierre

Se realizará una reflexión grupal en la que los estudiantes compartan brevemente cómo se sintieron y qué aprendieron de la actividad. El docente reforzará la importancia de expresarse con seguridad, escuchar a los demás y usar un lenguaje cotidiano.

Materiales: Pelota, música, tarjetas con preguntas guía.

Evaluación:

Rúbrica de Observación

Criterios	**Logro alto (3)**	**Logro medio (2)**	**Logro bajo (1)**	**Puntos**
Participa espontáneamente	Participa sin necesidad de apoyo, muestra entusiasmo y seguridad.	Participa con algo de apoyo del docente o compañeros.	Participa con mucho apoyo o no desea hablar.	
Se expresa con claridad	Se expresa con frases completas y comprensibles.	Se expresa con frases cortas o entrecortadas, pero comprensibles.	Tiene muchas dificultades para hacerse entender.	

Comparte su contenido personal	Comparte su nombre, edad, actividades favoritas y una anécdota divertida.	Omite uno de los elementos solicitados.	Omite dos o más elementos solicitados.	
Usa un léxico oral cotidiano	Utiliza un léxico para su edad y contexto.	Utiliza un léxico sencillo, aunque algo limitado.	Usa muy pocas palabras o tiene dificultades para expresarse.	
Respeta el turno de hablar de los demás	Escucha con atención y respeta el turno de todos sus compañeros.	A veces interrumpe o se distrae, pero respeta los turnos.	Interrumpe constantemente o no presta atención a los demás.	

Juego didáctico 2: Eco Parlante

Figura 2

Niños hablando.



Nota. Imagen tomada de Vecteezy (2025). https://www.vecteezy.com/

Objetivo: Estimular la pronunciación, escucha atenta y reproducción de frases cortas mediante la repetición lúdica.

Destreza con criterio de desempeño: LL.2.2.1. Compartir de manera espontánea sus ideas, experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana.

Indicador de evaluación: Interviene espontáneamente en situaciones informales de comunicación oral, expresa ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente, además pronuncia adecuadamente las palabras o frases cortas, escuchando atentamente a los compañeros de clase mientras se expresan, a través de juegos lúdicos **(I.3.; Ref. I.LL.2.3.2.).**

Criterio de evaluación: CE.LL.2.3. Dialoga, demostrando capacidad de escucha, manteniendo el tema de conversación, expresando ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente y siguiendo las pautas básicas de la comunicación oral, a partir de una reflexión sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística.

Reglas básicas del juego	Retos opcionales
1. Cada estudiante debe escuchar con atención antes de repetir la palabra o frase, imitando el entorno, ritmo, volumen y entonación. 2. No se puede interrumpir a quien está hablando; cada frase debe respetarse hasta que sea completada. 3. Al agregar una nueva palabra o frase, debe estar relacionada con la vida cotidiana y ser apropiada para la clase.	1. Repetir la frase con una voz diferente (robot, monstruo, susurro, eco lejano) manteniendo la entonación original. 2. Incorporar un gesto o movimientos divertidos que acompañe la palabra o frase que se repite. 3. Repetir la cadena de frases agregadas por todos los compañeros sin olvidar ninguna y con la entonación correcta.

Estructura del juego

Inicio

El docente iniciará con un calentamiento vocal: todos los estudiantes repetirán sonidos básicos (ma, me, mi, mo, mu) con distintas entonaciones: fuerte, débil, agudo y grave. Luego

un voluntario dirá una palabra de su vida diaria (ejemplo: “comida”) y los demás repetirán como eco. Esto permitirá que los estudiantes se sumerjan en la dinámica del juego.

Desarrollo

Este juego se efectuará en conjunto con todos los estudiantes. El docente deberá decir una palabra o frase (puede estar relacionada con un tema del día o alguna experiencia cotidiana). Los estudiantes deberán repetir la palabra o frase con la misma entonación, volumen o ritmo como si fuera un eco, y al final agregar una palabra o frase más para que el siguiente la repita. Así aumenta la dificultad del juego.

Los estudiantes tienen que respetar las variaciones del juego, por ejemplo, si lo hacen con susurros, voz de robot, voz de monstruo, con risas, etc. y también incluir gestos.

Cierre

El docente propondrá una ronda final en la que cada estudiante inventará una frase corta relacionada con su vida cotidiana (ejemplo: “juego con mi perro Bobby”) y la clase la repetirá en eco. Se reflexionará sobre cómo cambia la comunicación cuando usamos la voz con creatividad.

Materiales:

No se utilizarán materiales concretos, solo un espacio para que los estudiantes se muevan y así hacer el juego más dinámico.

Evaluación:

Rúbrica de Observación

Criterios	**Logro alto (3)**	**Logro medio (2)**	**Logro bajo (1)**	**Puntos**
Pronunciación y claridad al repetir	Pronuncia claramente las palabras o frases con buena entonación.	Pronuncia con algunas imprecisiones, pero es comprensible.	Tiene dificultades para pronunciar o repetir correctamente.	

Escucha activa	Escucha atentamente al compañero y repite con precisión y atención.	Escucha parcialmente, necesita algo de apoyo para repetir correctamente.	Se distrae fácilmente, necesita constante guía para participar.	
Usa la entonación, ritmo y volumen	Reproduce el eco respetando todas las variaciones propuestas (voz, tono, ritmo).	Respeta algunas variaciones, pero no todas.	No logra aplicar las variaciones de manera adecuada.	
Creatividad al agregar frases o palabras	Agrega frases o palabras con imaginación y coherencia.	Agrega contenido simple o poco relacionado.	Tiene dificultad para añadir contenido nuevo o no lo hace.	
Expresión corporal y gestual	Acompaña el juego con gestos expresivos y adecuados a la entonación.	Usa gestos de forma limitada o poco clara.	No utiliza gestos o lo hace de forma muy mínima.	

Juego didáctico 3: La tarjeta secreta

Figura 3

Sosteniendo la tarjeta.



Nota. Imagen tomada de freepik (s.f). https://www.freepik.es/vector-gratis/concepto-cuenta-phishing_7966959.htm#fromView=search&page=1&position=5&uuid=e4648649-3d76-4a58-8845-4bb11e9e7a02&query=La+tarjeta+secreta+

Objetivo: Promover la expresión oral mediante situaciones de la vida cotidiana de forma creativa y divertida.

Destreza con criterio de desempeño: LL.2.2.1. Compartir de manera espontánea sus ideas, experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana.

Indicador de evaluación: Interviene espontáneamente en situaciones informales de comunicación oral, expresa ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente a la situación comunicativa, sigue las pautas básicas de la comunicación oral y usa maneras creativas e interesantes para expresar sus ideas, incluyendo la imaginación **(I.3.; Ref. I.LL.2.3.2.).**

Criterio de evaluación: CE.LL.2.3. Dialoga, demostrando capacidad de escucha, manteniendo el tema de conversación, expresando ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente y siguiendo las pautas básicas de la comunicación oral, a partir de una reflexión sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística.

Reglas básicas del juego	Retos opcionales
1. Cada estudiante debe respetar el turno al tomar la tarjeta y responder o leer en voz alta. 2. Las respuestas deben ser veraces y relacionadas con la experiencia personal, evitando palabras inapropiadas o que puedan incomodar a otros. 3. Una vez que el estudiante haya respondido, debe entregar la caja al siguiente compañero sin alterarla ni mostrar las tarjetas antes de tiempo.	1. Responder la pregunta usando la mayor cantidad de detalles posibles, describiendo experiencias y emociones. 2. Responder imitando la voz de un personaje o con entonación divertida, para añadir creatividad a la expresión. 3. En la caja habrá tarjetas de retos que deberán cumplir los estudiantes a cabalidad (por ejemplo: recite una poesía corta o cante una canción).

Estructura del juego

Inicio

Antes de comenzar, el docente lanzará una adivinanza corta (ejemplo: “vuelo sin alas, silbo sin boca y viajó sin pies... ¿Qué soy? -el viento). Esto activa la curiosidad. Luego, explicará que en la caja mágica encontrarán preguntas divertidas que permitirán compartir experiencias personales. Para continuar explicará con exactitud en qué consiste el juego a desarrollar.

Desarrollo

El docente presentará una “caja mágica”, la cual contiene diferentes frases o preguntas que están enfocadas directamente en temas relacionados con experiencias personales o familiares, por ejemplo:

¿Qué te gusta hacer en tus días libres?

¿Cuál es tu deporte favorito?

¿Qué libro te gusta leer?

A partir de las preguntas o frases que saque el estudiante de la caja tendrá que leer verbalmente y responder individualmente si es una pregunta o solo leer si es una frase; después pasará la caja al siguiente compañero y así sucesivamente se continuará con el juego.

Cierre

Al terminar, los estudiantes votan cuál fue la respuesta más graciosa, más sorprendente y original. El docente resalta que cada intervención mostró una parte única de su vida y que hablar en público ayuda a conocerse mejor como grupo.

Materiales: Caja con preguntas y frases de colores.

Evaluación:

Rúbrica

Criterios	**Excelente**	**Bueno**	**En proceso**
Interviene de forma voluntaria	Recibe la tarjeta con alegría y contesta con facilidad.	Contribuye con un poco de apoyo y con ciertas características de timidez.	Participa limitadamente y habla muy poco.
Se expresa con un lenguaje claro	Utiliza frases claras y comprensivas.	Utiliza frases sencillas que se logran entender.	Muestra dificultades para hablar con claridad.
Se vincula su respuesta con la pregunta	Contesta de forma coherente con relación al mensaje de la tarjeta.	Contesta ciertos aspectos que se solicitan.	Responde la pregunta de manera muy corta.
Demuestra interés y una escucha activa	Mantiene una escucha activa cuando los compañeros que hablan.	Se evidencia una breve distracción o interrupción en ciertos momentos.	No escucha a los compañeros durante sus intervenciones.

Nivel Intermedio Bajo

Destreza con criterio de desempeño:	LL.2.2.2. Dialogar con capacidad para escuchar, mantener el tema e intercambiar ideas en situaciones informales de la vida cotidiana.
Competencias lingüísticas por desarrollar en este nivel:	Escucha atenta, claridad en la expresión oral, respetar los turnos para hablar, coherencia temática y formulación de preguntas y respuestas coherentes.

Juego didáctico 4: Mímica Hablada

Figura 4
Niños jugando a las mímicas.



Nota. Imagen tomada de Vecteezy (2025). https://www.vecteezy.com/

Objetivo: Desarrollar la expresión oral y corporal, favorecer la construcción de mensajes claros a partir de movimientos corporales y descripciones.

Destreza con criterio de desempeño: LL.2.2.2. Dialogar con capacidad para escuchar, mantener el tema e intercambiar ideas en situaciones informales de la vida cotidiana.

