

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TRUJILLO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ENTORNOS VIRTUALES Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE UNA I.E.N. 84100 QUIRCABAMBA DE SAN JUAN, EN ANCASH - 2025

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO
EN ENTORNOS VIRTUALES Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

Autores:

Karina Jeannette, Cobeñas Cango (<https://orcid.org/0009-0004-2769-0272>)

Yuleisi Solansh, Valdez Diaz (<https://orcid.org/0009-0003-4915-3817>)

Mg. Avelino Matías, Minaya Cordova (<https://orcid.org/0009-0000-3944-2488>)

Asesor:

Mg. Rivas Mendoza Milagros (Orcid: 0000-0002-8539-3610)

Línea de investigación:

Innovación, Tecnologías y Procesos Pedagógicos, Gestión y Calidad Educativa.

Trujillo – Perú

2026

Dirección Académica Posgrado

T.I COBEÑAS - VALDEZ - AVELINO.docx

 TRABAJO DE INVESTIGACION
 DIRECCIÓN ACADEMICA
 Universidad Privada de Trujillo

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3611416611

Fecha de entrega

14 jul 2026, 3:00 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

25 ago 2026, 10:13 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

T.I_COBEÑAS_-_VALDEZ_-_AVELINO.docx

Tamaño del archivo

253.0 KB

36 páginas

9988 palabras

57.623 caracteres

15% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

- 11%  Fuentes de Internet
- 8%  Publicaciones
- 7%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL ASESOR

Yo, **RIVAS MENDOZA MILAGROS ISABEL**, docente de la Escuela de Posgrado de la maestría en **EDUCACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**, de la Universidad Privada de Trujillo, asesor (a) del trabajo de investigación : **“La gamificación como estrategia didáctica para la expresión oral en estudiantes de una I.E. N. 84100 Quircabamba de San Juan, en Ancash-2025.”** de los autores(es): **Cobeñas Cango Karina Jeannette, Valdez Diaz Yuleisi Solansh, Mg. Avelino Matías Minaya Cordova**, verifico que la investigación tiene un **15%** de similitud, tal como se evidencia en el reporte de originalidad del software antiplagio.

En mi honrada opinión y conocimiento del trabajo de investigación , cumple con las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Privada de Trujillo.

En tal sentido doy conformidad del resultado emitido por el software antiplagio vigente, de acuerdo con los documentos normativos de la Universidad Privada de Trujillo.

Trujillo 29 de junio de 2026,



Mg. Milagros Isabel Rivas Mendoza

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8539-3610>

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y NO PLAGIO

Por el presente documento el(os) alumno(s):

1.- Cobeñas Cango de Leyva, Karina Jeannette

2.- Valdez Diaz, Yuleisi Solansh

3.- Minaya Cordova, Avelino Matías

Quién(es) ha(n) elaborado la:

☐

TESIS

☒

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Titulada:

“La gamificación como estrategia didáctica para la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de San Juan, en Ancash – 2025”

Declaramos que el presente trabajo ha sido íntegramente elaborado por nosotros y no existe plagio de ninguna naturaleza, en especial copia de otros trabajos de tesis o similares presentados por otros autores ante cualquier organización educativa.

Dejamos expresa constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo, por lo que no hemos asumido como nuestras las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos o de la Internet.

Asimismo, afirmamos que hemos leído el documento de investigación en su totalidad y somos plenamente conscientes de todo su contenido. Y asumimos la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento y somos consecuentes con este compromiso de fidelidad de la tesis / trabajo de investigación que tiene connotaciones éticas, pero también de carácter legal.

En caso de incumplimiento de esta declaración, nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad Privada de Trujillo.

Trujillo, 30 / 06 / 2026



Firma estudiante 1

DNI: 42586913

ORCID: 0009-0004-2769-0272



Firma estudiante 2

DNI: 70536739

ORCID: 0009-0003-4915-3817



Firma estudiante 3

DNI: 41435703

ORCID: 0009-0000-3944-2488

Dedicatoria

Dedico este trabajo, en primer lugar, a Dios, por iluminar mi camino, darme fortaleza, sabiduría y perseverancia para alcanzar esta meta profesional. A mis padres, por su amor incondicional, sus enseñanzas y el ejemplo de esfuerzo que ha guiado mi vida. A mi familia, por ser mi mayor apoyo y motivación constante; especialmente a mi esposo, por su comprensión y aliento permanente; a mis hijas, por ser mi inspiración diaria; y a mi nieto, quien con su ternura renueva mis fuerzas y esperanza.

