

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2217>

La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comunicación oral

The gamification as a didactic strategy to strengthen oral communication in students of Bachillerato General Unificado

Bertha Liliana Rea Iza

blrea@uce.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0002-5217-4021>

Universidad Central del Ecuador

Quito – Ecuador

Geovanny Cristoval Caizapanta Puruncaja

gcaizapanta@uce.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-1562-9883>

Universidad Central del Ecuador

Quito – Ecuador

Calixto Gilberto Guamán Garcés

cguaman@uce.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-8044-2172>

Universidad Central del Ecuador

Quito – Ecuador

Indira Gisell Pardo Sarango

igpardo@uce.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-1239-218X>

Universidad Central del Ecuador

Quito – Ecuador

Artículo recibido: 30 de mayo de 2024. Aceptado para publicación: 14 de junio de 2024.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen


La presente investigación tuvo como objetivo utilizar la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comunicación oral de los estudiantes de Bachillerato General Unificado. El enfoque de investigación es cualitativo ya que se recogieron datos mediante una entrevista a tres docentes del área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Sebastián de Benalcázar”. La modalidad de estudio fue bibliográfica-documental porque se realizó la búsqueda de información para el desarrollo del trabajo, cabe mencionar que la investigación fue de campo. Los resultados obtenidos según el análisis e interpretación se concluyen que los recursos educativos digitales junto con la gamificación ayudan a fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas. Además, se puede usar actividades lúdicas, como un componente de motivación. Por otra parte, las estrategias didácticas digitales ayudan en el proceso de enseñanza – aprendizaje, fortalecen la comunicación oral y la concentración de los estudiantes. En conclusión, la gamificación fortalece la destreza del habla y la escucha de los estudiantes; por ello, mediante la aplicación de esta estrategia se puede potenciar la comunicación eficaz en diversos contextos en los que interactúan los estudiantes.

Palabras clave: gamificación, estrategia, didáctica, comunicación oral

Abstract

The objective of this research was to use gamification as a didactic strategy to strengthen the oral communication skills of Bachillerato General Unificado students. The research approach is qualitative since data were collected through an interview with three teachers of the Language and Literature area from Unidad Educativa Municipal "Sebastián de Benalcázar". The study modality was bibliographic-documentary because the search for information was carried out for the development of the work, it is worth mentioning that the research was field research. The results obtained according to the analysis and interpretation conclude that digital educational resources together with gamification help to foster the development of communication skills. In addition, playful activities can be used as a motivational component. On the other hand, digital didactic strategies help in the teaching-learning process, strengthen oral communication and concentration of students. In conclusion, gamification strengthens students' speaking and listening skills; Therefore, by applying this strategy, effective communication can be enhanced in various contexts in which students interact.

Keywords: gamification, strategy, didactic, oral communication

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons . 

Cómo citar: Rea Iza, B. L., Caizapanta Puruncaja, G. C., Guamán Garcés, C. G., & Pardo Sarango, I. G. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comunicación oral. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (3), 2557 – 2573.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2217>

INTRODUCCIÓN

Los avances tecnológicos y la modalidad de trabajo virtual suscitada por la pandemia Covid-19 han provocado grandes cambios en la educación, en donde, la enseñanza tradicional ha quedado obsoleta, ya que hoy en día los medios digitales permiten a los estudiantes tener acceso a todo tipo de información (Gómez, 2017 p.20). Además, los estudiantes están constantemente expuestos a múltiples estímulos que hacen que ellos investiguen por su cuenta. En este contexto, Maldonado (2018) expresa que resulta cada vez más importante innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje para mantener el interés y atención de los estudiantes.

En este sentido, la pandemia COVID-19 mostró evidencia del desconocimiento de los maestros en cuanto al uso de los recursos tecnológicos, debido a que utilizaron estrategias y metodologías tradicionales en las clases virtuales (Poaquiza, 2020). Por lo que, el entorno de aprendizaje fue poco productivo para el desarrollo no solo de las habilidades comunicativas sino también sociales.

Actualmente, existe la necesidad de combinar la educación con estrategias lúdicas basadas en tecnología, como la gamificación, puesto que los docentes, como facilitadores, requieren crear actividades innovadoras por medio de herramientas tecnológicas para desarrollar una interacción y comunicación entre pares (Andreu, Gómez Escalonilla Torrijos, & Hung, 2022). Además, el juego como estrategia lúdica eleva el desarrollo de habilidades orales que hoy por hoy son indispensables en el perfil de salida del Bachillerato. Por este motivo, la investigación busca determinar el uso de la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comunicación oral en los estudiantes de Bachillerato General Unificado. Debido a que la ludificación fortalece las destrezas comunicativas de hablar, escuchar, leer y escribir.

A nivel mundial la educación sufrió grandes cambios debido a la emergencia sanitaria, en Ecuador se evidenció que los docentes y estudiantes tuvieron mucha dificultad en adquirir un ordenador, en el manejo de las herramientas tecnológicas, la falta de conexión a internet. Sobre esto el diario El Universo (2020) manifestó que "El 10,7 % de los que tienen entre 15 y 49 años no tienen un celular activo y no han usado computadora ni internet en los últimos doce meses, según la última información al respecto del Instituto Nacional de Estadística y Censos." (p.2). Por lo tanto, se evidencia que existe un analfabetismo digital en Ecuador, mismo que es un problema en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En época de pandemia, la Secretaría de educación, recreación y deporte de Quito (SERD), junto a la Unión de Educadores Municipales UNEM, realizó conferencias, talleres virtuales a 1150 docentes de educación municipal sobre el uso de las TIC. A pesar de ello, no todos los docentes tienen las mismas habilidades para aprovechar las bondades que ofrecen las herramientas tecnológicas lo que genera una brecha educativa la cual perjudica al proceso de enseñanza - aprendizaje. Mientras que los estudiantes conocen y usan las tecnologías como las redes sociales y usan diferentes aplicaciones para juegos o entretenimiento, sin embargo, basándose en la realidad de las aulas de clases, los estudiantes no utilizan las TICs en beneficio de su aprendizaje. Por esta razón se plantearon las siguientes preguntas directrices:

- ¿Cuál es el uso de la gamificación en el fortalecimiento de la comunicación oral de los estudiantes de BGU?
- ¿Qué estrategias didácticas emplean los docentes de Lengua y Literatura para el fortalecimiento de la comunicación oral de los estudiantes de bachillerato?
- ¿Cuál es la didáctica de la comunicación oral utilizada por los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura?
- ¿Cuál es el proceso didáctico de la escucha que emplean los docentes con los estudiantes BGU?

- ¿Cuál es el proceso didáctico del habla que emplean los docentes con los estudiantes BGU?

Los trabajos previos que se consideraron en el estudio fueron: La gamificación como estrategia metodológica en la Universidad publicada en Bixel Bit. Revista de Medios y Educación en enero del 2022. Los objetivos fueron conocer, a través de la opinión del estudiante, si la gamificación es una herramienta idónea para la enseñanza-aprendizaje en la universidad; y valorar el grado de satisfacción de los estudiantes. También es importante mencionar la investigación de Prieto-Andreu et al. (2022) sobre La gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. El objetivo de este fue revisar la bibliografía que analiza la relación entre gamificación, motivación y aprendizaje y, así, proporcionar ideas pedagógicas y didácticas para su implementación en la educación no universitaria. Por otro lado, la investigación Guía de estrategias didácticas de aprendizaje basado en el juego para fortalecer la comunicación oral en estudiantes de Bachillerato. Su objetivo fue diseñar una guía, este estudio parte de un sustento teórico que involucra la conceptualización del juego, la propuesta curricular de Lengua y Literatura y los procesos que se desarrollan en la oralidad. Rosales, 2021. Por último, la investigación denominada “La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia” de los autores Vergara-Pareja et al. (2021).

METODOLOGÍA

El diseño de esta investigación es teoría fundamentada, porque se generó la teoría a partir de datos obtenidos. Su objetivo fue producir interpretaciones que expliquen y proporcionen información valiosa sobre el estudio. Para Hernández et al. (2014) “la teoría fundamentada es hallazgos que emergen basados en los datos”. En el estudio se recopiló datos sobre las variables: la gamificación como estrategia didáctica y fortalecimiento de la comunicación oral; se procedió a la interpretación y finalmente se obtuvo una nueva teoría.

Así mismo fue necesario emplear un enfoque cualitativo, porque la investigación se realizó mediante recopilación de información a través de entrevistas. Hernández et al. (2014) manifiestan que el “enfoque cualitativo puede concebirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos”. En este contexto se interpretó el problema de estudio que es la gamificación como estrategia didáctica en el fortalecimiento de la comunicación oral; es decir, se identificó si los docentes conocen y utilizan la ludificación en sus horas de clase para fortalecer las habilidades comunicativas.

La modalidad de estudio fue documental porque se realizó un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios. También la modalidad de la investigación fue bibliográfica por la búsqueda, recopilación, organización, valoración, crítica e información bibliográfica para desarrollar y explicar las variables de estudio. Además, la modalidad de estudio es de campo, puesto que se trasladó al lugar de los hechos para la recolección de datos a los docentes del área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Municipal “Sebastián de Benalcázar”. El Tipo de estudio de investigación fue descriptivo, ya que se relatan los hechos como son observados. Es decir, se describieron las dos variables; la primera variable “gamificación como herramienta didáctica” y la segunda variable “el fortalecimiento de la comunicación oral”. Dichas variables fueron sometidas a análisis.

La población utilizada en este estudio fue de 68 (41 hombres y 27 mujeres) docentes de la Unidad Educativa Municipal “Sebastián de Benalcázar”. La institución está ubicada en la Zona 9, Distrito 17D05, Circuito 17D05C02. Dirección: Irlanda E 10-77 y Av. 6 de diciembre, Quito-Ecuador. En esta investigación se realizó un muestreo por conveniencia, puesto que uno de los investigadores trabaja en la institución educativa y cuenta con el respaldo tanto de las autoridades como de los padres de familia para desarrollar la investigación. Entonces, en este estudio se seleccionó a 3 docentes, puesto

que cumplen con los siguientes criterios: son docentes que poseen título de Tercer Nivel, son licenciadas en educación, mención Lengua y Literatura; además trabajan con estudiantes de Bachillerato General Unificado.

La técnica que se empleó en esta investigación fue la entrevista semi –estructurada por su flexibilidad; misma que se aplicó a docentes de Lengua y Literatura que trabajan con estudiantes de Bachillerato General Unificado. El instrumento que se utilizó es un cuestionario con un guion de 8 preguntas abiertas. Para la validación del instrumento se contó con el criterio de tres docentes universitarios, con un amplio conocimiento y experiencia en educación. La técnica que se utilizó para el análisis de los datos fue la empírica analítica, ya que mediante la interacción directa con los entrevistados se puede obtener información la cual posteriormente se analizó tomando en cuenta las respuestas, los conocimientos empíricos del investigador y los resultados encontrados en otras investigaciones.

RESULTADOS

Pregunta 1: ¿Usted emplea la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la comunicación oral? Sí o No; ¿Por qué?