Indicador de evaluación: Muestra capacidad de escucha al mantener el tema de conversación e intercambiar ideas, sigue las pautas básicas de la comunicación oral y usa movimientos corporales, gestos y descripciones para comunicar sus ideas de forma coherente y clara, incorporando la comunicación verbal **(I.3., I.4.; Ref. I.LL.2.3.1).**

Criterio de evaluación: CE.LL.2.3. Dialoga, demostrando capacidad de escucha, manteniendo el tema de conversación, expresando ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente y siguiendo las pautas básicas de la comunicación oral, a partir de una reflexión sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística.

Reglas básicas del juego	**Retos opcionales**
1. Solo habla quien levanta la mano, evitando que todos griten al mismo tiempo. 2. Ningún estudiante debe burlarse de los compañeros; si alguien no logra expresarse puede pedir una pista adicional al docente. 3. Cada actuación debe durar máximo 1 minuto.	1. Realizar la mímica en cámara lenta o muy rápida para aumentar la dificultad. 2. Usar expresiones emocionales (ejemplo: hacer la mímica “triste” o “feliz” de la acción). 3. Hacer dos acciones seguidas (ejemplo: “comer y luego lavarse los dientes”).

Estructura del juego

Inicio

El docente pedirá a los estudiantes que se levanten y hagan mímicas entre parejas de acciones cotidianas sin hablar, cómo cepillarse los dientes, saltar o comer. El compañero adivinará las acciones. Después, se explica en lo que consiste el juego y las reglas a todos los estudiantes.

Desarrollo

Este juego se llevará a cabo conjuntamente con todos los estudiantes. El docente le mostrará las tarjetas al primer participante; las tarjetas contendrán una acción sencilla (por

ejemplo, juego con mi gato o estoy manejando bicicleta); el estudiante elegirá al azar una tarjeta y deberá realizar la acción con mímica y describir oralmente (estoy usando una cuchara, está caliente, le pongo azúcar, etc.). El resto de la clase escucha atentamente e intenta adivinar lo que hace. Luego otro estudiante toma su turno, así sucesivamente se jugará con todos los estudiantes.

Cierre

Cada estudiante comenta qué mímica le pareció más divertida o cuál fue la más clara para adivinar. Se cierra con un mensaje sobre cómo el cuerpo y la voz que juntos ayudan a comunicarse mejor.

Materiales: Tarjetas con las acciones o situaciones escritas y/o ilustradas.

Evaluación:

Lista de cotejo

N°	**Nombre del estudiante**	**Se expresa con claridad y coherencia**	**Representa la acción con la mímica**	**Participa activamente**	**Observaciones**
		Si No A veces	Si No A veces	Si No A veces	
		Si No A veces	Si No A veces	Si No A veces	

		Si No A veces	Si No A veces	Si No A veces	

Criterios por observar:

1. **Se expresa con claridad y coherencia:** Evaluar si el estudiante logra describir lo que representa con coherencia y lenguaje comprensible.
2. **Representa la acción con mímica:** Observar si la mímica es clara, adecuada y ayuda a entender el mensaje oral.

Participa activamente: Valora si toma su turno, colabora con sus compañeros y se involucra en el juego con interés.

Juego didáctico 5: Juego de roles

Figura 5

Niños disfrazados de las profesiones.



Nota: imagen tomada de Pinterest (2023). https://www.pinterest.com/

Objetivo: Crear situaciones comunicativas de la vida cotidiana que permitan intercambiar ideas.

Destreza con criterio de desempeño: LL.2.2.2. Dialogar con capacidad para escuchar, mantener el tema e intercambiar ideas en situaciones informales de la vida cotidiana.

Indicador de evaluación: Muestra capacidad de escucha al mantener el tema de conversación e intercambiar ideas, sigue las pautas básicas de la comunicación oral e interviene activamente en situaciones comunicativas de la vida cotidiana contribuyendo de manera necesaria en el diálogo **(I.3., I.4.; Ref. I.LL.2.3.1).**

Criterio de Evaluación: CE.LL.2.3. Dialoga, demostrando capacidad de escucha, manteniendo el tema de conversación, expresando ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente y siguiendo las pautas básicas de la comunicación oral, a partir de una reflexión sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística.

Reglas básicas del juego	Retos opcionales
1. Durante la actuación, cada estudiante debe mantener el papel que le tocó. 2. Cada dramatización debe durar entre 1 o 2 minutos. 3. Se debe hablar con respeto, como si fuese una situación real.	1. Usar objetos como apoyo para la dramatización. 2. Hacer el diálogo en forma de rima o de canción. 3. Intercambiar roles en medio de la dramatización (ejemplo: el cliente se convierte en vendedor y viceversa).

Estructura del juego

Inicio

El docente invitará a los estudiantes a observar imágenes de situaciones cotidianas (una tienda, una visita al doctor, un policía ayudando). Pregunta: “¿Qué dicen estas personas? ¿qué podríamos decir nosotros?”. Con esto, los niños se preparan para representar roles.

Desarrollo

El docente dará a conocer a los estudiantes las tarjetas donde se muestran situaciones de la vida cotidiana, así por ejemplo salir a comprar a una tienda a comprar frutas o verduras. También solicitará ayuda al personal de la salud o si está en situación de peligro a un policía o bombero, donde los estudiantes tendrán que entablar un diálogo sea en parejas o grupos, debido a que uno o varios estudiantes tendrán que realizar la acción que está indicada en la tarjeta para así fomentar la comunicación.

Cierre

Al finalizar el juego, cada grupo comparte cómo se sintió representando su papel y que frases nuevas aprendieron. El docente destaca la importancia de escuchar y responder de manera respetuosa en los diálogos de la vida real**.**

Materiales: Tarjetas con imágenes y con una breve descripción ejemplificando una situación de la vida diaria donde se dé a conocer los roles de los personajes.

Evaluación:

Lista de cotejo

Nombre de estudiante: **Curso:** **Fecha:**

Nº	**Criterios**	**Cumple**	**No cumple**	**Observaciones**
1	**Se observa un diálogo relacionado directamente con la situación representada en la tarjeta.**			
2	**Presta atención de forma activa a su compañero al momento de desarrollar el rol asignado.**			
3	**Argumenta de manera pertinente de acuerdo con lo que su compañero dice sin desviar la conversación.**			
4	**Usa un vocabulario acorde a la situación comunicativa planteada.**			
5	**Se expresa con fluidez al momento de hablar.**			

6	**Utiliza gestos faciales y tono de voz que permita comprender mejor la situación planteada.**			
7	**Evidencia seguridad para expresar las ideas asumiendo el rol establecido.**			

Juego didáctico 6: El reportero

Figura 6

Niños conversando temas de interés.



Nota. Imagen tomada de Vecteezy (2025). https://www.vecteezy.com/

Objetivo: Realizar y contestar preguntas de forma clara, organizada y coherente.

Destreza con criterio de desempeño: LL.2.2.2. Dialogar con capacidad para escuchar, mantener el tema e intercambiar ideas en situaciones informales de la vida cotidiana.

Indicador de evaluación: Muestra capacidad de escucha al mantener el tema de conversación e intercambiar ideas, sigue las pautas básicas de la comunicación oral y responde preguntas de forma adecuada, coherente y organizada usando términos claros durante la interacción **(I.3., I.4.; Ref. I.LL.2.3.1.)**

Criterio de Evaluación: CE.LL.2.3. Dialoga, demostrando capacidad de escucha, manteniendo el tema de conversación, expresando ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente y siguiendo las pautas básicas de la comunicación oral, a partir de una reflexión sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística.

Reglas básicas del juego	Retos opcionales
1. Solo el reportero hace las preguntas y solo el entrevistado responde. 2. Los demás estudiantes deben guardar silencio y escuchar la entrevista. 3. Cada entrevista no debe pasar de 1 minuto para que todos participen.	1. El reportero debe inventar una pregunta curiosa o graciosa (ejemplo: "¿Qué superpoder te gustaría tener?"). 2. El entrevistado debe responder usando una frase completa y añadir un gesto expresivo. 3. Hacer una entrevista doble: dos estudiantes responden al mismo tiempo.

Inicio

El docente inicia preguntando: "¿Han visto un reportero en la televisión? ¿qué hace?" Luego, muestra un micrófono (real o simulado) y juega a hacer una entrevista rápida a un estudiante sobre un tema sencillo (ejemplo: "¿Qué desayuno hoy?). Esto motiva al grupo para el juego.

Desarrollo

El docente dará indicaciones para esta actividad, donde se elaborará un cuestionario de 5 preguntas sobre un tema de interés general, por ejemplo, sobre los hábitats o a partir de la interculturalidad (gastronomía, costumbres y culturas), es decir, que se potencia la interdisciplinariedad. Para ello los estudiantes trabajarán conjuntamente en grupos de cuatro personas, donde tendrán un rol específico, pues, actuarán como reportero, entrevistador, entrevistado y camarógrafo.

Cierre

Al terminar el juego, los grupos comparten qué les pareció más interesante de las respuestas que escucharon. El docente reflexiona con los niños cómo hacer preguntas claras y dar respuestas completas ayuda a comunicarnos mejor.

Materiales: Micrófono (real o simulado), cámara (real o simulada), carteles con información visual.

Evaluación:

Lista de cotejo

Nombre de estudiante: **Curso:** **Fecha:**

Nº	Criterios	Cumple	No cumple	Observaciones
1	Trabajaron conjuntamente los estudiantes en la elaboración de las 5 preguntas relacionadas con un tema en específico.			
2	El reportero da a conocer el tema de forma concreta y adecuada.			
3	El entrevistador realiza las preguntas en base al tema de manera comprensible y coherente.			
4	El entrevistado responde las preguntas de forma pertinente al tema.			
5	Todos los integrantes del grupo cumplen con las funciones asignadas.			

6	**Se observa una expresión fluida al momento de hablar.**			
7	**Se usa un vocabulario adecuado y pertinente durante el desarrollo de la entrevista.**			
8	**El resultado final de la actividad demuestra la interdisciplinariedad y la colaboración por parte de todos los integrantes del grupo.**			

Nivel Intermedio Alto

Destreza con criterio de desempeño:	LL.2.2.4. Reflexionar sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística (semántica, sintáctica y léxica) en contextos cotidianos.
Competencias lingüísticas por desarrollar en este nivel:	Fluidez verbal, escucha activa, vocabulario, coherencia y cohesión y confianza al expresarse.

Juego didáctico 7: Cadena de palabras

Figura 7

Estudiantes hablando en cadena.



Nota. Imagen tomada de Vecteezy (2025). https://www.vecteezy.com/

Objetivo: Favorecer la asociación lógica y la construcción de las estructuras orales sencillas.

Destreza con criterio de desempeño: LL.2.2.4. Reflexionar sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística (semántica, sintáctica y léxica) en contextos cotidianos.

Indicador de evaluación: Interviene espontáneamente en situaciones informales de comunicación oral, expresa ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente, sigue las pautas básicas de la comunicación oral y ordena sus ideas de forma lógica, poniendo en práctica el uso de estructuras orales necesarias **(I.3.; Ref. I.LL.2.3.2).**

Criterio de evaluación: CE.LL.2.3. Dialoga, demostrando capacidad de escucha, manteniendo el tema de conversación, expresando ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente y siguiendo las pautas básicas de la comunicación oral, a partir de una reflexión sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística.

