

# INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EDUCATIVA PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO

## INFLUENCE OF EDUCATIONAL GAMIFICATION TO DEVELOP ORAL EXPRESSION IN THIRD GRADE STUDENTS

Ernesto Gutiérrez Ramos<sup>1</sup>, Maray García Ramos<sup>2</sup>, Grethel Naranjo Rondón<sup>3</sup>

1 Universidad de las Ciencias Informáticas, Cuba, [egutierrezr@uci.cu](mailto:egutierrezr@uci.cu)

2 Instituto Superior Pedagógico José Tey, Cuba, [edilbertote@pro.io.lt.rimed.cu](mailto:edilbertote@pro.io.lt.rimed.cu)

3 Universidad de las Ciencias Informáticas, Cuba, [gnaranjo@uci.cu](mailto:gnaranjo@uci.cu)

**RESUMEN:** *La realidad en que vivimos tiene poco que ver con la de hace unos años. No solo estamos ante una época de cambios, sino ante un cambio de época. En la actual sociedad, en la que prevalece la potenciación de las tecnologías, las instituciones educativas buscan constantemente adaptarse a los desafíos pedagógicos. Asociado a lo anterior, surge el término gamificación educativa, que plantea un modelo de enseñanza-aprendizaje que vincula los recursos lúdicos con la docencia. En este trabajo se propone un conjunto de actividades para desarrollar la expresión oral en escolares de tercer grado vinculando la gamificación educativa al proceso. La propuesta consta de 5 actividades con el objetivo de que los docentes aprendan y apliquen los pasos metodológicos para el desarrollo de la expresión oral. También se muestran los principales resultados logrados con la aplicación de estas actividades. Además, se detalla el estudio realizado que sirve de base teórica y los principales procesos asociados a la factibilidad de aplicar la gamificación educativa como modelo pedagógico para mejorar la capacidad de aprendizaje y expresión oral de los escolares de primaria.*

**Palabras Clave:** actividades, estudiantes, expresión, gamificación

**ABSTRACT:** *The reality in which we live has little to do with that of a few years ago. We are not only facing a time of change, but a change of era. In today's society, in which the empowerment of technologies prevails, educational institutions constantly seek to adapt to pedagogical challenges. Associated with the above, the term educational gamification arises, which proposes a model of teaching-learning that links the recreational resources with teaching. This paper proposes a set of activities to develop oral expression in third grade schoolchildren linking educational gamification to the process. The proposal consists of 5 activities with the objective that teachers learn and apply the methodological steps for the development of oral expression. It also shows the main results achieved with the implementation of these activities. In addition, we detail the study that serves as a theoretical basis and the main processes associated with the feasibility of applying educational gamification as a pedagogical model to improve the learning ability and oral expression of elementary school children.*

**KeyWords:** activities, students, expression, gamification

## 1. INTRODUCCIÓN

La realidad en que vivimos tiene poco que ver con la de hace unos años. No solo estamos ante una época de cambios, sino ante un cambio de época. La sociedad se mueve a un ritmo vertiginoso, las transformaciones son constantes y no duran demasiado tiempo; todo parece ser relativo y cualquier cuestión, por pequeña que sea, admite varias interpretaciones. No sabemos cómo será la sociedad en el futuro, pero sí que estará en constante cambio y que las tecnologías formarán parte de ella [1].

Para saber si estamos educando a personas que sepan afrontar el mundo en el que van a vivir, el primer paso es saber qué modelo de persona es la que queremos preparar para el mañana. Para conseguir un modelo de persona, adaptado a las necesidades del siglo XXI, los centros no solo deben ayudar a los alumnos en su carrera académica, sino que deben también desarrollar al máximo sus capacidades personales, afectivas y sociales [1, 2].

En la actual sociedad, en la que prevalece la potenciación de las tecnologías, las instituciones educativas buscan constantemente adaptarse a los desafíos pedagógicos entre los que destacan la inclusión digital y la transformación del saber mediante la adquisición de competencias para el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) [3].

Teniendo en cuenta lo anterior, aparece un nuevo término, ludificación o gamificación (del inglés *gamification*). El término se refiere a una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para obtener conocimientos, mejorar alguna habilidad, recompensar acciones concretas, entre otros objetivos. Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma divertida, generando una experiencia positiva en el usuario [4].