Análisis e interpretación

Los entrevistados manifiestan que sí emplean la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la comunicación oral, porque es una estrategia y recurso didáctico que motiva a los estudiantes a través del juego, mismo que permite desarrollar la habilidad oral a través de actividades como familias semánticas de palabras o red de pronunciación eficaz, para lograr que los estudiantes expresen oralmente sus pensamiento, sentimientos y emociones.

Pregunta 2: ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza como estrategias didácticas en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes?

Análisis e interpretación

Las herramientas tecnológicas más utilizadas por los docentes como estrategias didácticas en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes son: la plataforma Zoom, CEVIN (Moodle), correo electrónico y redes sociales. En donde, la primera herramienta contribuye al desarrollo de clases virtuales y trabajos interactivos en grupo. La segunda, facilita el envío y recepción de tareas, evaluaciones virtuales, verificación de notas, entre otras actividades. Por último, el correo electrónico y las redes sociales (WhatsApp) permiten el envío y recepción de documentos, imágenes y audios.

Pregunta 3: ¿Por qué considera que es pertinente emplear la didáctica de la comunicación oral?

Análisis e Interpretación

La didáctica de la comunicación oral como tal es fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que ayuda a los estudiantes a afrontar situaciones comunicativas en la vida diaria, elimina las barreras de la oralidad, aumenta el léxico, desarrolla las habilidades de hablar y escuchar, al contacto con otras personas. Es decir, permite que los estudiantes puedan expresarse con claridad, coherencia, fluidez y lógica en cualquier contexto comunicativo.

Pregunta 4: ¿Cómo utiliza el proceso didáctico de la escucha en la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes?

Análisis e Interpretación

El proceso didáctico de la escucha es utilizado en la enseñanza – aprendizaje como un eje transversal que permite a los estudiantes reafirmar los conocimientos adquiridos, desarrollar competencias lingüísticas y aclarar dudas. Se inicia con la presentación, luego la modelación, ejercitación, repetición y asimilación. En sí, es empleado principalmente para brindar un reforzamiento del tema tratado. Al respecto, (Romo, Serie didáctica de Lengua y Literatura. Didáctica de la Comunicación Oral, 2017) menciona que la escucha debe desarrollarse con características específicas que permita al oyente una predisposición al entendimiento y análisis (p.24). Se comienza con un reconocimiento, luego una anticipación, inferencias, interpretaciones y retenciones. Procedimiento que tiene algunas semejanzas con el manifestado por los docentes, ya que en ambos procesos se busca una asimilación y retención de la información.

Pregunta 5. ¿Qué técnicas de escucha usa para fortalecer la comunicación oral de los estudiantes?

Análisis e interpretación

Las técnicas de la escucha más utilizadas por los docentes para el fortalecimiento de la comunicación oral de los estudiantes son: conversaciones, debates y foros; los cuales permiten un proceso comunicativo adecuado entre pares. No obstante, algunos de los entrevistados también emplean discusiones, exposiciones, argumentaciones, dinámicas de interpretación de refranes, teléfono descompuesto y caricaturas. Esta última es una técnica que parte un READING MASTE (desde el sonido) y el PROJECT READ para complementar con la escritura.

Pregunta 6. ¿Cómo emplea el proceso didáctico del habla para mejorar la comunicación oral de los estudiantes?

Análisis e interpretación

Los docentes manifiestan que el proceso didáctico del habla debe estar basado en el respeto, claridad, concisión, coherencia y naturalidad para desarrollar correctamente el proceso comunicativo. Además, señalan que es importante propiciar un espacio para que los estudiantes piensen y organicen su discurso.

En este marco, los entrevistados proponen dos procedimientos para llevar a cabo el proceso didáctico del habla: uno en donde se procede a explicar las características fundamentales al realizar una exposición y el tiempo para prepararse de modo que exista un uso adecuado del lenguaje. El otro, en cambio, parte una fijación, luego amplía el vocabulario, busca contexto, sinonimia y fórmula respuestas e interrogantes. En ambos procedimientos se evidencia una planificación del discurso, puesto que se otorga tiempo a los participantes para organizar las ideas y desarrollar la temática. Así mismo, se prioriza el empleo adecuado de códigos verbales y del léxico.

Pregunta 7. ¿Qué técnica de expresión oral utiliza frecuentemente en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes?

Análisis e interpretación

Las técnicas de expresión oral que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza -aprendizaje con más frecuencia son: exposiciones, dramatizaciones y argumentaciones. Aunque, uno de ellos prefiere no separar las habilidades de hablar y escuchar, por lo que usa las mismas técnicas de la escucha; es

decir, las dinámicas de combinación de refranes, teléfono descompuesto y caricaturas. Cabe señalar que estas técnicas se emplean según el grado o curso de los estudiantes.

Pregunta 8. ¿La gamificación como estrategia didáctica fortalece la comunicación oral de los estudiantes? Sí o No; ¿Por qué?

Análisis e interpretación

Los docentes entrevistados consideran a la gamificación como una estrategia didáctica que fortalece la comunicación oral de los estudiantes. Debido a que ayuda a familiarizarse e interactuar con la tecnología, desarrolla el pensamiento crítico y fortalece la confianza y creatividad tanto en la expresión oral como escrita. Indudablemente, esta estrategia didáctica proporciona entornos motivadores para que los estudiantes puedan comunicarse efectivamente mediante el uso de estructuras gramaticales coherentes y entendibles, así como un amplio vocabulario.