Karina.

Dedico el presente logro a mis padres, por la motivación constante y el respaldo brindado a lo largo de este proceso; a mi novio, por su apoyo incondicional y decisivo, que hizo posible la realización de este sueño académico; y a mi hermana y a mi sobrino, por ser fuente permanente de inspiración y fortaleza para seguir superándome.

Yuleisi.

Este trabajo está dedicado a mi querida familia, que ha sido mi inspiración y fortaleza. Gracias por su amor incondicional, por la paciencia en los momentos difíciles y por creer en mí incluso cuando yo dudaba. Ustedes me han enseñado el valor del trabajo, la perseverancia y la humildad. Por acompañarme siempre, por sus consejos y por estar presentes en cada etapa de mi vida, les dedico este logro con profundo agradecimiento y cariño.

Avelino.

Agradecimiento

Expresamos nuestro más sincero agradecimiento a la Universidad Privada de Trujillo (UPRIT) por la formación académica brindada durante el desarrollo de la maestría, la cual contribuyó significativamente a mi crecimiento profesional. Asimismo, agradezco de manera especial a los docentes, por sus valiosos conocimientos, orientación académica, compromiso y acompañamiento constante a lo largo de este proceso formativo, los cuales fueron fundamentales para la culminación de la presente tesis. Asimismo, a la Institución Educativa donde se llevó a cabo la investigación.

Los autores.

Índice de contenidos

Declaración de originalidad del asesor	ii
Declaración de autenticidad del autor	iii
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	viii
Índice de contenidos	ix
Índice de tablas	x
Índice de figuras	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MÉTODOS	12
III. RESULTADOS	16
IV. DISCUSIÓN.	27
V. CONCLUSIONES.	33
VI. RECOMENDACIONES	35
VII.Referencias	36
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Prueba de normalidad.</i>	16
Tabla 2. <i>La gamificación y su relacion con la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025.</i>	17
Tabla 3. <i>La gamificación mecánica y su relacion en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025.</i>	18
Tabla 4. <i>La gamificación dinámica y su relacion en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025.</i>	19
Tabla 5: <i>La gamificación basada en componentes y su relacion en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025.</i>	20
Tabla 6. <i>Nivel de gamificación en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025.</i>	21
Tabla 7. <i>Nivel de expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025.</i>	22
Tabla 8. <i>Prueba T de Student de la gamificación en la expresión oral</i>	23
Tabla 9. <i>Prueba T de Student de la gamificación mecánica en la expresión oral</i>	24
Tabla 10. <i>Prueba T de Student de la gamificación dinámica en la expresión oral</i>	25
Tabla 11. <i>Prueba T de Student de la gamificación basada en componentes en la expresión oral</i>	26

Índice de figuras

<i>Figura 1.</i> Nivel de gamificación en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025.	21
<i>Figura 2.</i> Nivel de expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025.	22

RESUMEN

El estudio tuvo como propósito determinar la gamificación y su relación en la expresión oral de estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025. Se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental, de tipo explicativo y corte transversal, considerando una muestra censal de 27 estudiantes. Para la recolección de datos se aplicaron dos cuestionarios tipo Likert, validados por juicio de expertos y con alta confiabilidad, cuyos coeficientes alfa de Cronbach fueron superiores a 0,97. Previamente, se verificó la normalidad de los datos mediante la prueba de Shapiro-Wilk, lo que permitió el uso de estadísticos paramétricos. Los resultados evidenciaron una relación positiva alta y estadísticamente significativa entre la gamificación y la expresión oral ($r = 0,892$; $p = 0,000$). Asimismo, se identificaron relaciones positivas altas en sus dimensiones: gamificación mecánica ($r = 0,903$), dinámica ($r = 0,842$) y basada en componentes ($r = 0,863$), todas con significancia estadística. A nivel descriptivo, predominó un nivel medio tanto de gamificación (56 %) como de expresión oral (48 %). Los hallazgos confirman que la incorporación planificada de dinámicas lúdicas favorece la participación, la interacción comunicativa y el desempeño verbal. Estos resultados respaldan decisiones pedagógicas institucionales orientadas a mejorar comunicación estudiantil.