Lógicamente, es posible gamificar sin utilizar videojuegos ni TIC, no se trata de un fenómeno novedoso. Sin embargo, el análisis de las claves del éxito de los videojuegos y el empleo de las TIC, incorpora herramientas, factores y matices más potentes, ricos y variados al proceso. Se trataría de dotar a las tareas de ciertas dosis de jugabilidad. Para ello habría que integrar ingredientes como la imaginación, simulación, ficción, avatares fantásticos, niveles, insignias, puntuaciones, toma de decisiones, flexibilidad, resolución de

problemas, exploración, ensayo y error, retroalimentación (del inglés *feedback*) adecuada, graduación de la dificultad, seguridad, jergas, enfoque social, entre otros. La mayoría de tareas escolares con las TIC admiten algunas de estas adaptaciones y a ese proceso se le denomina gamificación educativa [5].

Este artículo se centra en la explicación de los principales resultados logrados con la aplicación de una propuesta de actividades de gamificación educativa en escolares de tercer grado. Además, se detalla el estudio realizado que sirve de base teórica y los principales procesos asociados a la factibilidad de aplicar la gamificación educativa como modelo pedagógico para mejorar la capacidad de aprendizaje y expresión oral de los niños.

## 2. CONTENIDO

La gamificación educativa puede ser comprendida como una forma de mejorar la experiencia de aprendizaje mediante la adición de elementos típicos de las mecánicas del juego. Las mecánicas basadas en juegos incluyen elementos que se pueden combinar para crear la experiencia de juego [6]:

- La realidad abstracta.
- Metas.
- Reglas.
- Estructuras de recompensas.
- Conflicto, competencia o cooperación.
- Tiempo.
- Retroalimentación.
- Niveles.
- Narración de cuentos.
- Interés del jugador.
- Estética.
- Reproducción.

La gamificación tiene un espectro amplio de posibilidades y trae varios elementos de juegos como interactividad, personajes, narración de cuentos, e incluso resolución de problemas, todos ellos disponibles para desencadenar el compromiso verdadero. Toda la actividad se diseña centrándose en la experiencia del usuario, lo que exige un enorme esfuerzo de diseño para discernir la diversión y los objetivos de instrucción [7]. Mediante la gamificación se logra:

- Activar la motivación por el aprendizaje.
- Retroalimentación constante.

- Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo.
- Compromiso con el aprendizaje y vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí.
- Resultados medibles (niveles, puntos e insignias).
- Generar competencias adecuadas y alfabetización digital.
- Aprendices más autónomos.

El modelo presentado por la ludificación consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas e incentivando el ánimo de superación. Para ello se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos. La técnica mecánica es la forma de recompensar en función de los objetivos alcanzados. Algunas de las técnicas mecánicas utilizadas son las siguientes [4]:

- Acumulación de puntos: se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan.
- Escalado de niveles: se definen una serie de niveles que se deben ir superando para llegar al siguiente.
- Obtención de premios: a medida que se consiguen diferentes objetivos, se van entregando premios a modo de colección.
- Clasificaciones: clasificar en función de los puntos u objetivos logrados, destacando a los mejores en una lista o *ranking*.
- Desafíos: competiciones en la que el mejor obtiene los puntos o el premio.
- Misiones o retos: conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, ya sea solo o en equipo.

En función de la dinámica que se persiga, se deberán explotar más unas técnicas mecánicas que otras. La idea de la gamificación no es crear un juego, sino valerse de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente los componen [4].

Las técnicas dinámicas hacen referencia a la motivación para jugar y seguir adelante en la consecución de objetivos. Algunas de las técnicas dinámicas más utilizadas son las siguientes:

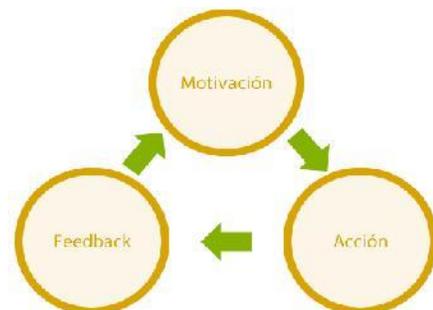
- Recompensa: obtener un beneficio merecido.
- Estatus: establecer un nivel jerárquico social valorado.
- Logro: como superación o satisfacción personal.