DISCUSIÓN

Después de aplicar las entrevistas a los docentes y realizar el análisis de las respuestas obtenidas, se han recabado datos importantes con los que se demuestra que la gamificación como estrategia didáctica fortalece la comunicación oral de los estudiantes; debido a que les ayuda a familiarizarse e interactuar con la tecnología, desarrolla el pensamiento, mejora la confianza y creatividad al momento de expresarse oralmente. (Gaviria, 2021) la gamificación emplea elementos mecánicos, estéticos y el pensamiento crítico provenientes de diversos juegos didácticos para motivar, incrementar el compromiso y fomentar el aprendizaje en los competidores (p.19).

Los docentes utilizan como estrategias didácticas diferentes plataformas: Zoom, Moodle, Meet, Classroom y herramientas tecnológicas Kahoot, YouTube, socrative, correo electrónico, entre otras que permiten la interacción con los estudiantes y de esa manera desarrollan la comunicación oral. Otras herramientas tecnológicas que ayudarán a fortalecer de mejor manera la comunicación oral de los estudiantes es el empleo de plataformas digitales interactivas como Educaplay, Poderato y Screencastify. Las cuales son diseñadas para crear actividades lúdicas fáciles de comprender y atractivas visualmente para los estudiantes. (Martínez, 2017) facilitar el proceso de educación es un deber importante para los docentes, por lo que es necesario, conocer novedosas metodologías de educación, como la gamificación que une ocupaciones interactivas creadas por medio de la utilización de plataformas educativas digitales.

La implementación de estrategias innovadoras en la creación de diferentes actividades debe ser atractivas y divertidas para que los estudiantes desarrollen la creatividad, el pensamiento crítico y desplazamiento de la mente en los procesos lingüísticos. (Eduteka, 2019).

Los docentes a través de la entrevista manifiestan que es fundamental aplicar la didáctica de la comunicación oral para el desarrollo de las macro destrezas leer, hablar, escuchar y escribir, ya que es importante que los estudiantes se expresen de manera adecuada en cualquier situación comunicativa de la vida diaria. Romo (2015) manifiesta que la didáctica de la comunicación oral es una ciencia independiente, donde la comunicación oral está integrada por macro-habilidades escuchar y hablar, entonces desde la antigüedad se ha visto como de las habilidades fundamentales en el desarrollo de un individuo.

Además, la didáctica de la comunicación oral es fundamental porque es un proceso interactivo propio del desarrollo del aprendizaje de un lenguaje. La aplicación de estrategias metodológicas con recursos adecuados permite eliminar las barreras de la comunicación oral; dotándole de confiabilidad a los contenidos explícitos de los mensajes, aumentando el léxico en diferentes niveles de la lengua y lograr mayor eficiencia en el manejo de la oralidad.

El proceso de didáctico de la escucha es parte de la comunicación oral, por tanto, se emplean en la enseñanza – aprendizaje para el desarrollo de las competencias lingüísticas, mismo que favorece los procesos de aprendizaje en el aula. Según Romo (2015) escuchar es un proceso cognitivo de construcción del significado y de interpretación de un discurso pronunciado oralmente (reconocer - inferir, seleccionar – interpretar, anticipar – retener).

Según Valencia y Barreneche (2022) expresan que dentro del proceso didáctico del habla es necesario trabajar seriamente la fluidez, el uso de las palabras, el tono y el volumen, considerando que esto contribuye a la mejora de la expresión oral (p.17). En la realidad educativa los estudiantes que suelen hacer más preguntas y participan constantemente desarrollan la expresión oral, además tiene un mejor aprendizaje o comprensión de la clase, dado que no se quedan con dudas o aprendizajes incompletos.

La gamificación como estrategia didáctica en el campo educativo, permite implementar mecanismos y reglas que son útiles para la motivación, diversión, implicación, progresión, colaboración, simplificación y personalización que ayudan a los estudiantes a tener mejores resultados en su aprendizaje. Así también, el fortalecimiento de la comunicación oral se torna positivo cuando influye en la expresión de cada persona al momento de desarrollar y expresar ideas que serán útiles para interactuar de forma asertiva, contribuyendo al desarrollo de habilidades lingüísticas que permitirán superar obstáculos de las barreras comunicativas.

COMENTARIOS

Los recursos educativos digitales junto con la gamificación ayudan a fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas e intelectuales como la creatividad y pensamiento crítico en los estudiantes. Las herramientas digitales permiten crear o diseñar actividades lúdicas que motivan a los estudiantes en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Actualmente, hay numerosos sitios digitales que facilitan herramientas para la construcción de contenido educativo didáctico. Pero en la propuesta de la investigación se plantean estrategias didácticas mediante las herramientas Screencastify, Educaplay y PodErto. Mismas que mejoran las destrezas comunicativas en especial el habla y la escucha, ya que el estudiante debe prestar atención y concentrarse para el desarrollo de foros, entrevistas, conversatorios, debates, exposiciones, entre otras actividades.

Finalmente, el uso de la gamificación en el fortalecimiento de la comunicación oral de los estudiantes permite aumentar el interés en los procesos de enseñanza - aprendizaje, con el fin de fortalecer las destrezas en el uso de la lengua oral y escrita a través de plataformas digitales interactivas. Por otra parte, las estrategias didácticas digitales ayudan a mejorar la concentración de los estudiantes.

CONCLUSIÓN

La presente investigación permitió constatar que los docentes en los últimos años emplean como estrategia didáctica para el aprendizaje la gamificación en el área de Lengua y Literatura y en las demás áreas de estudio. La gamificación fortalece la destreza del habla y la escucha de los estudiantes, por lo que estos logran la comunicación eficaz en diversos contextos en los que interactúan los estudiantes.