Reglas básicas del juego	**Retos opcionales**
1. Los alumnos prestan atención de forma respetuosa a sus compañeros. 2. Las palabras deben estar relacionadas con la palabra inicial siguiendo un orden lógico que forme la cadena. 3. Se expresa con un tono de voz claro y alto.	1. Cada estudiante tiene 10 segundos para decir su palabra. 2. Cambiar las palabras, pero sin perder el sentido de la cadena. 3. Utilizar todas las palabras antes mencionadas y crear una historia breve e interesante.

Estructura del juego:

Inicio:

El docente iniciará con un saludo breve y a partir de ello realizará una actividad corta que estará relacionada con la vida diaria de los estudiantes. Es decir, se procederá a preguntar aleatoriamente, por ejemplo: ¿Qué desayunó hoy en la mañana? ¿cuéntanos qué fue lo más divertido que hiciste ayer?

Desarrollo:

Se realizará un juego con todos los estudiantes llamado “cadena de palabras”. Este consiste en que la docente mencionará una palabra (por ejemplo, playa) y señalará a un estudiante, él cual deberá añadir otra palabra relacionada (ejemplo: arena). De esta manera, se irá formando una cadena de palabras con todos los estudiantes.

Cierre:

Finalmente, con todos los alumnos se llevará a cabo un proceso de reflexión a través de preguntas generadoras como, por ejemplo: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿cómo se sintieron? ¿qué fue lo que más les gusto? Para enriquecer el aprendizaje, el docente mencionará y reforzará la importancia de expresarse verbalmente con seguridad y escuchar a los demás tanto en el ámbito educativo, laboral o como en la sociedad.

Materiales: Para este juego no se necesitará ningún material concreto.

Evaluación:

Lista de cotejo

N°	Nombre del estudiante	Relaciona correctamente las palabras	Mantiene coherencia en la cadena	Participa sin dificultad	Se expresa con fluidez y seguridad	Escucha con atención a sus compañeros y a la docente	Respeta las intervenciones de cada alumno	Observaciones

		Si No A veces	Si No A veces	Si No A veces	Si No A veces	Si No A veces	Si No A veces	
		Si No A veces	Si No A veces	Si No A veces	Si No A veces	Si No A veces	Si No A veces	
		Si No A veces	Si No A veces	Si No A veces	Si No A veces	Si No A veces	Si No A veces	

Criterios por observar:

1. **Relaciona correctamente las palabras:** Usa una palabra que tenga sentido con la anterior (Por ejemplo, “sol - calor”).
2. **Mantiene coherencia en la cadena:** No rompe el hilo lógico del juego y entiende la consigna.
3. **Participa sin dificultad:** Interviene de forma espontánea, sin temor o necesidad de mucho apoyo.
4. **Se expresa con fluidez y seguridad:** Habla con un tono de voz alto y sin titubeos.
5. **Escucha con atención a sus compañeros y a la docente:** Permanece siempre atenta(o) a las indicaciones o comentarios de los demás.

Respeta las intervenciones de cada alumno: Espera con calma para participar y presta atención a sus compañeros.

Juego didáctico 8: Caja mágica de los objetos

Figura 8

Estudiantes participando en el juego "Caja mágica de los objetos".



Nota. Imagen generada por inteligencia artificial mediante ChatGPT de OpenAI (2025). https://chatgpt.com/

Objetivo: Desarrollar el lenguaje descriptivo usando adjetivos y funciones.

Destreza con criterio de desempeño: LL.2.2.4. Reflexionar sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística (semántica, sintáctica y léxica) en contextos cotidianos.

Indicador de evaluación: Interviene espontáneamente en situaciones de comunicación oral, expresa ideas, experiencias con un vocabulario pertinente a la situación comunicativa, y sigue las pautas básicas de la comunicación oral con el uso de adjetivos para potenciar sus descripciones y así dar a conocer sus mensajes de forma clara **(I.3.; Ref. I.LL.2.3.2).**

Criterio de evaluación: CE.LL.2.3. Dialoga, demostrando capacidad de escucha, manteniendo el tema de conversación, expresando ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente y siguiendo las pautas básicas de la comunicación oral, a partir de una reflexión sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística.

Reglas básicas del juego	Retos opcionales
1. Esperar el turno para intervenir durante las actividades. 2. Participar activamente en todo momento. 3. Escuchar atentamente a los compañeros.	1. Cada estudiante tiene 18 segundos para describir un objeto. 2. Adivinar el objeto lo más rápido posible. 3. Utilizar por lo menos cuatro adjetivos para describir sea un objeto o una imagen.

Estructura del juego:

Inicio: La docente efectuará un breve juego sobre “describe el objeto”, para ello aleatoriamente se pedirá a un estudiante que saque un objeto, por ejemplo: un lápiz, un cuaderno. Luego, otro alumno deberá describirlo usando sus características, el color, tamaño entre otros aspectos.

Desarrollo: El juego titulado “Caja mágica de los objetos” se desarrollará en conjunto con la participación de todos los estudiantes. Dentro de una caja se colocarán varios objetos distintos (figuras geométricas, peluches, juguetes, etc.). En una parte de la caja se hará un hoyo en donde los estudiantes puedan introducir su mano para extraer los objetos (no deberán mostrar al resto). El estudiante que le toque sacar el objeto deberá describir con adjetivos y funciones (por ejemplo: es pequeño, sirve para peinarse), los demás estudiantes tienen que adivinar de qué objeto se trata; el primero que adivine será el siguiente en sacar otro objeto.

Cierre: Para finalizar se formará un círculo con todos los estudiantes en donde cada uno dará a conocer un adjetivo o una palabra que se mencionó durante el juego. A partir de eso, un alumno pasará a la mitad del círculo para decir una frase construida con todas las palabras expresándose claramente para sus compañeros y la docente.

Materiales: Caja decorada y diferentes objetos.

Evaluación:

Rúbrica de Observación

Criterios	Logro alto (3)	Logro medio (2)	Logro bajo (1)	Total
Uso de adjetivos y funciones	Describe el objeto con 3 o más adjetivos o funciones claras y precisas.	Usa 1 o 2 adjetivos o funciones con cierto sentido.	Usa pocas palabras o no logra describir el objeto.	
Claridad al expresarse	Se expresa de forma fluida y comprensible.	Tiene pausas o alguna dificultad, pero se le entiende.	Se le dificulta expresarse o no se le entiende.	
Participación y actitud	Participa con entusiasmo y respeta los turnos.	Participa con algo de apoyo del docente.	Muestra desinterés o necesita mucha ayuda para participar.	
Velocidad para adivinar	Adivina el objeto al primer intento y de manera correcta.	Adivina el objeto con dificultad y con más pistas	No logra adivinar el objeto, pero a pesar de ello lo intenta.	

Juego didáctico 9: Bingo oral de imágenes

Figura 9

Tarjetas con imágenes de niños realizando actividades.



Nota: imagen tomada de Pinterest (2023). https://www.pinterest.com/

Objetivo: Asociar descripciones orales con imágenes y reforzar la comprensión auditiva.

Destreza con criterio de desempeño: LL.2.2.4. Reflexionar sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística (semántica, sintáctica y léxica) en contextos cotidianos.

Indicador de evaluación: Interviene espontáneamente en situaciones de comunicación oral, expresa ideas y experiencias con un vocabulario pertinente, sigue las pautas básicas de la comunicación oral y relaciona las descripciones orales con las imágenes, mostrando una comprensión auditiva y una concordancia con el mensaje emitido **(I.3.; Ref. I.LL.2.3.2).**

Criterio de evaluación: CE.LL.2.3. Dialoga, demostrando capacidad de escucha, manteniendo el tema de conversación, expresando ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente y siguiendo las pautas básicas de la comunicación oral, a partir de una reflexión sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística.

Reglas básicas del juego	**Retos opcionales**
1. Al momento de describir la imagen, es necesario usar oraciones completas que mantengan coherencia y claridad. 2. El primero que encuentre la imagen será acreedor a un incentivo. 3. Durante el juego se debe respetar y esperar los turnos de palabra.	1. Para las intervenciones de describir la imagen lo debe realizar en un tiempo aproximado de máximo 12 segundos. 2. Si los estudiantes de un mismo grupo encuentran tres imágenes obtienen un punto extra.

	3. Para la descripción pueden utilizar objetos o detalles adicionales que sean creativos de acuerdo con su imaginación.

Estructura del juego:

Inicio: Para iniciar la docente realizará una breve ronda rápida con 5 imágenes en la que los estudiantes participaran voluntariamente. A partir de cada imagen tendrán que decir qué acción se estará realizando. Por ejemplo, se mostrará una imagen donde unos niños estarán corriendo, otra donde estarán saltando, gritando, entre otras actividades.

Desarrollo: El juego titulado “bingo oral de imágenes”, se trabajará en grupos de 6 estudiantes; se les entregarán 20 tarjetas con imágenes a cada grupo. Luego el docente describirá una imagen y los estudiantes deberán buscar entre sus tarjetas la imagen que está describiendo el docente, el primero que la encuentre, será acreedor a un incentivo. Después el estudiante que encuentra la imagen pasará al frente y observará una imagen que le indique el docente y tendrá que describirla para que el resto de la clase la busque.

Cierre: Al concluir cada estudiante intervendrá compartiendo una palabra tratada durante las diferentes participaciones o una acción que deseará realizar. La docente hará énfasis sobre la importancia de escuchar, describir y respetar los turnos. Finalmente se efectuará un aplauso por la participación de todos.

Materiales: Tarjetas con imágenes impresas, fotos.

Evaluación

Rúbrica de Observación

Criterios	Logro alto (3)	Logro medio (2)	Logro bajo (1)	Total

Comprensión de la descripción oral	Identifica la imagen rápidamente y con seguridad.	Identifica la imagen con algo de duda o apoyo.	No identifica la imagen y se confunde constantemente.	
Reconocimiento de palabras clave	Reconoce con facilidad las palabras clave que guían la búsqueda.	Reconoce algunas palabras clave, pero con dificultad.	No logra reconocer las palabras claves o se distrae.	
Participación en el grupo.	Participa activamente y colabora con sus compañeros.	Participa parcialmente o de forma pasiva,	No participa o requiere mucho estímulo para intervenir.	
Uso del vocabulario para expresarse de manera oral	Utiliza palabras adecuadas al contexto al compartir su descripción y respuesta.	Usa palabras simples o poco precisas, pero comprensibles para describir la imagen y compartir su respuesta.	Tiene dificultad para expresar verbalmente lo que piensa. (respuesta y descripción).	
Coherencia y concisión al momento de describir las imágenes	Describe la imagen utilizando oraciones construidas de forma clara y concreta.	Describe la imagen usando oraciones cortas y comprensibles.	La descripción de la imagen es demasiado corta y no se logra entender el mensaje con claridad.	