- Competición: por el simple afán de competir e intentar ser mejor que los demás.

Existen diferentes mecánicas de juego para diversos objetivos, como son destacar estados o progresos, crear desafíos o cooperación o crear una sensación de narrativa. Algunas de las más habituales son [8]:

- Niveles, son un indicativo del progreso y se componen de dos elementos, el estado y el progreso. El estado, indica el estado y el dominio sobre un sistema. Ofrece comparaciones en cuanto a dominio frente a otros. El progreso, se refiere a la posición dentro del sistema, por ejemplo, una barra de progreso que ofrece una retroalimentación de cómo vamos, una sensación de progreso, el grado de finalización y ver lo que queda para acabar.
- Retos y pruebas que se deben resolver. Normalmente se construyen bajo un sistema basado en puntos y están enfocados en la motivación de finalizar tareas más complicadas.
- Competición. Un ejemplo son las tablas clasificatorias, frente a niveles más generales como determinar quién finaliza tareas más rápidamente, mejor, entre otras.
- Cooperación, en contrapartida del anterior mecanismo, colaborando entre los usuarios para alcanzar una tarea.
- Narrativa, uno de los elementos más pasado por alto en la gamificación, pero muy útil para establecer relaciones entre los implicados.

A partir de algunos de estos elementos, otro tipo de acercamiento sería crear tareas más parecidas a lo que sería un juego, utilizando para ello: elecciones con un sentido, incorporando tutoriales, incrementando los desafíos o añadiendo un guion o narrativa [9]. Además, una buena recomendación es realizar ciclos de actividades, estructuras que se repiten de manera recursiva y que normalmente se dividen en diferentes direcciones como se aprecia en la **Figura 1**.



**Figura 1: Ciclo de actividades de la gamificación**

Hay varias líneas de trabajo que persiguen “gamificar” la educación y las tres principales son [10]:

- Utilizar de forma controlada los juegos (el profesorado elige el juego y el momento) para que el alumnado adquiera las competencias y habilidades que se supone que aparecen en estos. Por ejemplo, tomar decisiones, preparar una estrategia, interactuar con distintos elementos, adquirir visión espacial, entre otros.
- Utilizar los elementos característicos de los juegos. Los niveles, los puntos, las medallas, los objetos útiles acumulados, los marcadores, entre otros. En este caso, se trata de aprovechar la predisposición del alumnado a jugar para aumentar la motivación por el aprendizaje. Los *badges* (insignias o medallas) se utilizan bastante en formación; el alumnado los recibe a medida que va superando ciertas actividades.
  - Re-diseñar un proceso de aprendizaje como si fuese un juego. Es la modalidad más complicada, el profesorado debe diseñar su asignatura, o parte de ella, como un juego. No basta con tener una interfaz con los mismos elementos de los juegos, sino que, el alumno tiene que “jugar” y de esa forma adquirir conocimientos, habilidades y competencias.

En el trabajo de Borrás Gené [7] se definen una serie de pasos como recomendación para aplicar gamificación en el aula:

1. Identificar motivo-propósito (cambio de comportamiento, mejorar eficiencia)
  - Averiguar qué les gusta y como pasan su tiempo libre.
  - Aspectos de motivación que desearías trabajar.
  - Estudio previo y empezar con un grupo reducido de estudiantes.
2. Definir objetivos (pedagógicos) concretos.
3. Definir grupo de usuarios (clasificación basada en la habilidad):
  - Describir a los tipos de jugadores.
  - Delimitar o trazar los comportamientos de los jugadores.
4. Identificar elementos del juego.
5. Identificar mecánicas del juego (recompensas, retos, niveles).
  - Diseñar ciclos de actividad para definir la progresión, los bucles de actividad se pueden desglosar en un micro nivel o ma-

cro nivel.