Con el aporte de las TICS, el docente tiene al alcance nuevas herramientas pedagógicas que ayudan a los estudiantes a potenciar las destrezas comunicativas, así como también reforzar aquellas en las que tiene poco dominio; entre ellas la expresión oral; ya que por motivo de la pandemia Covid-19 no tuvieron contacto con sus compañeros y maestros por las clases virtuales; las mismas que no permitieron el desarrollo de la comunicación oral asertiva.

Las estrategias pedagógicas que utilizan los docentes para mejorar la comunicación oral son tradicionales y no permiten al estudiante cuestionar o reflexionar los contenidos aprendidos, lo que

impide el desarrollo del pensamiento y la criticidad por lo que la calidad de las clases impartidas es memorísticas y poco interesantes.

Al igual que en la comunicación oral, la escucha activa resulta ser uno de los puntos menos relevantes en el proceso de enseñanza - aprendizaje por el desconocimiento de la gamificación como estrategia. El empleo de una metodología tradicional coloca al docente como el único transmisor del conocimiento; según los autores vanguardistas transforma a las clases en monótonas y poco atractivas, por desconocimiento de las herramientas tecnológicas.

En la presente investigación se considera que el habla es una destreza relevante, ya que se analiza si las estrategias de gamificación contribuyen al fortalecimiento de la interacción de los estudiantes en diferentes contextos comunicativos. Como un aspecto a destacar se puede mencionar que las actividades grupales permiten a los estudiantes con capacidad de liderazgo, integrar a aquellos que demuestran timidez al socializar con sus compañeros o en otros contextos.

REFERENCIAS

- Alba, M. Y., & Moreno, Y. A. (2018). La expresión oral: estrategias pedagógicas para su fortalecimiento. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. doi:https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/2345/1/TGT_995.pdf
- Alcides, F. (2019). La importancia de las competencias comunicativas. Obtenido de <https://www.epitech-it.esabilidad-comunicativa-importancia-educacion/>
- Alzaga, P. A. (2020). EducaPlay: ¿y si todo fuese un juego? INTEF. Obtenido de <https://intef.es/wp-content/uploads/2020/12/EducaPlay.pdf>
- Andreu, J. M., Gómez Escalonilla Torrijos, J., & Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una. Revista Electrónica Educare. Obtenido de file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-GamificacionMotivacionYRendimientoEnEducacion-8166894.pdf
- Arana, I. (2021). Innovación Educativa. Screencastify para grabar videos. Obtenido de <https://innovacioneducativa.upc.edu.pe/2021/06/30/screencastify-para-la-grabacion-de-videos/>
- Araujo, E. (2016). "No sea malito": una fórmula de cortesía para actos exhortativos en la literatura ecuatoriana. Puce103, 357-371.
- Arias, F. (2012). Proyecto de investigación. Espisteme. Obtenido de <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Barberán, T. P., & Mendoza, M. E. (2022). Vol. VII. Año 2022. Número 2, abril-junio13. Estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en infantes de Educación Inicial II. Revista Cognosis, VII(2). Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/4818/4711>
- Batsú, S. (2017). ¿Qué es Poderato? Obtenido de http://www.poderato.com/_faqs
- Bermejo, R. (2019). Actividades y juegos para trabajar la expresión oral en el aula. Palencia. Obtenido de <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/192093/Garc%C3%DA-TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bermúdez y González. (2019). La competencia comunicativa. Universidad del Zulia, 23-43. Obtenido de file:///C:/Users/LENOVO/Downlads/Dialnet-LaCompetenciaComunicativa-3998947.pdf
- Beuchat, C. (1989). Escuchar: el punto de partida. Lectura y vida. Revista latinoamericana de lectura, 3, 20-25.
- Borja, Y. M. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales, 78-86. Obtenido de file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/3194-Art%C3%ADculo-11039-1-10-20210309.pdf
- Burn, I. (2022). Obtenido de <https://es.ccm.net/descargas/imagen/6386-screencastify-para-chrome/>
- Calderón, D. I. (2018). Didáctica de lenguaje y comunicación: campo de investigación y formación de profesores. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/prasa/v9n21/2216-0159-prasa-9-21-151.pdf>
- Camps, A. (2018). La investigación en didáctica de la lengua en la encrucijada de muchos caminos. Revista Iberoamericana. Obtenido de La investigación en didáctica de la lengua en la encrucijada de muchos caminos