Creatividad e imaginación durante la descripción	Utiliza elementos creativos que enriquecen la descripción.	Utiliza elementos que incluyen ciertos detalles interesantes, pero están muy limitados.	Se enfoca en la descripción y se presenta una ausencia de creatividad lo que hace que se vuelva muy básico.	

Nivel Avanzado

Destreza con criterio de desempeño:	LL.2.2.5. Realizar exposiciones orales sobre temas de interés personal y grupal en el contexto escolar.
Competencias lingüísticas por desarrollar en este nivel:	Expresión oral, seguridad al exponer, vocabulario, coherencia y cohesión e interacción comunicativa.

Juego didáctico 10: Debate de bolsillo

Figura 10

Compartiendo ideas interesantes.



Nota. Imagen tomada de freepik (s.f). https://www.freepik.es/vector-gratis/presentaciones-conferencias-internacionales-negocios-mundo_3861922.htm#fromView=search&page=1&position=18&uuid=32495fe5-db26-46b6-aa61-8e8ed65159be&query=Debate

Objetivo: Fortalecer la fluidez oral, la creatividad y la argumentación básica.

Destreza con criterio de desempeño: LL.2.2.5. Realizar exposiciones orales sobre temas de interés personal y grupal en el contexto escolar.

Indicador de evaluación: Realiza exposiciones orales, adecuadas al contexto escolar, sobre temas de interés personal y grupal, usa un vocabulario coherente y comprensible, mantiene fluidez y secuencia al formular ideas y enriquece las presentaciones con recursos audiovisuales u otros medios **(I.3., S.4.; Ref. I.LL.2.4.1).**

Criterio de evaluación: CE.LL.2.4. Expone oralmente sobre temas de interés personal y grupal en el contexto escolar, y los enriquece con recursos audiovisuales y otros.

Reglas básicas del juego	**Retos opcionales**

1. El docente controla el tiempo establecido para una de las actividades. 2. Cada alumno cumplirá con el rol asignado en el juego titulado “debate de bolsillo” 3. Los equipos conformados mantendrán una escucha activa a los demás compañeros en cada intervención demostrando respeto.	1. Los estudiantes deben tratar de que todos los que conforman el grupo participen durante la actividad. 2. Dibujar creativamente algo que represente o que apoye su idea en alguna intervención. 3. Realizar alguna seña o gesto positivo que promueva la interacción.

Estructura del juego:

Inicio: Para iniciar la docente ejecutará un breve ejercicio que activará el pensamiento de los educandos. Es decir, se entregará por sorteo una tarjeta con una palabra que esté adecuada al contexto escolar, por ejemplo: bandera, amistad, respeto, juego, entre otras. Luego de ello se tomará el tiempo por cronómetro, donde habrá un lapso de 45 segundos para que piense y genere una oración con esta frase. Esta actividad permitirá que los estudiantes elaboren ideas a partir de la expresión oral.

Desarrollo: A continuación, se realizará el juego “debate de bolsillo”. El docente mostrará a los estudiantes tarjetas con situaciones de interés personal o cotidiano, (¿Los recreos deberían ser más largos? Escenario: Los estudiantes proponen aumentar 5 minutos de recreo / 6. ¿Deberíamos cuidar más el medio ambiente en la escuela? Escenario: Se descubrió que muchos estudiantes botan basura fuera del tacho / ¿Es mejor trabajar en equipo o trabajar solo? Escenario: La clase debe elegir cómo preparar una presentación grupal*)* para ello se formarán equipos de 4 integrantes donde a partir del tema se dividirán en roles: por ejemplo, un estudiante formulará una pregunta, otro responderá la pregunta verbal, otro asumirá el moderador y otro anotará ideas relevantes para refutar a favor o en contra. De esta forma se generará un debate, a través de un encuentro entre dos equipos y luego se continuará así sucesivamente con el resto de los grupos respetando los turnos de palabra.

Cierre: Para finalizar por grupos de 4 integrantes crearán una frase que demostrará lo aprendido durante las diferentes actividades. Una sola persona del grupo compartirá la frase escrita al frente y en voz alta y así sucesivamente los demás grupos irán pasando a exponer sus ideas. Luego de ello se procederá a pegar estas ideas en un mural colaborativo de cartulina que tendrá como título “ideas valiosas”.

Materiales: Tarjetas con temas, cartulina de medio pliego.

Evaluación:

Lista de cotejo

Nombre de estudiante: **Curso:** **Fecha:**

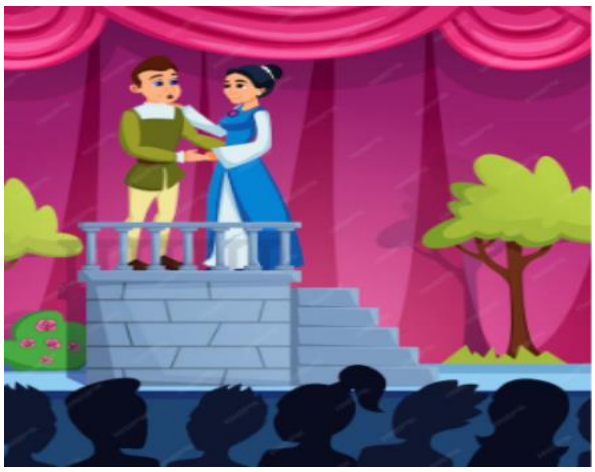
Nº	Criterios	Cumple	No cumple	Observaciones
1	Participaron los cuatro integrantes del grupo según el rol establecido.			
2	Se expresan oralmente con fluidez al momento de responder.			
3	Los estudiantes respondieron a las preguntas con claridad y coherencia.			
4	Se muestran argumentos válidos a favor o en contra.			
5	Se escucha atentamente y se respeta los turnos de			

	palabra de los demás miembros del debate.			
6	**El moderador permite que todos participen manteniendo el orden y el respeto.**			
7	**Se refleja un uso adecuado del timbre de voz y lenguaje al momento de hablar.**			
8	**El grupo evidencia compromiso al desarrollar la actividad.**			
9	**Se incorpora la creatividad para apoyar sus argumentos con dibujos, gestos o señas.**			
10	**El grupo elabora una frase clara que refleje lo aprendido.**			

Juego didáctico 11: Improvisación teatral

Figura 11

Personajes en acción.



Nota. Imagen tomada de freepik (s.f). https://www.freepik.es/vector-premium/folleto-informativo-invitacion-al-teatro_8089893.htm#fromView=search&page=1&position=25&uuid=35ed9a35-f26a-4cda-a9dd-398df1411c71&query=Improvisaci%C3%B3n+teatral

Objetivo: Estimular la creatividad oral y la colaboración grupal.

Destreza con criterio de desempeño: LL.2.2.5. Realizar exposiciones orales sobre temas de interés personal y grupal en el contexto escolar.

Indicador de evaluación: Realiza exposiciones orales, adecuadas al contexto escolar, sobre temas de interés personal y grupal, incluyendo vocabulario adecuado con una buena fluidez, además aporta y participa con sus compañeros de manera colaborativa empleando con recursos audiovisuales y otros **(I.3., S.4.; Ref. I.LL.2.4.1).**

Criterio de evaluación: CE.LL.2.4. Expone oralmente sobre temas de interés personal y grupal en el contexto escolar, y los enriquece con recursos audiovisuales y otros.

Reglas básicas del juego	**Retos opcionales**
1. Respetar los turnos de palabra durante las diferentes intervenciones. 2. Cumplir con todas las actividades establecidas en el juego.	1. Incorporar un objeto sorpresa. 2. Integrar algún efecto secundario ya sea un sonido proyectar alguna imagen desde la creatividad.

3. Participar activamente según el rol y escena asignada.	3. Incluir alguna canción o canto durante las escenas.

Estructura del juego:

Inicio: Para iniciar la docente comenzará con una dinámica breve que consistirá en mostrar imágenes que representan diferentes emociones como la felicidad, miedo, tristeza, entre otras. Participarán 6 estudiantes por sorteo donde mencionarán que emoción es la que está en la fotografía y la expresará a través de un gesto.

Desarrollo: El docente mostrará (anexo) a los estudiantes varias historias para que repasen y actúen donde se detallan diferentes escenas con diálogos y personajes según el desarrollo de la historia. Para ello se formarán grupos de 4 o 6 estudiantes dependiendo del tema a realizar.

Cierre: Finalmente la docente hará preguntas a algunos estudiantes al azar sobre ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo se sintieron actuando frente a sus compañeros? ¿Creen que las actividades empleadas les ayudarán a expresarse de una forma más divertida? Esta actividad concluirá con un aplauso por el empeño y la participación.

Materiales: Imágenes, hojas con diálogos, escenas y personajes, disfraces opcionales.

Evaluación:

Rúbrica

Criterios	**Excelente (3)**	**Bueno (2)**	**En proceso (1)**	**Total**
Inspiración e imaginación al expresarse oralmente.	Usa un vocabulario de manera auténtica, llamativa transmitiendo el mensaje de la historia.	Usa un vocabulario pertinente con poca autenticidad.	Usa un vocabulario simple y limitado.	

Interpretación del o los personajes.	Actúa con creatividad, emoción y seguridad.	Actúa con un poco de creatividad y emoción.	Actúa un poco insegura y con timidez.	
Elocuencia y lucidez al hablar.	Representa las ideas, a través de una comunicación clara, fluida y con buena entonación vocal.	Se comunica con claridad durante la mayoría de las veces.	Presenta dificultades para pronunciar o hablar de manera fluida.	
Asimilación de los contenidos y diálogos de la historia.	Comprende todo el guion y los diálogos previstos en la historia.	Comprende la mayor parte del guion.	Comprende parcialmente los aspectos de la historia.	
Utilización de recursos llamativos (disfraces).	Usa recursos interesantes y atractivos para mejorar la actuación permitiendo comprender mejor el desarrollo de la historia.	Usa ciertos recursos básicos.	Emplea pocos recursos llamativos.	
Trabajo en equipo de forma conjunta	Coopera con todos sus compañeros de manera responsable y respetuosa cumpliendo con los roles asignados.	Participa y colabora, pero necesita alguna ayuda extra o guía durante la actuación.	Colabora de manera limitada y se le dificulta integrarse al grupo.	

Expresión corporal	Utiliza movimientos gestos y posturas mayoritariamente.	Utiliza movimientos gestos y posturas parcialmente.	Utiliza movimientos gestos y posturas limitadamente.	

Juego 12: Cuentacuentos giratorio

Figura 12

Creando un cuento juntos.



Nota. Imagen tomada de freepik (s.f). https://www.freepik.es/vector-gratis/nina-imaginativa-leyendo-libro_831135.htm#fromView=search&page=1&position=0&uuid=f3daf939-0ae7-4129-93a0-7ed32c472be4&query=Cuentacuentos+giratorio

Objetivo: Construir historias colectivas desarrollando la expresión creativa.

Destreza con criterio de desempeño: LL.2.2.5. Realizar exposiciones orales sobre temas de interés personal y grupal en el contexto escolar.