6. Establecer los puntos e insignias en donde se quieran lograr las competencias deseadas.
7. Definir zona de flujo (filtrar mecánicas del juego en función de las habilidades del jugador).
8. Definir el pensamiento de juego y el guion (construir escenarios).
9. Aplicarlo a un componente o unidad de un curso tomando las dinámicas y mecánicas que pueda tener.
10. No olvidar la diversión.
11. Ponerlo en práctica en el aula y recordar que nada es perfecto y que habrá que ir mejorando curso a curso.

Antes de aplicar un nuevo modelo, hay que tener en cuenta algunos aspectos. En primer lugar, la interacción con el profesor (el cara a cara) debe seguir existiendo ya que favorece el *feedback* directo, así como permite ayudar y guiar al alumno. Relacionado con el rol de guiar al alumno, se debe tener en cuenta el control de la participación y de que el alumno organice su aprendizaje. Además, se debe conocer al alumnado y su nivel de desempeño con las tecnologías, ya que una clase con unas diferencias muy grandes puede suponer un problema añadido. Por último, se debe revisar y evaluar los posibles materiales a compartir y su idoneidad a todos los niveles: que sean apropiados para la propuesta educativa y para su nivel; a nivel cultural, que no estén hechos para alumnos de otro lugar o que tengan un formato más o menos universal (PDF, MP3, entre otros) [2].

## 2.1 Propuesta de actividades

En este trabajo se propone un conjunto de actividades para desarrollar la expresión oral en los escolares primarios. La propuesta consta de 5 actividades con el objetivo de que los docentes aprendan y apliquen los pasos metodológicos para el desarrollo de la expresión oral empleando gamificación.

Teniendo en cuenta el grado de escolaridad, se diseñan actividades que abarcan los niveles de asimilación reproducción, aplicación y creatividad. Estos niveles se alcanzarán de acuerdo al poder de asimilación y en dependencia del desarrollo de las habilidades de los estudiantes. Para el diseño de estas actividades se emplean softwares educativos de la enseñanza y procedimientos que facilitan el desarrollo de la expresión oral en los escolares.

### 2.1.1. Caracterización de la muestra objeto de estudio

El escolar que inicia el tercer grado, tiene aproximadamente 8 años. Ha cursado los tres primeros grados del primer ciclo, incluyendo el preescolar, teniendo alguna experiencia en las actividades y relaciones en la institución escolar. Además, debe haber alcanzado logros en la lectura, un mayor conocimiento del mundo en que vive y las primeras representaciones de la comprensión ética y estética del mundo. Aunque ya ha obtenido algunas habilidades para su desarrollo integral, aún le falta mucho camino por recorrer para lograr una personalidad integral o independiente.

En este grado, el maestro se encuentra frente a un escolar que ha desarrollado su percepción y su memoria; ya que ha adquirido habilidades lectoras y comunicativas que deben seguir perfeccionando. Este es uno de los aspectos que se hace necesario trabajar para que el escolar se desarrolle y pueda expresar coherentemente lo que conoce, lo que piensa y lo que hará en sus diversas formas (oral y escrita).

La muestra tomada para el desarrollo de las actividades consta de 10 escolares: 4 hembras y 6 varones. Sus principales dificultades están dadas en el desarrollo de la expresión oral ya que:

- No se expresan coherentemente de forma fluida.
- No narran cuentos con un tono de voz adecuado.
- No hablan con espontaneidad.
- No son escolares muy creativos.

### **2.1.2. Indicadores para medir la efectividad de la propuesta de actividades.**

#### 1. Pronunciación:

- Bien: una pronunciación correcta de todos los fonemas.
- Regular: el escolar ha pronunciado correctamente el 60% de fonemas correctamente.
- Mal: no pronuncia correctamente los fonemas.

#### 2. Orden lógico:

- Bien: ideas ordenadas según la secuencia de las acciones que dicen cómo se produce un hecho determinado.
- Regular: ordena las ideas, pero con el apoyo de preguntas.
- Mal: no ordena las ideas ni se ajusta al tema.

#### 3. Calidad y claridad de las ideas:

- Bien: desarrollo de las ideas esenciales con una secuencia organizada y un orden

lógico. Se expresa con un lenguaje claro, coherente, despojado de muletillas y repeticiones innecesarias.