- Capterra. (2019). Screencastify. Obtenido de <https://www.capterra.ec/software/163770/screencastify>
- Chaccha, K. M. (2019). La expresión oral y el mejoramiento de la exposición oral. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión-UNDAC. Obtenido de http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/1600/1/T026_71216461_T.pdf
- Chilito, D. (2017). EDUCAPLAY PLATAFORMA EDUCATIVA - INTRODUCCIÓN. Obtenido de <https://sites.google.com/site/luisamayateacher/educaplay--plataforma-educativa>
- Climent y Vidal. (2021). Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. Ediciones Complutense. Obtenido de file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/rosaiglesias,+3_DIDACTICA_vol_33_109_120.pdf
- Coelho, F. (2019). Significado de Habla. Obtenido de <https://www.significados.com/habla/#:~:text=El%20habla%20es%20la%20realizaci%C3%B3n,con%20una%20comunidad%20ling%C3%BC%C3%ADstica%20determinada.>
- Cortes, A. (2020). La oralidad y sus metáforas en las aulas de clase*. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, 39. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3222/322265788010/322265788010.pdf>
- Cortés, J. A. (2017). Didáctica de la expresión oral y escrita. ELDELVIVES. doi:https://www.magister.es/grado/materiales5/Grado%20Semi%20Presencial/2%C2%AA%20Sesi%C3%B3n/Grados/Primaria%20desde%20Grado%20de%20Infantil,%20Grupo%201/Literatura%20y%20Did%C3%A1ctica%20de%20la%20lengua/DLL_Juan%20Antonio.pdf
- Cova, J. Y. (2015). La comprensión de la escucha. UPEL, 2. Obtenido de <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-LaComprensionDeLaEscucha-5984413.pdf>
- Creswell, J. (2009). Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research. Upper Saddle River: Pearson Education.
- Cros, A. (2017). Consejos básicos para la exposición oral de los contenidos. Obtenido de https://www.uv.es/fsicadoc/laboratoris_grau_fisica/ConsejosExposicionOral.pdf
- Delgado, P. (2018). La exposición oral. Centro de Lectura y Escritura. Obtenido de <https://celee.uao.edu.co/la-exposicion-oral/#:~:text=La%20presentaci%C3%B3n%20oral%20es%20la,gran%20importancia%20en%20diversos%20%C3%A1mbitos.>
- Delgado, P. N. (2018). Un aspecto básico para la didáctica de la lengua oral: el papel del lenguaje en la comunicación didáctica. Cádiz. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/61902552.pdf>
- Diop, P. M. (2016). Didáctica de la comunicación oral en e/le en senegal: estado de la cuestión y perspectivas en enseñanza secundaria. Revista electrónica de estudios hispánicos, 67-90. doi:ISSN: 1887-3731
- EduTEKA. (2019). Educaplay. Obtenido de <https://eduteka.icesi.edu.co/>
- EduTEKA. (2020). Poderato. Obtenido de <https://eduteka.icesi.edu.co/herramientas/29/226>
- Erazo, A. N. (2019). Estrategias para el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de educación básica regular. Obtenido de Estrategias para el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de educación básica regular

Fernández, M. A. (2017). Estrategias didácticas. Universidad de La Rioja. Obtenido de https://publicaciones.unirioja.es/catalogo/online/CIFETS_2016/Monografia/pdf/TC410.pdf

Franklin, C., & Ballau, M. (2005). Reliability and validity in qualitative research. Nueva York: Oxford University Press: Grinnell, R. & Unrau, Y.

García, J. (2018). Comportamiento no verbal. Obtenido de <https://www.fing.edu.uy/tecnoinf/maldonado/cursos/coe/material/2016/clase10.pdf>

Gardella, T. (2019). RECURSOS DE LA COMUNICACIÓN ORAL. Obtenido de http://www.modelonu.tucuman.gov.ar/files/files/pdf/20191106_161804_1.-_Recursos_de_la_Comunicaciyn.pdf

Gaviria, D. (2021). Pedagogía de la Gamificación. Obtenido de <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/DDMPDH182.pdf>

Gómez, J. P. (2017). Estrategias para favorecer la comunicación oral en la CORE. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/235855544.pdf>

Gonzales, N. (2021). ¿Qué es la escucha activa? (+9 habilidades para convertirse en un mejor oyente). Obtenido de <https://business.tutsplus.com/es/tutorials/what-is-active-listening--cms-32288>

González, H. T. (2018). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. Universidad de Guadalajara, 18. Obtenido de <file:///C:/Users/Mauri/Downloads/Dialnet-RecursosTecnologicosParaLaIntegracionDeLaGamificac-6936268.pdf>

González, M. L., Rodríguez Ramos, A., & Padilla Carmona, M. T. (2022). La gamificación como estrategia metodológica en la Universidad. El caso de BugaMAP: percepciones y valoraciones de los estudiantes. Revista de Medios y Educación. Obtenido de <https://revistapixelbit.com/numeros/2022/63/90394/index.htm>

González. (2018). UNA HABILIDAD PARA PROMOVER EN EL AULA DE CLASE. tech, 39. Obtenido de <https://bdigital.uexternado.edu.co/server/api/core/bitstreams/c38bd190-74e0-4baf-a8cc-69b01cdf75ca/content>

Hernández, O. (2019). Estrategias metodológicas para mejorar la escucha. Obtenido de https://www.academia.edu/12645805/ESTRATEGIA_METODOL%C3%93GICA_PARA_MEJORAR_LA_ESCUCHA_EN_LOS_ESTUDIANTES_DEL_GRADO_SEGUNDO_DE_B%C3%81SICA_PRIMARIA_LESDY_MARLODY_RODRIGUEZ_QUI%C3%91ONES_UNIVERSIDAD_DE_LA_AMAZONIA_FACULTAD_DE_CIENCIAS_DE_LA_EDUCACI%C3%93N

Hernández, R. S., & Mendoza, C. P. (2008). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. - MCGRAW-HILL INTERAMERICANA. Obtenido de http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf

Hernández, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). Metodología de la Investigación. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Herranz, E. (2013). Gamification, I Feria Informática (febrero 2013). Universidad Carlos III Madrid España.

Hincapié, U. (2019). Oralidad: fundamento de la didáctica y la evaluación. Universidad Pontificia Bolivariana, 24. Obtenido de <file:///C:/Users/Mauri/Downloads/Dialnet-OralidadFundamentoDeLaDidacticaYLaEvaluacionDelLen-7404315.pdf>

Hortzera, H. (2019). ScreenCastify. Obtenido de <https://sites.google.com/a/uribekostabhi.com/hitzetik-hortzera/castellano/screencastify>

Ibarra, G. A., & Yangali, J. S. (2021). Gamificación como estrategia de fortalecimiento de competencias en estudiantes del posgrado. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação. Obtenido de <https://scielo.pt/pdf/rist/n44/1646-9895-rist-44-21.pdf>

Jewitt, C. B. (2016). Introducing multimodality. Nueva York: Routledge.