Indicador de evaluación: Realiza exposiciones orales acerca de historias colectivas de forma clara, coherente y estructurada con fluidez y un vocabulario oportuno, demostrando secuencia en el discurso, sobre temas de interés personal y grupal **(I.3., S.4.; Ref. I.LL.2.4.1).**

Criterio de evaluación: CE.LL.2.4. Expone oralmente sobre temas de interés personal y grupal en el contexto escolar, y los enriquece con recursos audiovisuales y otros.

Reglas básicas del juego	**Retos opcionales**
1. Esperar el turno para participar. 2. Ser empáticos y respetuosos con los demás compañeros cuando estén expresando alguna idea. 3. Escuchar atentamente a los demás sin interrupciones.	1. Crear una moraleja al final de la historia. 2. Contar una adivinanza adicional. 3. Añadir una frase positiva.

Estructura del juego:

Inicio: Se iniciará dando indicaciones. La docente pedirá a los estudiantes cerrar los ojos por 10 segundos y llevarlos a un lugar que más les guste; puede ser un bosque, la playa, una montaña, etc. Después de forma voluntaria, cada alumno contará sobre el lugar imaginario para luego participarán sucesivamente expresando sus ideas.

Desarrollo: El docente dará indicaciones a los estudiantes sobre la actividad llamada “cuentacuentos giratorio”, donde solicitará que para ello se sienten en forma de círculo donde todos van a participar, es decir, se va iniciar contando un cuento a partir de una tarjeta que contenga un título breve con una imagen, entonces el estudiante comenzará diciendo dos oraciones y el otro complementará y así sucesivamente, cabe mencionar que también tiene que ir escribiendo en una hoja que se va pasar a cada estudiante para que coloque sus oraciones y al finalizar el último estudiante contará el cuento completo.

Cierre: Para finalizar la docente pedirá a cada alumno mencionar una palabra que dé a conocer lo que más le llamó la atención la actividad; por ejemplo: sonrisas, empatía, fantasía y

aventura. Después, la docente escribirá las palabras en la pizarra como un mural de ideas colaborativas.

Materiales: Tarjetas con el título de la historia, hojas y marcadores.

Evaluación:

Lista de cotejo

Nombre de estudiante: **Curso:** **Fecha:**

Nº	Criterios	Cumple	No cumple	Observaciones
1	Contribuye a la elaboración del cuento con las dos oraciones. Las oraciones empleadas tienen coherencia y sentido con las anteriores.			
2	Se expresa con un lenguaje claro y conciso.			
3	Escucha atentamente a los demás participantes para intervenir de forma oportuna.			
4	El cuento final tiene sentido y lógica en la redacción.			

5	**Muestra interés, participación y cooperación durante el desarrollo de la actividad.**			
6	**Se evidencia la creatividad al momento de presentar la información.**			

Nota: *Las destrezas, criterios e indicadores se presentan de manera textual conforme al currículo vigente.*

5.2. Conclusiones de la propuesta

La propuesta *Palabras en acción: actividades para reforzar la expresión oral* se presentó como una alternativa innovadora que buscó fortalecer esta habilidad de los estudiantes del subnivel elemental mediante el Aprendizaje Basado en el Juego. Se apoyó en doce actividades diseñadas específicamente para desarrollar la capacidad comunicativa en componentes como: la fluidez, el vocabulario, la pronunciación, la expresión corporal, la escucha activa, la organización de ideas, entre otras. Durante su ejecución se promovió un aprendizaje significativo, motivador e inclusivo, de tal manera que los estudiantes participaron activamente y con confianza.

El diseño por fases y niveles propició una aplicación secuencial, de acuerdo con los intereses y necesidades que presentaron los alumnos, es decir, permitió conocer cuáles fueron los avances que se desarrollaron conforme a la seguridad al hablar y a la expresión oral como tal. Además, posibilitó un ambiente motivador, seguro y estimulante que promovió aspectos emocionales dentro del contexto educativo. Las implementaciones ejecutadas demostraron que las actividades didácticas fundamentadas en el ABJ benefician el desarrollo de la oralidad, porque impulsan una participación espontánea, amplían el vocabulario y favorecen la interacción. Además, fue un recurso pedagógico viable que contribuyó a fortalecer las competencias comunicativas de los alumnos y a mejorar el desempeño oral en situaciones académicas y cotidianas.

6. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS FINALES

6.1. Análisis de los resultados de la implementación de la propuesta

A partir de la aplicación de la propuesta *Palabras en acción*, basada en el Aprendizaje Basado en el Juego, se evidenció avances significativos en la expresión oral de los estudiantes del subnivel elemental. La replicación de la actividad inicial, utilizada para diagnosticar la problemática, permitió verificar una mejora general en criterios como la participación activa, la seguridad al hablar, la fluidez verbal y la disposición positiva hacia la comunicación oral, los cuales corresponden a la dimensión comunicativa y lingüística, aspectos que en la fase de diagnóstico se encontraban limitados. Esto demuestra un cambio en los indicadores evaluados, especialmente en la fluidez verbal, el vocabulario y la seguridad comunicativa.

Los resultados obtenidos tras la aplicación de la lista de cotejo final reflejaron un incremento notable con el 72% en el nivel “cumple”, el 28%, “en proceso” y el 0% en “no cumple”. Lo que representa que el 72% de los estudiantes tienen un buen desempeño en la mayoría de los criterios evaluados con respecto a la expresión oral. De esta manera, estos hallazgos indican un incremento primordial en los componentes orales, evidenciando claridad en sus intervenciones y mejoras en la fluidez verbal, el vocabulario, la pronunciación y seguridad al hablar, indicadores claves de la dimensión lingüística y comunicativa, además se enfatiza que el nivel “no cumple”, se elimina, debido a que se refleja una mejora significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este progreso se relaciona directamente con la implementación de las actividades lúdicas diseñadas de manera progresiva, las cuales favorecieron un ambiente de confianza y motivación. Es decir, la secuencia de los juegos permitió que los educandos desarrollaran sus habilidades de forma gradual, reduciendo la inseguridad al momento de participar. Si bien la propuesta *Palabras en acción* consideraba la aplicación de doce juegos, organizados en tres por cada destreza de la expresión oral, por limitaciones de tiempo se ejecutaron ocho juegos, correspondientes a dos por cada destreza. A pesar de ello, la aplicación parcial de la propuesta fue suficiente para generar cambios positivos, evidenciados en una mayor participación y un aumento en la seguridad comunicativa de los estudiantes.

A través de juegos como el cuentacuentos giratorio, el bingo oral de imágenes y el eco parlante, los estudiantes lograron expresarse con mayor espontaneidad, mejorar su fluidez

verbal, ampliar su vocabulario y mantener una interacción oral más constante, esto evidencia un fortalecimiento en los indicadores relacionados con la producción oral y la interacción comunicativa. Estos hallazgos coinciden con la percepción de la docente, quien afirma que tras la aplicación del ABJ, los estudiantes que inicialmente mostraban inseguridad comenzaron a participar con fluidez y seguridad. Además, destaca que el juego el reportero, en el que los estudiantes asumieron diferentes roles permitió fortalecer la pronunciación, el contacto visual y la confianza comunicativa, evidenciando una mejora progresiva en la expresión oral dentro del aula.

Para complementar, con base en los resultados obtenidos de la aplicación del grupo focal se corrobora que los educandos evocaron emociones positivas durante la ejecución de las actividades lúdicas en las que se evidenció el entusiasmo, la felicidad y, sobre todo, la confianza. Estos aspectos se vinculan con la dimensión socioemocional, evidenciando que el estado emocional de los estudiantes influye directamente en su participación oral. Los participantes consideraron que el juego fue un componente clave que les permitió superar el miedo a hablar frente a un público, lo cual propició una expresión con mayor elocuencia, claridad y seguridad. A partir de ello, se promovió una participación más activa en la asignatura de Lengua y Literatura.

Sin embargo, cabe mencionar que el criterio de la lista de cotejo referente a la organización coherente de ideas al narrar, describir o explicar pasó del nivel de logro “no cumple” al nivel de logro “en proceso” solo en algunos alumnos. Este resultado se visualiza debido a que esta habilidad necesita un grado más avanzado de planificación cognitiva y de construcción del discurso. Lo cual indica que este indicador correspondiente a la dimensión lingüística, aún se encuentra en desarrollo y requiere mayor practica para su consolidación. No obstante, se presenta un progreso beneficioso, ya que los alumnos logran emitir sus ideas con mayor claridad de forma espontánea, aunque aún tienen dificultades en las secuencias orales extensas.

En comparación con la fase diagnostica se presenta un avance significativo debido a que varios educandos que al inicio evitaban hablar o intervenir ahora participan de manera más frecuente, segura y voluntaria. Este cambio refleja una mejora en la confianza comunicativa y en la disposición para interactuar oralmente. En resumen, los resultados obtenidos después de

la implementación permiten evidenciar que el uso de estrategias lúdicas favoreció el desarrollo de la expresión oral, lo cual incide en diversas dimensiones e indicadores evaluados durante el proceso.

6.2. Discusión de resultados finales

La aplicación de la propuesta titulada *Palabras en acción: actividades para reforzar la expresión oral,* fundamentada en el ABJ, reflejó avances relevantes en la expresión oral de los alumnos del subnivel elemental, lo cual se evidenció en los instrumentos empleados como las listas de cotejo que se diseñaron por cada uno de los juegos implementados. Por lo tanto, en la fase diagnóstica se observó que los estudiantes tenían complicaciones, debido a que presentaban un vocabulario limitado, temor al expresarse, inseguridad y silencios continuos al momento de decir un argumento. Estos hallazgos se vinculan con lo expuesto por Uyaguari et al. (2023), quienes afirman que la expresión oral involucra elementos como la fluidez, el vocabulario y la pronunciación, indicadores que en este estudio presentaron un nivel inicial bajo dentro de la dimensión lingüística y comunicativa.

Tras la implementación de los juegos didácticos y consecuentemente con la replicación de la actividad inicial se logró comprobar una mejora significativa en los criterios de la dimensión lingüística y comunicativa, como la fluidez verbal, la participación, la seguridad al hablar, el contacto visual, la escucha activa y el vocabulario donde se visualizó una disposición positiva de los estudiantes con relación a la comunicación oral. Estos resultados se articulan con lo expuesto por Mena et al. (2021), quienes sostienen que el Aprendizaje Basado en el Juego propicia y incrementa el interés y la participación activa. Este avance se evidencia en los registros obtenidos a partir de la lista de cotejo donde se observó que el 72% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro “cumple”, a comparación con el diagnóstico inicial donde predominaban los niveles “en proceso” y “no cumplen”.

En función de los hallazgos se concuerda con lo señalado por Piaget (1961), quien plantea que el juego simbólico es un recurso lúdico que promueve el desarrollo cognitivo del niño, debido a que le posibilita aprender haciendo, explorando y jugando, lo que fomenta la interacción verbal y la confianza para comunicarse o intervenir durante las clases. En este estudio las actividades como el cuentacuentos giratorio, el bingo oral de imágenes, el eco parlante, entre otros, permitieron que los estudiantes se involucraran de forma activa y

espontánea, esto demostró mejoras en los indicadores de la dimensión comunicativa, específicamente en la fluidez verbal y la expresión corporal, lo que aumentó así su oralidad.