- Regular: ideas con buena estructura, con algo de belleza en el lenguaje y orden lógico. Repite con poca frecuencia algunas palabras.
- Mal: las ideas secundarias no se corresponden con la idea esencial. Utiliza repeticiones innecesarias y muletillas al expresarse de manera frecuente.

### **2.1.3. Diagnóstico inicial.**

Inicialmente se procedió a realizar un diagnóstico a los 10 escolares del grupo de muestra que consistió en presentarles láminas y luego realizar una observación, teniendo en cuenta los indicadores trazados. Una vez aplicado se obtienen los siguientes resultados:

- En la pronunciación, 3 estudiantes lo hacen correctamente, 6 pronunciaban bien el 60% de los fonemas y solo 1 tiene dificultades para pronunciar los fonemas.
- En el orden lógico, 2 escolares logran efectivamente este indicador, 5 lo hacen con apoyo de preguntas y 3 no tienen en cuenta este aspecto cuando van a narrar los cuentos o cuando conversan sobre experiencias personales.
- Cuando realizan la lectura y las conversaciones, solo un escolar lo hace con buen desarrollo de la idea esencial, empleando frases bellas despejadas de muletillas y repeticiones innecesarias, 5 se expresan con ideas estructuradas y con algo de belleza, pero repiten palabras, aunque con poca frecuencia y los 4 restantes tienen dificultades para enlazar la idea central con las secundarias y hacen repeticiones innecesarias.

### **2.1.4. Actividades propuestas**

En las actividades que se proponen a continuación, se retoman algunos de los componentes de la expresión oral en la escuela primaria, como son el diálogo, la narración, la dramatización y la descripción. Se exponen los pasos metodológicos que las componen y algunas vías para que los docentes logren perfeccionarlas.

#### **Actividad 1**

**Título:** ¿Cómo lo hago?

**Objetivo:** Dramatizar el cuento “El gallo de bodas”, enfatizando en la entonación correcta de las oraciones y desarrollando la expresividad.

### **Metodología:**

Se crean una serie de insignias (una por cada personaje del cuento) que serán otorgadas a los escolares que mejor interpreten los personajes del cuento. Se definen tres niveles para evaluar la calidad de dramatización de los niños, para incentivarlos a alcanzar el nivel mayor y que logren realizar una buena dramatización.

El educador orientará que van a escuchar el cuento “El gallo de bodas” en el software “Había una vez”, que deben prestar atención al tono de voz de cada personaje e identificarse con cada uno de ellos. Se le dan los personajes y cada escolar escoge el que desea interpretar; luego escuchan la narración nuevamente. Se realiza el montaje de la obra y se presenta en el retablo de títeres. Se repite la obra varias veces de manera que todos los escolares interpreten un personaje.

El educador insistirá en el tono de voz y pronunciación de cada uno de los escolares. Para finalizar la actividad, se realiza la obra de las estrellas, donde los que alcanzaron las insignias, dramatizarán la obra en su totalidad.

**M/E:** Software “Había una vez”, insignias, títeres y retablo.

**Evaluación:** Se seleccionará el grupo teatral que mejor interprete la obra.

### **Actividad 2**

**Título:** ¿Quién lo hace mejor?

**Objetivo:** Recitar fragmentos del poema “Los zapaticos de rosa” con una buena entonación al expresarse, así como la modulación de la voz.

### **Metodología:**

Para esta actividad se definirá un sistema de puntuación que estará dado por el voto personal de cada escolar, se creará un listado de posiciones con el nombre de los mejores (puede ser a través de tablillas que inicialmente estarán vacías, los niños seleccionan a los mejores que conformarán el listado y luego mediante los votos se otorga la posición en la tabla).

Se orientará previamente la lectura del poema en el libro “La Edad de Oro”. Durante la actividad se escuchará el poema en el software “El más puro de nuestra raza” y luego cada niño escogerá el fragmento que va a recitar. Se ofrece un breve tiempo para prepararse para la recitación. Se recitan los fragmentos del poema. Se realizarán las votaciones entre los escolares para saber quiénes lograron recitar mejor.