Jiménez, S. D. (2022). Una revisión teórica de las estrategias digitales para estimular el proceso de enseñanza y aprendizaje en la institución "28 de mayo". Universidad Espíritu Santo. Obtenido de https://www.593dp.cm/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/1016

Kaltenbacher, M. (2007). Perspectivas en el análisis de la multimodalidad: Desde los inicios al estado del arte. Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso, 31-57.

Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based. San Francisco: John Wiley.

Kress, G. (2010). Multimodality: A social semiotic approach to contemporary. Londres: Routledge.

Lakoff, R. (1973). The Logic of politeness, or Minding your P's and Q's. Proceedings of the Ninth Regional Meeting of the Chicago Linguistic Society, 345-356.

Leech, G. (1983). Principles of Pragmatics. Londres: Longman.

Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2017). Ley Orgánica Reformatoria a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>

López, S. (2015). La Gamificación en el proceso de enseñanza Aprendizaje. Potificia Universidad Católica de Valparaíso. Obtenido de https://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_continua.pdf

Magadán, M., Rivas, J., & García, L. (2022). Percepciones de los estudiantes de posgrado ante la gamificación del aula con Quizizz. Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5771/577170677013/html/>

Maldonado, M. I. (2018). La Gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural. Universidad Cooperativa de Colombia. Obtenido de file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/2021_gamificacion_propuesta_favorecer.pdf

Marie, L. (2019). Técnicas de PodCasting. Obtenido de <https://es.slideshare.net/joanlebron1/tcnicas-de-podcasting>

Marín, I., & Hierro, E. (2013). Gamificación: El poder del juego en la gestión empresarial y en la conexión con los clientes. Urano. Empresa activa. Obtenido de <https://www.educaweb.com/secciones/novedades-editoriales/gamificacion-poder-juego-gestion-empresarial-conexion-clientes/>

Marquez, E. (2017). Técnicas de Podcasting. Universidad del Turabo. Obtenido de <https://docplayer.es/98792615-Definicion-de-conceptos-del-taller-4.html>

Marrero, Y. S., & Gancedo, K. Á. (2020). Importancia de la comunicación oral en el proceso docente. Obtenido de <https://www.gestiopolis.com/importancia-comunicacion-oral-proceso-docente/>

Martínez, Y. M. (2017). La entrevista como una experiencia transformadora de las prácticas discursivas orales en el aula. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Obtenido de <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/5171/MendietaMart%C3%ADnezYaqueline2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Mertens, D. (2005). Research and evaluation in Education and Psychology: Integrating diversity with quantitative, qualitative, and mixed methods. Thousand Oaks: Sage.

MINEDUC . (2019). Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura . Obtenido de <https://revistas.itsup.edu.ec/index.php/sinapsis/article/view/604/1447>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2018). Entorno virtual de aprendizaje gamificado para el currículo ecuatoriano . Mamakuna, 114-129.

Ministerio de Educación. (2017). Guía Básica de Educaplay. Obtenido de <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/guia-educaplay.pdf>

Montford, T. (2017). Pedagogía de la escucha. Universidad Pedagógica Nacional. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/33451.pdf>

Mora, M. J. (2021). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. Polo del Conocimiento. Obtenido de <file:///C:/Users/LENOVO/Download/Dialnet-LaGamificacionComoHerramientaMetodologicaEnLaEnsen-8331458.pdf>

Moreno, Y. (2017). Técnicas de Comunicación oral. Obtenido de <https://www.grupoice.com/wps/wcm/connect/e256d874-1c8e-41f-a808-5087f331afe7/2.pdf?MOD=AJPERES&CVID=I1EvZ9z>

Mosquera, I. (2019). Actividades y herramientas para trabajar en clases. Obtenido de <https://www.magisnet.com/020/03/actividades-y-herramientas-para-trabajar-desde-casa/>

Mostacero, R. (2011). Oralidad, escritura y escrituralidad. Enunciación, 16(2), 100-119.

Navarro, A. (2019). El uso de las nuevas tecnologías en el área de música. España. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=ZyveDwAAQBAJ&pg=PA131&dq=plataforma+educaplay&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKewiO-t2gnt_zAhXwRDABHRADD2oQ6AF6BAgHEAI#v=onepage&q&f=false

Oca y Lopéz. (2020). La competencia comunicativa en la labor pedagógica. Revista Universidad y Sociedad, 1-15. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielophp?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000200023

Ortega, E. (2018). Debate. Universidad de Las Américas. Obtenido de <https://cuaieed.unam.mx/publicaciones/libro-evaluacion/pdf/Capitulo-33-DEBATE.pdf>

Ossa, k. (2022). Técnicas de expresión oral. Obtenido de <https://economia3.com/tecnicas-de-expresion-oral/>

Palacios, E. G. (2017). Podcast educativos. Universidad Nacional Autónoma de México. Obtenido de https://www.cch.unam.mx/aprendizaje/sites/www.cch.unam.mx/aprendizaje/files/Podcast_educativo_2019.pdf

Pardo, D. C. (2019). Screencastify. Obtenido de <https://www.theflippedclassroom.es/screencastify-un-decalogo-de-aplicacion-en-el-aula/>

Pérez, V. (2019). Habilidades lingüísticas orales y escritas para la lectura y escritura en niños preescolares. UNAM, 19. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-47242014000100003

Perilla, A. S. (2017). Guía exposiciones académicas . Universidad de los Andes.

Piaget, J. (1926). El juego. Campbell (Ed. Obtenido de <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.YxVQ0XbMLrc>

Placencia, M. E. (2016). Las ofertas en el regateo. Oralidad y análisis del discurso, 521-544.