Asimismo, con relación a la percepción de la docente, la cual expresó que los alumnos en un inicio mostraban inseguridad, pero al observar las diferentes intervenciones con los juegos empleados percibió un cambio debido a que empezaron a interactuar con fluidez, elocuencia y seguridad conllevando un aumento sustancial en las interacciones orales dentro de las clases. Esto se sustenta en los aportes de Vygotsky (1978), quien plantea que la evolución del lenguaje se forma a partir de las interacciones sociales que se desarrollan durante los procesos comunicativos, lo cual se fortalece a través del juego. Esta transformación revela el desarrollo paulatino de la dimensión lingüística y comunicativa de las competencias orales, donde se refleja que los educandos pasaron de intervenciones insuficientes hacia participaciones más espontáneas y seguras.

Sin embargo, el criterio referente a la organización coherente de ideas no se logró consolidar en su totalidad, pero se mostró progresos parciales, ya que se pasó del nivel de logro “no cumple” a “en proceso”. Es decir, este aspecto necesita de intervenciones constantes. Este resultado refleja que dicho indicador de la dimensión lingüística requiere mayor fortalecimiento mediante prácticas continuas, lo que coincide con la necesidad de desarrollar progresivamente habilidades de estructuración del discurso.

En lo que respecta al clima socioemocional, en la segunda intervención del grupo focal luego de la implementación del ABJ, se reveló que los niños y niñas experimentaron emociones positivas, lo que influye directamente en las emisiones verbales y en la disposición para interactuar. En función de los datos obtenidos se respalda con el aporte de Bisquerra (2003), donde señala que un ambiente emocional favorable fomenta la comunicación oral y las habilidades sociales lo cual contribuye a un mejor bienestar personal y colectivo. En este sentido, la estrategia no solo fortaleció las competencias comunicativas, sino que también aportó a reducir el miedo. Estos resultados se complementan con la dimensión socioemocional, donde se evidenció más seguridad al intervenir de forma verbal y una disminución de los nervios aumentando así la confianza.

Conforme a la aplicación de los ocho juegos didácticos implementados durante las sesiones de clase organizados por niveles de complejidad, en el nivel básico: rueda de historias

personales y eco parlante; nivel intermedio bajo: la mímica hablada y el reportero; nivel intermedio alto: caja mágica de los objetos y bingo oral de imágenes; y el nivel avanzado: debate de bolsillo y cuentacuentos giratorio, se reflejó un avance positivo ya que todos los juegos aplicados han permitido fortalecer la habilidad de la expresión oral en los indicadores evaluados como lo son: la fluidez, la seguridad, la pronunciación y el discurso. Estos resultados corresponden con las dimensiones lingüística, comunicativa, pedagógica y lúdica, lo que permite mostrar los resultados obtenidos en función de la aplicación progresiva de los juegos.

En síntesis, la discusión de resultados permite dar afirmar que el ABJ es una estrategia apropiada para fortalecer la expresión oral en alumnos del subnivel elemental, puesto que propicia la interacción comunicativa al relacionarse los juegos con una dinámica diferente a la habitual, es decir, al emplear recursos como vídeos, cajas mágicas con objetos o micrófonos permite salir de lo cotidiano lo que conlleva a que los estudiantes disfruten de las actividades sin sentirse presionados, sino más bien atraídos, lo que incide en las emociones y en el desarrollo de las habilidades orales. En concordancia con los hallazgos obtenidos y los autores planteados y citados en el marco teórico se confirma y se valida la eficacia de la estrategia el Aprendizaje Basado en el Juego para el fortalecimiento de la expresión oral.

7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

La Investigación aporta a la didáctica de la lengua al evidenciar que la implementación del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) como estrategia pedagógica contribuyó al fortalecimiento de la expresión oral de los estudiantes del subnivel elemental en la asignatura de Lengua y Literatura, al brindar un entorno motivador e inclusivo, evidenciando mejoras en el vocabulario, la fluidez, la claridad al expresarse y la seguridad al hablar, lo que facilitó la interacción verbal mediante actividades lúdicas desarrolladas con la participación activa de los educandos. Esto incidió positivamente en el desarrollo de la oralidad, pues se demostró que el ABJ aportó significativamente al progreso académico y socioemocional de los participantes al aumentar su confianza, fluidez y seguridad al expresarse.

Además, se determinó que la estrategia del ABJ contiene un fundamento teórico consistente que apoya la intervención pedagógica para fortalecer la expresión oral,

a través de concepciones importantes que los autores afirman. Por lo tanto, de acuerdo con la información revisada se corroboró que el
juego didáctico fomenta un aprendizaje significativo y activo, lo que influye de manera directa en el desarrollo holístico de los alumnos. De igual manera, a través de técnicas e instrumentos aplicados se desarrolló el diagnóstico inicial, demostró que los estudiantes del cuarto año del subnivel elemental presentaban dificultades significativas en el vocabulario, la fluidez, la claridad y argumentación de ideas. Esta etapa sirvió como referencia para diseñar actividades lúdicas pertinentes para responder a estas necesidades comunicativas.

De igual manera, se elaboró una propuesta titulada *Palabras en Acción: actividades para reforzar la expresión oral* con varios juegos organizados por niveles de dificultad y con base en las destrezas del currículo. Para ello se consideró los aportes de los diferentes autores y también se vinculó con la práctica, lo que permitió conocer como los estudiantes avanzan en el desarrollo de las competencias orales. Durante su implementación los alumnos participaron activamente, demostraron entusiasmo, creatividad y disposición para este proceso. Estas dinámicas de juegos didácticos propiciaron la interacción, la colaboración y la práctica de la oralidad de manera espontánea y divertida.

Finalmente, la aplicación del ABJ evidenció mejoras en los componentes de la expresión oral, como la fluidez, la seguridad al hablar, el vocabulario y la claridad de ideas. Asimismo, se identificó que esta estrategia fortalece la motivación y la confianza, elementos clave para el desarrollo de la competencia comunicativa en el contexto escolar. En concordancia con ello, se afirma que el ABJ es una estrategia pertinente y efectiva para consolidar procesos comunicativos que promuevan la participación e interacción durante la ejecución de las actividades lúdicas.

Recomendaciones

Como recomendaciones, se considera pertinente que las instituciones educativas necesitan impulsar la innovación en la formación docente, además de modificar las dinámicas de enseñanza y evaluación, con la finalidad de mejorar el proceso educativo. Por otra parte, se recomienda profundizar los contenidos teóricos en la asignatura de Lengua y Literatura con el apoyo de actividades lúdicas basadas en estrategias viables como el Aprendizaje Basado en el Juego que permitió fortalecer la expresión oral de los estudiantes del subnivel elemental. Es

primordial dar atención a ciertas debilidades de los educandos como en la organización de ideas, la argumentación y la construcción progresiva del pensamiento oral.

En cuanto a la determinación del nivel de expresión oral de los alumnos, se sugiere que las instituciones educativas y los docentes realicen un proceso valorativo y de seguimiento a los estudiantes para poder identificar las falencias y fortalezas que presentan con relación a la oralidad. Para ello, se recomienda el uso de instrumentos de diagnósticos que recopilen información que facilite la toma de decisiones a través de la planificación de estrategias solidas que se ejecuten durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Respecto a la elaboración, aplicación y valoración de la propuesta aplicada, se sugiere trabajar en actividades contextualizadas que incluyan objetivos claros y consideren siempre la destreza con criterio de desempeño, los criterios e indicadores de evaluación. Asimismo, se recomienda implementar estas actividades de manera progresiva y flexible, para favorecer la participación activa de los estudiantes, y realizar procesos de evaluación continua que permitan valorar el impacto de las estrategias utilizadas.

De igual manera, se propone la aplicación del trabajo grupal con asignación de roles en la ejecución de las actividades para consolidar de mejor forma las habilidades sociales donde se produzca un intercambio de pensamientos, ideas y argumentos que aporten al discurso oral y fortalezcan las competencias comunicativas en el entorno escolar. Además, se considera pertinente indagar a profundidad sobre la influencia de la estrategia del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), dentro de otros ambientes educativos del subnivel elemental o de la educación básica.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Achata, M. (2018). *Los juegos lingüísticos como estrategia de aprendizaje para mejorar la expresión oral en estudiantes de educación primaria* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH Católica. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/3348

Aguirre, N. (2023). Expresión oral en estudiantes de nivel primaria de la provincia de Huamalíes, Perú 2022. *Encuentros: Revista de Ciencias Humanas,* T*eoría Social y Pensamiento Crítico, (*19), 208-217. https://doi.org/10.5281/zenodo.8271577

Andino, A., y Rocha, L. (2023). Desarrollo de la autonomía en los niños mediante actividades lúdicas. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores,* 11(1), 1-21. https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3703

Alcívar, A. (2022). *Proyecto Educativo Institucional para la Convivencia Armónica*. [PEICA 2022–2026]. Unidad Educativa Particular la Providencia. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/07/Proyecto-Educativo-Institucional-Convivencia-Armonica.pdf

Armijos, P., Capa, D., Jordan, S., y Illescas, J. (2024). Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos: Su impacto en el desarrollo de habilidades socioemocionales. SAGA: *Revista Científica Multidisciplinar*, 1(4), 178-187. https://revistasaga.org/index.php/saga/article/view/22/37

Benites, C. R., Macas, G. M., Morocho, J. S., Cartuche, M. P., Sarango, K. B., y Benites, J. J. (2024). Impacto de los juegos cognitivos en la comunicación oral. *Revista InveCom*, *4*(2), 1–12. https://doi.org/10.5281/zenodo.10850661

Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación Educativa, 23*(1), 7–43. https://revistas.um.es/rie/article/view/99071

Caicedo, A. (2021). *Fortalecimiento de la expresión oral a través de juegos tradicionales en niños de cinco años del Centro Educativo Eduardo Pinto Aragón de Porciosa* [Tesis de maestría, Universidad de la Sabana]. Intellectum - Repositorio Institucional Universidad de la Sabana. https://intellectum.unisabana.edu.co/entities/publication/e8a60c9a-de19-4265-891c-a0e6c281e0cd

Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista Científico-Profesional, 6*(4), 861-878. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973

Calvo, C. (2007). *Técnicas e instrumentos de diagnóstico en educación.* Ediciones Aljibe. https://granatensis.ugr.es/discovery/fulldisplay?vid=34CBUA_UGR:VU1&docid=alma991014215757904990&context=U

Carr, W., y Kemmis, S. (1988). *Teoría crítica de la enseñanza: La investigación-acción en la formación del profesorado*. Martínez Roca. https://share.google/w9R5zextmTlbYn7Y1

Cruz, D. F. (2020). Expresión oral: Una problemática por abordar. *Sciendo, 23*(4), 293-298. https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/SCIENDO/article/view/3202