Palabras clave: dinámicas lúdicas, interacción verbal, motivación estudiantil, práctica discursiva, participación activa.

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the relationship between gamification and oral expression among students at the I.E.N. 84100 Quircabamba school in San Juan, Áncash, in 2025. A quantitative approach was used, with a non-experimental, explanatory, and cross-sectional design, considering a census sample of 27 students. Two Likert-type questionnaires, validated by expert judgment and with high reliability (Cronbach's alpha coefficients greater than 0.97), were used for data collection. The Shapiro-Wilk test was used to verify the normality of the data, allowing the use of parametric statistics. The results showed a strong and statistically significant positive relationship between gamification and oral expression ($r = 0.892$; $p = 0.000$). Positive relationships were also identified between its dimensions: mechanical gamification ($r = 0.903$), dynamic gamification ($r = 0.842$), and component-based gamification ($r = 0.863$), all with statistical significance. At a descriptive level, a medium level predominated in both gamification (56%) and oral expression (48%). The findings confirm that the planned incorporation of game-based dynamics promotes participation, communicative interaction, and verbal performance. These results support institutional pedagogical decisions aimed at improving student communication.

Keywords: playful dynamics, verbal interaction, student motivation, discursive practice, active participation.

I. INTRODUCCIÓN

Realidad problemática.

La expresión oral en muchas aulas se ve restringida por métodos tradicionales que reducen la participación y la motivación del alumnado, lo que dificulta el desarrollo de habilidades comunicativas y la confianza para hablar en español. Por otro lado, los juegos ofrecen recursos interactivos que podrían mejorar la expresión oral, pero su implementación es actualmente limitada debido a la falta de preparación docente y planificación docente, lo que genera deficiencias en el desarrollo oral del alumnado en la escuela actual (Logroño et al., 2025). Según Cortez et al. (2025) muchos estudiantes tienen dificultades para recordar y usar vocabulario nuevo, lo que refleja un problema más extendido en la enseñanza de idiomas, donde la participación oral es limitada y afecta el desarrollo de la comunicación, el juego mediante juegos y actividades interactivas podría fortalecer la expresión oral al aumentar la motivación y el uso activo del lenguaje, pero su integración en clases anteriores es insuficiente, lo que limita el desarrollo de las habilidades comunicativas. La ausencia de tácticas motivacionales lleva a un desempeño comunicativo bajo en el salón de clases, lo cual perjudica la expresión oral y restringe la interacción entre los alumnos. Por otra parte, los juegos estimulan la participación activa a través de la colaboración en equipo y las recompensas que respaldan el empleo del lenguaje verbal. Sin embargo, su aplicación no es común en los centros educativos, lo cual perpetúa vacíos en el desarrollo de competencias comunicativas esenciales para la capacitación docente (García et al., 2024).

Ponce et al. (2024) la baja participación oral persiste en muchos entornos educativos debido a métodos tradicionales que causan ansiedad y desmotivación en los estudiantes, situación que dificulta la expresión oral al limitar la práctica comunicativa en español, por el contrario, los juegos con recompensas, dinámicas colaborativas y recursos interactivos podrían reducir la ansiedad y aumentar la motivación, pero su implementación es insuficiente debido a la inadecuada preparación y planificación docente en las instituciones educativas. Además, Almanza (2024) muchos estudiantes de secundaria muestran inseguridad y baja participación al hablar, lo que afecta su fluidez y pronunciación durante las actividades orales, los juegos incorporados en tareas basadas en recompensas animan a los estudiantes a tomar riesgos al hablar y a practicar de forma más activa, pero su aplicación docente aún es limitada, lo que provoca que la

expresión oral no alcance los niveles esperados en el aprendizaje escolar. Muchos estudiantes de nivel B1 tienen poca confianza en su capacidad de comunicación verbal, lo que dificulta su participación e interacción en clase y limita su fluidez comunicativa, el uso de herramientas de juego como Flipgrid fomenta la comunicación oral mediante actividades interactivas y retroalimentación, aunque su integración depende de la preparación del profesorado y la disponibilidad tecnológica, por lo que la expresión oral sigue siendo una barrera para el aprendizaje de idiomas (Soria et al., 2024).