**M/E:** Software “El más puro de nuestra raza”, libro “La Edad de Oro” tablillas en blanco y tabla de posiciones.

**Evaluación:** Los escolares seleccionarán los que

más resaltaron en la actividad, pronunciando correctamente cada fonema y realizando la recitación con claridad.

### **Actividad 4**

**Título:** Taller nuestros héroes.

**Objetivo:** Dialogar acerca de nuestros héroes teniendo en cuenta el uso de un vocabulario adecuado y con expresiones bellas.

### **Metodología:**

Para esta actividad se definirá un sistema de puntuación que estará dado por la valoración del maestro. Para lograr lo anterior, el maestro entregará insignias en forma de medallas de oro, plata y bronce para los mejores equipos que se desempeñen en el taller. Se presentarán tres murales en el aula con fotos de héroes de la Patria. El contenido de los murales será:

- Mural 1: José Martí, Fidel Castro Ruz.
- Mural 2: Camilo Cienfuegos, Ernesto Che Guevara.
- Mural 3: Carlos Manuel de Céspedes, Celia Sánchez.

Luego se orienta consultar información de estos personajes en el software educativo “Nuestros héroes”. Posteriormente se explicará que la actividad consiste en un reto al estilo olimpiadas de la historia, que será en forma de diálogo sobre estos grandes hombres.

Se divide el grupo en tres equipos. Cada uno centrará su atención en un mural diferente. Se otorga un breve tiempo para que intercambien información sobre los héroes. El maestro seleccionará una tarjeta con el nombre de cada héroe y los escolares deben identificar en los murales a quién pertenece y expresarán sus conocimientos acerca de él, los restantes escolares del aula podrán argumentar de forma organizada.

**M/E:** Murales, software educativo “Nuestros héroes”, tarjetas e insignias.

**Evaluación:** Ganarán los equipos que logren expresar con mayor claridad y calidad sus ideas sobre los héroes.

### **Actividad 5**

**Título:** Taller imaginación creativa.

**Objetivo:** Crear y narrar un cuento a partir de la organización secuencial de imágenes.

### **Metodología:**

Para esta actividad se definirá un sistema de puntuación que estará dado por el voto personal de cada escolar, se creará un listado de posiciones con el nombre de los mejores (puede ser a través de tablillas que inicialmente estarán vacías, los

niños seleccionan a los mejores que conformarán el listado y luego mediante los votos se otorga la posición en la tabla).

El maestro se encarga de seleccionar un conjunto de imágenes que permitan establecer una pequeña narrativa. Las imágenes se colocarán desordenadas en una página del software Microsoft Office Power Point, de forma tal que el escolar pueda ordenarlas a su gusto y darle rienda suelta a su imaginación en cuanto a la historia que desee contar **Figura 2**.



**Figura 2: Ejemplo de página Power Point para la actividad.**

El educador insistirá en el tono de voz y pronunciación de cada uno de los escolares. Se explica cómo será desarrollada la actividad y se otorgará tiempo a los escolares para crear sus historias. Se realizarán las votaciones entre los escolares para saber quiénes lograron crear las mejores historias.

**M/E:** Software Microsoft Office Power Point, tablas en blanco y tabla de posiciones.

**Evaluación:** Los escolares seleccionarán los que más resaltaron en la actividad, pronunciando correctamente los fonemas y realizando la narración con claridad.

### 2.1.5. Diagnóstico final

Después de aplicada la propuesta de actividades, se realiza un diagnóstico final, teniendo en cuenta los indicadores definidos. Con este diagnóstico se obtienen los siguientes resultados:

- En la pronunciación, 5 escolares la realizan de forma correcta y los otros 5 presentan algunas deficiencias. No se detecta ningún escolar con serias dificultades en este aspecto.
- Al observarlos como conversan sobre sus experiencias o al narrar algún cuento se determinó que 4 de ellos logran un orden lógico en las ideas, 4 lo hacen con apoyo de y solo 2 lo hacen de forma incorrecta.
- En sus conversaciones o cuando se desarrollan en otros espacios en los que hacen uso de su lenguaje, 4 logran el uso de fra-

ses bellas con las ideas del tema secuenciadas, despojadas de muletillas y repeticiones innecesarias, 5 lo hacen con alguna belleza y con ideas bien estructuradas, pero a veces se repiten palabras innecesarias y solo un escolar presenta dificultades para enlazar la idea central con las secundarias y repite palabras innecesarias.