Curipallo, N. (2023). Los juegos de mesa verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de educación general básica. *Revista Científica UISRAEL*, *10*(2), 191-205. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2631-27862023000200191&script=sci_abstract

Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., y Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica, 2*(7), 162-167. https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf

Esquivel, W. E. V., y Azahuanche, M. Á. P. (2021). Las competencias comunicativas como factor fundamental para el desarrollo social. *Polo del Conocimiento: Revista Científico-Profesional*, *6*(3), 433-456. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926918

Evans, P., Vansteenkiste, M., Parker, P., Kingsford-Smith, A. y Zhou, S. (2024). Teoría de la carga cognitiva y su relación con la motivación: Una perspectiva desde la teoría de la autodeterminación. *Revista de Psicología Educativa*, *36* (1), 7. https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-023-09841-2

Folgueiras, P. (2016). La entrevista. Repositorio Digital de la Universidad de Barcelona.https://diposit.ub.edu/items/78e4a52d-e79d-426f-89ae-da5ba2bb45f1

García, E. (2020). La evaluación de los propios progresos en la expresión oral frente a la importancia concedida a los criterios de autoevaluación. *Lenguaje*, *48*(1), 38–

59. https://revistalenguaje.univalle.edu.co/index.php/lenguaje/article/view/6571/11344

Gómez, T., Fernández, H., Báez, H., y Pérez, M. (2021). Estrategia artística para mejorar la expresión oral en estudiantes mexicanos: un estudio piloto. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa, 12*(23), 1-22. https://doi.org/10.32870/dse.v0i23.779

Guzmán, J. y Cózar, A. (2024). Enseñanza de expresión oral en la Educación Primaria: Una revisión sistemática. *Educación Siglo XXI, 42*(3), 75–96. https://doi.org/10.6018/educatio.618851

Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education. http://repositorio.uasb.edu.bo/handle/20.500.14624/1292

Loayza, E., Ugarte, M., Campoverde, J., y Curay, E. (2023). Metodologías activas en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 0 a 5 años. En *Educación inicial: Enfoques y experiencias de enseñanza* (pp. 43–46). Atena Editora. https://atenaeditora.com.br/catalogo/dowload-post/78588

Loja, C., Suco, L., Castillo, K., y Castillo, B. (2023). Aprendizaje basado en juegos para la motivación en las clases de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7*(5), 463-475. https://www.researchgate.net/publication/374275525_Aprendizaje_Basado_en_Juegos_para_la_Motivacion_en_las_Clases_de_Lengua_y_Literatura

López, A., y Encabo, E. (2002). *Introducción a la didáctica de la lengua y la literatura* (2ª ed.). Octaedro. https://imagessl.casadellibro.com/capitulos/9788480635516.pdf

Lovera, M., y Pérez, D. (2010). Investigación educativa universitaria: enfoques epistémicos. *Multiciencias* , *10*, 178-182. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=90430360032

Lucena Jiménez, I., y Salvador Jiménez, B. G. (2024). La competencia comunicativa intercultural en la enseñanza de lenguas extranjeras: Una revisión. *Mendive. Revista De Educación*, *22* (2), Artículo e3621. https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/3621

Luna, G., Nava, A., y Martínez, D. (2022). El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información. *Zincografía, 6* (11), 180-201. https://doi.org/10.32870/zcr.v6i11.131

Martínez, J. L. S., Manzano, S. S., Redecillas, T. M., y Ariza, A. R. (2023). *Aprendizaje Basado en Juegos como metodología activa en la educación primaria.* Wanceulen. https://books.google.com.ec/books?id=yNfBEAAAQBAJ

Mejía-Rivas, J. (2022). Los paradigmas en la investigación científica. *Revista Ciencia Agraria, 1* (3), 7-14. https://cienciaagraria.com/index.php/rca/article/view/10

Mena, C., Flores, C., Arteaga, P., Saldaña, D., y Navarrete, E. (2021). Juego en primera infancia: Aproximación al significado otorgado por educadoras de párvulos. *Cuadernos De Investigación Educativa, 12*(1). https://doi.org/10.18861/cied.2021.12.1.3063

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de Educación General Básica Elemental.* https://educacion.gob.ec

Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Currículo priorizado con énfasis en Comunicación, Matemática, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales: Subnivel Elemental.* https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_Elemental.pdf

Morales-López, S., Hershberger del Arenal, R., & Acosta-Arreguín, E., (2020). Evaluación por competencias: ¿cómo se hace? *Revista de la Facultad de Medicina (México), 63* (3), 46-56. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0026-17422020000300046

Níkleva, D. G., y López-García, M. P. (2019). El reto de la expresión oral en Educación Primaria: características, dificultades y vías de mejora. *Education Siglo XXI, 37* (3), 9-32. https://doi.org/10.6018/educatio.399141

Ochoa Sierra, L. (2022). Estado de la cuestión sobre la enseñanza de la oralidad en la educación formal. *Revista Colombiana de Educación*, (85), 55–78. https://doi.org/10.17227/rce.num85-11613

Orozco, J. (2016). La Investigación Acción como herramienta para la Formación Docente. Experiencia en la Carrera Ciencias Sociales de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNAN-Managua, Nicaragua. *Revista Científica de FAREM-Estelí, (19)*, 5–17. https://doi.org/10.5377/farem.v0i19.2967

Pacheco, I. (2021). El *aprendizaje basado en juegos (ABJ) para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en la Educación General Básica Elemental* [Tesis de maestría, Universidad Técnica Estatal de Quevedo]. Repositorio UTEQ. https://repositorio.uteq.edu.ec/items/428165bf-b7b6-4f40-8278-82df269c0c27

Pérez, A. (2024). *El valor educativo del juego libre en el entorno natural en Educación Infantil. Un estudio a partir de la observación sistemática y naturalista en una escuela Montessori.* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. UVADoc. https://uvadoc.uva.es/handle/10324/69110

Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación.* Fondo de Cultura Económica. https://books.google.es/books?id=2m7DDwAAQBAJ

Rojas-Gutiérrez, W. J. (2022). La relevancia de la investigación cualitativa. *Studium Veritatis, 20* (26), 79-97. https://scispace.com/pdf/la-relevancia-de-la-investigacion-cualitativa-3o93jhkj.pdf

Romero Pérez, M., Saavedra Infante, M., y Naranjo García, M. I. (2021). Actividades para contribuir al desarrollo de la expresión oral en niños de la primera infancia del Sexto Año de Vida. *Revista Científica Hallazgos 21, 6* (2), 187–198. https://doi.org/10.69890/hallazgos21.v6i2.522

Rosas, C., Andrade, E., Cárdenas, A., y Sommerhoff, J. (2021). Premisas para la enseñanza de la expresión oral en Chile. *Estudios Pedagógicos, 47* (1), 251–265. https://doi.org/10.4067/S0718-07052021000100251

Sánchez, D. (2022). *Análisis de la expresión oral en educación primaria a través de los textos radiofónicos* [Trabajo fin de grado, Universidad de Almería]. Repositorio Institucional UAL. https://repositorio.ual.es/handle/10835/14752

Sánchez, A., y Murillo, A. (2021). Enfoques metodológicos en la investigación histórica: cuantitativa, cualitativa y comparativa. *Debates por la Historia, 9* (2),147-181. https://www.redalyc.org/journal/6557/655769223006/655769223006.pdf

Tomalá, J. (2024). *Expresión oral y su influencia en el desarrollo de las relaciones interpersonales* [Tesis de maestría, Universidad Estatal Península de Santa Elena] Repositorio UPSE. https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/1db42059-b5e7-4b22-87a8-84dbce7c635c/content

Uyaguari, G., Ullaguari, L., Granda, M., y Uyaguari, J. (2023). Estrategias didácticas para mejorar la expresión oral de niños y niñas en la edad escolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7* (1), 10416-10435. https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5222

Vélez, F., y Macías, M. (2022). La conciencia lingüística en el aprendizaje de la lectoescritura. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, *6*(10), 84-101. https://doi.org/10.46296/yc.v6i10edespab.0166

Vygotsky, L.S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, y E. Souberman, Eds.). Prensa de la Universidad de Harvard. https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4

Vygotsky, L. S. (1998). *Pensamiento y lenguaje*. Pueblo y Educación. https://books.google.es/books?id=CGM0EAAAQBAJ

Willems, D. (1989). Lenguaje escrito y lenguaje oral. *Historia y Fuente Oral*, 1, 97–105. https://www.jstor.org/stable/27753231

7. ANEXOS

Anexo 1

Link de acceso a la recopilación de información

https://drive.google.com/drive/folders/1vQkZHHupCZvMMp_QFweUHaY71LeUGFEj?usp=drive_link

Anexo 2

Lista de cotejo (antes de la Implementación)

Evaluación Diagnóstica: Nivel de Expresión Oral

Nombre del estudiante: _____

Curso: 4.º EGB

Fecha: __ / __ / ____

Observado por: _____

Criterios	Cumple	En proceso	No Cumple	Observaciones
1. Emite palabras con pronunciación clara y comprensible				
2. Usa un volumen de voz adecuado para que todos puedan escuchar				
3. Se expresa con fluidez, manteniendo un ritmo adecuado y continuidad en su discurso				

4. Evita pausas largas, repeticiones o muletillas que interrumpan la comunicación				
5. Utiliza un vocabulario variado y acorde a su edad				
6. Organiza sus ideas de forma coherente al hablar				
7. Mantiene contacto visual con su interlocutor o audiencia				
8. Se expresa con seguridad y confianza al comunicarse frente al grupo.				
9. Respeta los turnos de habla y escucha con atención a sus compañeros				
10. Muestra disposición para comunicarse en diferentes contextos (juego, clase, grupo)				

Anexo 3

Guía de entrevista (antes de la implementación)

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DE LA "UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR DE AZOGUES"

Tema: El Aprendizaje Basado en el Juego como estrategia para fortalecer la expresión oral en estudiantes del subnivel elemental

Objetivo: Recolectar información cualitativa sobre las percepciones, experiencias y prácticas de la docente en torno a la expresión oral de los estudiantes de cuarto grado y la aplicación del Aprendizaje Basado en Juego como estrategia para su fortalecimiento.

Indicaciones

La presente entrevista tendrá una duración aproximada de 20 a 40 minutos, se centrará en temas relacionados con la expresión oral de los estudiantes de cuarto grado y el uso del Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) como estrategia pedagógica en el área de Lengua y Literatura. Se solicita, gentilmente, a la entrevistada responder de manera abierta y reflexiva, compartiendo su experiencia profesional. La participación es completamente voluntaria y agradecemos de antemano su disposición y el tiempo brindado para esta actividad investigativa.

Consideraciones éticas

Esta entrevista tiene fines exclusivamente académicos. Con su autorización, se podrá grabar la conversación o tomar notas para asegurar una adecuada sistematización de la información. Toda la información proporcionada será tratada con absoluta confidencialidad y no se divulgarán datos personales. Usted tiene la plena libertad para no responder alguna pregunta o interrumpir la entrevista en cualquier momento. Su participación es voluntaria y será altamente valorada.