Poaquiza, M. R. (2020). Las estrategias metodológicas y la expresión oral. Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/31609/1/0202299392%20MARIA%20ROSA%20TIBANLOMBO%20POAQUIZA.pdf>

Porporatto, M. (2021). Expresión oral. Obtenido de Ezoic: <https://quesignificado.com/expresion-oral/>

Prieto-Andreu, Gómez-Escalonilla y Said-Hung. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. Revista Electrónica Educare, 26(1). Obtenido de https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582022000100251&script=sci_arttext

Quinde, C. P. (2021). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. Revista Cátedra. Obtenido de <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/18400.pdf>

Ramirez, D. (2018). Cuadro Comparativo sobre la Comunicacion Oral y Escrita. Obtenido de <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171152.pdf>

Rea, M. S. (2021). Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Intercultural Ambrosio Lasso, Cantón Guamote. Universidad Nacional de Chimborazo. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8313/1/5.-TESIS%20%20MIGUEL%20SAG%C3%91AY%20REA-DP-EDU-TEI.pdf>

Reyzábal, V. (2019). Competencias comunicativas y lingüísticas. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 2-17. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/551/55124841006.pdf>

Rives, M. (2019). Introducción al screencastify o grabación en pantalla. Obtenido de <https://www.linkedin.com/learning/introduccion-al-screencast-o-grabacion-en-pantalla>

Rodríguez, L. C. (2018). Cómo hacer una exposición oral. Universidad de Almería. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/323387976_Como_hacer_una_exposicion_oral

Romo, M. (2017). Serie didáctica de Lengua y Literatura. Didáctica de la Comunicación Oral. Ediciones Ecuafuturo. Obtenido de <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Didactica%20de%20la%20comunicaci%C3%B3n%20oral.pdf>

Romo, P. (2015). Didáctica y evaluación de la comunicación oral. Universidad Central del Ecuador. Obtenido de [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/5099%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/5099%20(3).pdf)

Rosales, E. A. (2021). Guía de estrategias didácticas de aprendizaje basado en el juego para fortalecer la Comunicación Oral en estudiantes de Bachillerato. Universidad Católica del Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/19036/Moreno%20Rosales-Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rosas, R. (2015). La gamificación. Obtenido de <https://rosanarosas.com/que-es-gamificacion-como-funciona/>

Rubio, C. (2017). Qué es la escucha en Reggio Emilia. Red SOLARE. Obtenido de https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-06/pea_011_0014.pdf

Ruiz, V. M. (2019). Los grupos de discusión, una estrategia discursiva para el arte. Obtenido de <https://caes.ort.edu.uy/herramientas-para-la-docencia/nueve-maneras-de-mejorar-las-discusiones-en-clase>

Rustel, N. (2019). ¿Qué es Screencastify? Obtenido de <https://www.capterra.e/software/163770/screencastify>

Salas, C. (2021). Más allá del simple uso de palabras, disponemos de muchas estrategias para comunicarnos verbalmente. Obtenido de <https://psicologiyamente.com/cultura/recursos-linguisticos>

Salazar, C. A. (2018). Actividades de debate en el proceso de aprendizaje. Experiencias e implicancias desde procesos de formación de estudiantes de economía. Revista Educación, 42(2). Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/440/44055139012/44055139012.pdf>

Sánchez, M. C. (2019). La escucha activa como estrategia para fortalecer la comunicación asertiva entre los estudiantes del grado sexto del Colegio Club de Leones de Cúcuta. Universidad Santo Tomas. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/17486/2019marianacardenas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sánchez, M. G. (2021). Guía de Expresión Oral y Escrita I. Obtenido de <https://www.ipn.mx/assets/files/cecyt5/docs/ets21-2/1tv-exporaesc1.pdf>

Sarmiento, J. (2020). Competencias comunicativas en la escuela. Universidad Autónoma de Puebla. Obtenido de <https://buap.mx/handle/20.500.12371/2272>

Silva, J. (2017). El uso de la cortesía en estudiantes de español: el agradecimiento, la disculpa y la respuesta al cumplido. Revista PUCE. Quito: PUCE.

Silva. (2015). Educaplay. Obtenido de Ecuador Issu: <https://issuu.com/elsoftwarevolandero/docs/76-educaplay>

Suárez, J. L. (2022). Didáctica de la escucha: disposición y proporcionalidad. SCIELO, 27. doi:http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0122-63392022000100080

Suasnavas, G. (2020). La estimulación del lenguaje oral en Educación Infantil. Obtenido de UNIR: <https://www.unir.net/educacion/revista/estimulacion-lenguaje-oral/>

Trujillo, M. (2019). Las competencias comunicativas, clave en la enseñanza de un idioma. 2-14. Obtenido de <https://pogradioeducacionuatx.org/pdf2017/C021.pdf>

UNAM. (2022). Inducción en Tic. Obtenido de <https://inducccion.educatic.unam.mx/mod/book/view.php?id=769>

UNESCO. (2013). ¿Qué hace la UNESCO en relación con el uso de las TIC en la educación? Obtenido de <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion/accion>

Valencia, B. J., & Barreneche, L. (2022). El habla y su desarrollo a través de la didáctica. *Revista Docencia Universitaria*, 1-21. Obtenido de file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Docencia_Art-1_Vol_23-1-2022.pdf

Vásquez, B. (2017). Debate como metodología activa: una experiencia en educación superior. *Universidad y Sociedad*. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v9n2/rus18217.pdf>

Vergara-Pareja, Nielsen-Niño y Niño-Vega. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3). Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2027-83062021000200569

Vizcaíno, C. G. (2020). Estrategias de Gamificación en la Digitalidad. Universidad Casa Grande. Obtenido de <http://dspae.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your*. Harrisburg: Wharton Digital Press.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing*.