## 3. CONCLUSIONES

La gamificación educativa como mecanismo para generar compromiso puede ser una herramienta de gran peso para que los estudiantes se interesen de manera activa en el proceso de aprendizaje y no sólo como receptores de conocimiento. Por medio de las mecánicas y dinámicas de juego las actividades tradicionales de enseñanza-aprendizaje toman un matiz más atractivo, producto de las nuevas experiencias y hábitos.

Los principales resultados logrados con la aplicación de la propuesta de actividades de este trabajo en escolares de tercer grado, demuestran la factibilidad de aplicar la gamificación educativa como modelo pedagógico para mejorar la capacidad de aprendizaje y la expresión oral en los escolares. Con la aplicación de estas actividades se aprecia un avance gradual que se demostró con un desarrollo progresivo de la expresión oral de los escolares.

En trabajos futuros se pretende el desarrollo de una aplicación gamificada y videojuegos educativos que faciliten el trabajo a los educadores y genere mayores opciones lúdicas para los escolares. Esta es una de las tendencias en la actualidad y que además de los resultados alentadores que muestra, aumenta considerablemente el desempeño de los educadores y escolares en el manejo de las TIC.

## 4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. AULA-PLANETA. *El reto educativo del siglo XXI* [Consultado el: 15 de octubre de 2017]. Disponible en: <http://www.aulaplaneta.com/reto-educativo-del-siglo-xxi/nuevo-modelo-persona/>.
2. ---. *Blended learning: combinando pasado y futuro* [Consultado el: 5 de julio de 2017]. Disponible en: <http://www.aulaplaneta.com/2017/06/30/educacion-y-tic/blended-learning-combinando-pasado-futuro-infografia-algo-nuevo-algo-tradicional-aprendizaje-mixto/>.
3. TORRES-TOUKOUMIDIS, A.; ROMERO-

RODRÍGUEZ, L., et al. *Desarrollo de habilidades de lectura a través de los videojuegos: Estado del arte*. Universidad de Castilla-La Mancha, España: 2016, vol. 15(2), 37-49 p. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=259149309003>. ISBN 1885-446X.

4. GAITÁN, V. *Gamificación: el aprendizaje divertido* [Consultado el: 31 de agosto de 2017]. Disponible en: <http://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>.
5. PRIETO, F. P. *Gamificación educativa* [Consultado el: 15 de octubre de 2017]. Disponible en: <http://canaltic.com/blog/?p=1733>.
6. OLIVEIRA, J. A. D. *The effectiveness of gamification as a problem-based learning tool on teaching agile project management*. [In partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Science]. The University of Liverpool, 2016, Disponible en: [https://www.researchgate.net/profile/Julio\\_De\\_Oliveira4/publication/317385233\\_THE\\_EFFECTIVENESS\\_OF\\_GAMIFICATION\\_AS\\_A\\_PROBLEM-BASED\\_LEARNING\\_TOOL\\_ON\\_TEACHING\\_AGILE\\_PROJECT\\_MAN/links/5937fbf1a6fdcc5e6eb74685/THE-EFFECTIVENESS-OF-GAMIFICATION-AS-A-PROBLEM-BASED\\_LEARNING\\_TOOL\\_ON\\_TEACHING\\_AGILE\\_PROJECT\\_MAN/links/5937fbf1a6fdcc5e6eb74685/THE-EFFECTIVENESS-OF-GAMIFICATION-AS-A-PROBLEM-BASED-LEARNING-TOOL-ON-TEACHING-AGILE-PROJECT-MANAGEMENT-THE-EFFECTIVENESS-OF-GAMIFICATION-AS-A-PROBLEM-BASED-LEARNING-TOOL-ON-TEACHING-AGILE-PROJECT-MAN.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Julio_De_Oliveira4/publication/317385233_THE_EFFECTIVENESS_OF_GAMIFICATION_AS_A_PROBLEM-BASED_LEARNING_TOOL_ON_TEACHING_AGILE_PROJECT_MANAGEMENT_THE_EFFECTIVENESS_OF_GAMIFICATION_AS_A_PROBLEM-BASED_LEARNING_TOOL_ON_TEACHING_AGILE_PROJECT_MAN/links/5937fbf1a6fdcc5e6eb74685/THE-EFFECTIVENESS-OF-GAMIFICATION-AS-A-PROBLEM-BASED-LEARNING-TOOL-ON-TEACHING-AGILE-PROJECT-MANAGEMENT-THE-EFFECTIVENESS-OF-GAMIFICATION-AS-A-PROBLEM-BASED-LEARNING-TOOL-ON-TEACHING-AGILE-PROJECT-MAN.pdf).
7. GENÉ, O. B. *Fundamentos de la gamificación*. Vicerrectorado de Planificación Académica y Doctorado. Universidad Politécnica de Madrid: GATE: Gabinete de Tele-Educación, 2015, Disponible en: [http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf).
8. ZICHERMANN, G. y CUNNINGHAM, C. *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. " O'Reilly Media, Inc.", 2011. ISBN 1449315399.
9. VAIBHAV, A. y GUPTA, P. Gamification of MOOCs for increasing user engagement. En *MOOC, Innovation and Technology in Education (MITE), 2014 IEEE International Conference on*. 2014. p. 290-295.