Estimada Lic. Mercy Gonzales, Docente de la Unidad Educativa:

A continuación, se presentan una serie de preguntas relacionadas con la expresión oral y el Aprendizaje Basado en Juego (ABJ). Le invitamos a que usted las responda de forma abierta y reflexiva, con base en su experiencia profesional.

Expresión Oral

1. ¿Cómo describiría usted el nivel de expresión oral de sus estudiantes de cuarto año de EGB?

2. ¿Cuáles considera usted que son las principales dificultades que enfrentan sus niños al expresarse oralmente?

3. ¿Ha notado usted que sus estudiantes aplican correctamente las reglas gramaticales al expresarse oralmente? ¿Por qué? ¿Podría usted compartir un ejemplo?

4. ¿Considera usted que sus estudiantes organizan y expresan sus ideas de manera suficientemente clara durante las actividades orales en clase? ¿Qué estrategias utiliza para mejorar esta habilidad?

Aprendizaje Basado en el Juego

5. ¿Considera usted que los juegos, por ejemplo, dramatizaciones, adivinanzas, juegos de roles o debates podrían mejorar el nivel de la expresión oral de sus estudiantes?
6. ¿Ha utilizado usted juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la expresión oral dentro de la asignatura de Lengua y Literatura? ¿Cuáles? En caso de no haberlos utilizado, ¿qué motivos cree que lo han impedido?
7. ¿Qué criterios toma en cuenta usted para seleccionar o diseñar juegos que se relacionen con los contenidos curriculares de Lengua y Literatura? Si aún no los ha usado, ¿qué factores consideraría importantes?
8. ¿Sus estudiantes participan activamente durante las actividades lúdicas? ¿Qué comportamientos lo evidencian?

Apreciada docente: recalcamos nuestra imperecedera gratitud por la entrevista concedida. Muchas gracias.

Anexo 4

Guía de grupo focal (antes de la implementación)

GRUPO FOCAL DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE LA "UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR DE AZOGUES"

Tema: El Aprendizaje Basado en el Juego como estrategia para fortalecer la expresión oral en estudiantes del subnivel elemental

Duración estimada: 15 a 20 minutos

Participantes: Grupo conformado por seis estudiantes: tres niños y tres niñas.

Moderador(a): Gabriela Macas

Objetivo: Identificar percepciones, experiencias y expectativas en torno al uso del juego como estrategia para mejorar la expresión oral en el aula.

Instrucciones para la intervención del grupo focal.

En esta conversación en grupo todos ustedes podrán compartir lo que piensan y sienten sobre cómo hablan en clase y sobre los juegos que usan para aprender. Cabe mencionar que no hay respuestas buenas o malas, solo queremos conocer lo que ustedes piensan. Todo lo que se exprese aquí será confidencial, es decir, nadie fuera del grupo sabrá la información compartida. Para no olvidar ninguna de sus ideas importantes, esta conversación será grabada en video, pero la grabación será usada solo con fines académicos y se guardará con mucho cuidado. Pueden hablar con total confianza y respeto, y si no desean responder alguna pregunta o no desean que se les grabe, no hay ningún inconveniente. Lo más importante es que ustedes participen, escuchen a sus compañeros y se diviertan mientras conversamos.

A continuación, queridos estudiantes, les realizaré algunas preguntas para que nos cuenten ustedes sobre sus experiencias al hablar en clase y sobre los juegos que utilizan para aprender. Recuerden que aquí todos sus comentarios son valiosos y respetados.

1. ¿Cómo se siente usted cuando tiene que hablar en público o participar oralmente en clase? ¿Le gusta o le pone nervioso? Cuéntenos por qué.

2. Cuando usted habla en clase, ¿qué tipo de palabras usa? ¿Le gusta usar palabras nuevas o explicar con sus propias palabras?

3. Cuando usted explica algo en clase, ¿cómo lo hace? ¿Puede hablar seguido o a veces se traba o se queda pensando? Cuéntenos.

4. ¿Qué es lo que más le gusta a usted para aprender en la clase de Lengua y Literatura: jugar, leer, escuchar, ¿hacer movimientos corporales? ¿Por qué le gusta más eso?

5. ¿Recuerda usted que alguna vez aprendió algo mientras jugaba o hacía una actividad divertida? ¿Qué fue y cómo lo recuerda?

6. ¿Cómo se siente usted cuando juega con sus compañeros en clase? ¿Qué tipo de juegos le gusta más? ¿Por qué?

Queridos estudiantes gracias por su colaboración todas sus respuestas han sido muy valiosas.

Anexo 5

Lista de cotejo (después de la Implementación)

Evaluación posterior a la implementación del ABJ

Nombre del estudiante: _____

Curso: 4.º EGB

Fecha: __ / __ / ____

Observado por: _____

Criterios	Cumple	En proceso	No Cumple	Observaciones
1. Participa activamente en las dinámicas orales propuestas por la guía lúdica				
2. Se expresa con fluidez y naturalidad durante el juego o las actividades				
3. Utiliza un vocabulario variado y apropiado al contexto lúdico				
4. Escucha con atención a sus compañeros y responde de manera respetuosa				
5. Se comunica con seguridad y confianza al intervenir frente al grupo				

6. Mantiene contacto visual y demuestra entusiasmo al hablar				
7. Organiza sus ideas de forma coherente al narrar, describir o explicar en el juego				
8. Colabora con sus compañeros para lograr los objetivos comunicativos del juego				
9. Muestra creatividad y originalidad al expresarse en las actividades				
10. Evidencia disfrute y disposición positiva hacia la comunicación oral a través del juego				

Anexo 6

Guía de entrevista (después de la implementación)

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DE LA "UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR DE AZOGUES"

Tema: El Aprendizaje Basado en el Juego como estrategia para fortalecer la expresión oral en estudiantes del subnivel elemental

Objetivo: Recolectar información cualitativa sobre las percepciones, experiencias y resultados observados por la docente en relación con el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de cuarto grado, tras la aplicación del Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) como estrategia pedagógica.

Indicaciones

La presente entrevista tendrá una duración aproximada de 20 a 40 minutos y se centrará en temas relacionados con los resultados obtenidos tras la implementación del Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) en el área de Lengua y Literatura, específicamente en el desarrollo de la expresión oral. Se solicita, gentilmente, a la entrevistada responder de manera abierta y reflexiva, compartiendo su experiencia profesional. La participación es completamente voluntaria y agradecemos de antemano su disposición y el tiempo brindado para esta actividad investigativa.

Consideraciones éticas

Esta entrevista tiene fines exclusivamente académicos. Con su autorización, se podrá grabar la conversación o tomar notas para asegurar una adecuada sistematización de la información. Toda la información proporcionada será tratada con absoluta confidencialidad y no se divulgarán datos personales. Usted tiene la plena libertad para no responder alguna pregunta o interrumpir la entrevista en cualquier momento. Su participación es voluntaria y será altamente valorada.

Estimada Lic. Mercy Gonzales, Docente de la Unidad Educativa:

A continuación, se presentan una serie de preguntas relacionadas con la expresión oral después de la aplicación del Aprendizaje Basado en Juego (ABJ). Le invitamos a que usted las responda de forma abierta y reflexiva, con base en su experiencia profesional.

Expresión oral

1. ¿Considera usted que sus estudiantes mejoraron su nivel de expresión oral después de la aplicación del ABJ? ¿Podría compartir algún ejemplo?

2. ¿De qué manera cree usted que la aplicación del ABJ influyó en la motivación y la concentración de los estudiantes al momento de expresarse oralmente?

3. ¿Cómo valora usted el progreso de los estudiantes en la organización y expresión clara de sus ideas durante las actividades orales realizados con el ABJ en clases?

4. ¿Cómo considera usted que las actividades (basadas en el ABJ) potenció las habilidades de expresión oral de sus estudiantes?

Aprendizaje basado en el Juego

5. ¿Cuáles fueron los principales retos que usted observó al momento de trabajar con el Aprendizaje Basado en Juego?
6. ¿Qué juegos observó usted que fueron más pertinentes para mejorar la habilidad de expresión oral?
7. Desde su perspectiva, ¿cuáles de los juegos propuestos se vincularon mejor con los aprendizajes del área de Lengua y Literatura?
8. ¿Qué emociones observó usted que se reflejaron en los estudiantes al realizar las actividades mediante el juego?

Apreciada docente: recalcamos nuestra imperecedera gratitud por la entrevista concedida. Muchas gracias.

Anexo 7

Guía de grupo focal (después de la implementación)

GRUPO FOCAL DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE LA "UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR DE AZOGUES"

Tema: El Aprendizaje Basado en el Juego como estrategia para fortalecer la expresión oral en estudiantes del subnivel elemental

Duración estimada: 15 a 20 minutos

Participantes: Grupo conformado por seis estudiantes: tres niños y tres niñas.

Moderador(a): Gabriela Macas

Objetivo: Identificar percepciones, experiencias y expectativas en base a la implementación del juego como estrategia para mejorar la expresión oral en el aula.

Instrucciones para la intervención del grupo focal.

En esta conversación en grupo, todos ustedes podrán compartir lo que piensan y sienten sobre cómo fue su experiencia al hablar en clase y sobre los juegos que utilizaron para aprender. Queremos conocer cómo se sintieron, qué aprendieron y qué opinan de esta forma divertida de aprender. Recuerden que no hay respuestas buenas o malas, y que lo más importante es su opinión. Todo lo que se exprese aquí será confidencial, es decir, nadie fuera del grupo sabrá lo que ustedes digan. Para no olvidar sus ideas importantes, esta conversación será grabada en video, pero la grabación será usada únicamente con fines académicos y se guardará con mucho cuidado. Pueden hablar con total confianza y respeto. Si no desean responder alguna pregunta o no desean que se les grabe, no hay ningún problema. Lo más importante es que participen, escuchen a sus compañeros y se sientan cómodos mientras conversamos.

A continuación, queridos estudiantes, les haré algunas preguntas para que nos cuenten sobre cómo se sintieron al hablar en clase y cómo fue aprender a través de juegos. Recuerden que aquí todas sus opiniones son importantes y respetadas.

Grupo Focal

1. ¿Cómo se sintió usted cuando en la asignatura de Lengua y Literatura se usaron juegos para aprender?

2. ¿Hubo momentos durante los juegos en que se sintió nervioso(a)? ¿Cómo hizo para superar ese nerviosismo?

3. ¿Considera usted que los juegos utilizados durante las clases le ayudaron a sentirse más seguro al hablar en público? ¿Por qué?
4. ¿Qué le gustaría cambiar o mejorar en las actividades con juegos para que fueran más útiles al expresarse oralmente?
5. ¿Cuáles fueron los juegos que más le gustaron?
6. ¿Al trabajar con los juegos cree que mejoró su forma de expresarse en público?
7. ¿Tuvo dificultad para hablar en público mientras realizaba las actividades cuales fueron?

Queridos estudiantes gracias por su colaboración todas sus respuestas han sido muy valiosas.