10. FIDALGO, A. *¿Qué es gamificación educativa?* [Consultado el: 16 de octubre de 2017]. Disponible en: <https://innovacioneducativa.wordpress.com/2014/03/26/que-es-gamificacion-educativa/>.

## 5. SÍNTESIS CURRICULAR DE LOS AUTORES



**Ing. Ernesto Gutierrez Ramos:** Nació el 3 de octubre de 1991 en Las Tunas, Cuba. Graduado de Ingeniero en Ciencias Informáticas en la novena graduación de la Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI), en julio de 2015. Actualmente trabaja en la línea web del Departamento de Construcción de Componentes del Centro de Tecnologías para la Formación (FORTES) de la UCI. Cuenta con la publicación de los artículos *Web Semántica para un entorno social de aprendizaje* en Memorias de la Conferencia Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas y *Una mirada a los videojuegos y su aplicación en la salud* en la II Conferencia Científica Internacional UCIENCIA 2016; así como el artículo *Plataforma web para la gestión de videojuegos de navegador terapéuticos* y el artículo *Keylaxy Eyes: Videojuego serio para el tratamiento de niños con deficiencias del campo visual*, ambos en la XVI Convención y Feria Internacional INFORMÁTICA 2016. Puede ser contactado por vía correo electrónico en la dirección [egutierrez@uci.cu](mailto:egutierrez@uci.cu).



**Lic. Maray García Ramos:** Nació el 13 de octubre de 1986 en Las Tunas, Cuba. Graduada desde 2010 como Licenciada en Educación Primaria en el Instituto Superior Pedagógico José "Pepito" Tey, con la habilitación para maestros primarios. Actualmente se desempeña como Jefe de ciclo en el Consejo del Sector Rural José Santiago Ercilla, en el municipio de Jobabo de la provincia de Las Tunas, Cuba. Desde 2015 está inmersa en la realización de la Maestría Orientación Educativa.



**Ing. Grethel Naranjo Rondón:** Nació el 16 de mayo de 1992 en Las Tunas, Cuba. Graduada de Ingeniera en Ciencias Informáticas en la novena graduación de la Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI), en julio de 2015. Actualmente trabaja como Jefa del Departamento de Construcción de Componentes del Centro de Tecnologías para la Formación (FORTES) de la UCI. Cuenta con la publicación de los artículos *Web Semántica para un entorno social de aprendizaje* en Memorias de la Conferencia Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas, *Keylaxy Eyes: Videojuego serio para el tratamiento de niños con deficiencias del campo visual* en la XVI Convención y Feria Internacional INFORMÁTICA 2016 y *Una mirada a los videojuegos y su aplicación en la salud* en la II Conferencia Científica Internacional UCIENCIA 2016. Puede ser contactada por vía correo electrónico en la dirección [gnaranjo@uci.cu](mailto:gnaranjo@uci.cu).