Aal-Asheakh y Saud (2024) afirman que en diferentes entornos educativos, la instrucción convencional de lenguas extranjeras no fomenta de manera efectiva la expresión oral, lo cual obstaculiza a los alumnos en términos de fluidez, pronunciación y precisión. No obstante, los videojuegos influyen positivamente en el desarrollo de estas capacidades y en la motivación de los alumnos, aunque su aplicación es restringida y necesita una integración más amplia en las prácticas educativas, lo cual sigue dificultando alcanzar una comunicación verbal eficaz desde temprana edad. A pesar de la importancia del español en la educación primaria, la instrucción tradicional no siempre fomenta ni motiva la participación comunicativa del alumnado, lo que afecta el desarrollo de habilidades en este idioma, es por ello, el juego se presenta como una estrategia innovadora que fomenta la participación activa y fortalece la comunicación, aunque su uso en las propuestas didácticas es limitado (Moreno y Orcera, 2024).

La institución de Quircabamba, Sihuas enfrenta importantes desafíos en el desarrollo de la expresión oral, especialmente en contextos comunicativos donde los estudiantes deben organizar sus pensamientos, argumentar, conversar o desenvolverse con fluidez frente a sus compañeros y docentes. El intercambio de ideas y el desarrollo del pensamiento crítico se ven obstaculizados por la inseguridad, el miedo al juicio ajeno, la falta de iniciativa para participar y la falta de claridad al hablar que muchos alumnos muestran. Esto quiere decir que las tareas orales suelen ser ejercicios repetitivos o monótonos que no despiertan interés ni motivación, lo cual provoca una escasa participación y pocas posibilidades para practicar el idioma hablado en situaciones reales. Este problema se ve agravado por la falta de estrategias didácticas innovadoras que fomenten la interacción y el aprendizaje dinámico, ya que las escuelas no emplean métodos de aprendizaje activo que permitan el refuerzo lógico de las habilidades comunicativas. En este contexto, los videojuegos surgen como una alternativa, ya que incorporan dinámicas que fomentan la motivación, el trabajo en

equipo y la participación verbal activa. Por consiguiente, se plantea la pregunta de investigación: ¿Cómo se relaciona la gamificación en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 en Ancash - 2025?

Se plantean las interrogantes específicas ¿Cómo se relaciona la gamificación mecánica en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025? ¿Cómo se relaciona la gamificación dinámica en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025? ¿Cómo se relaciona la gamificación componente en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025? ¿Cuál es el nivel de gamificación en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025? ¿Cuál es el nivel de expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025?

Se plantea el objetivo general del estudio; Determinar la relación de la gamificación en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025. Como objetivos específicos; Determinar la relación de la gamificación mecánica en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025; Determinar la relación de la gamificación dinámica en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025; Determinar la relación de la gamificación basada en componentes en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025; Analizar el nivel de gamificación en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025.; Analizar el nivel de expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025.

Se formula la hipótesis de investigación; La gamificación se relaciona significativamente en la expresión oral de en estudiantes de una I.E.N. 84100 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025. Se justificó teóricamente, debido a que posibilitó una mejor comprensión de la manera en que los componentes y la dinámica del juego pueden fortalecer los procesos de comunicación en el salón de clases, brindando perspectivas pedagógicas novedosas y respaldando enfoques creativos para fomentar el desarrollo de la expresión vocal. En la práctica, este estudio ofreció a los maestros instrucciones concretas para poner en marcha estrategias gamificadas que promovieran la participación activa del alumnado, estimularan su motivación y generaran un ambiente de aprendizaje más tranquilo, donde los resultados pudieran

manifestarse de manera más eficaz y relevante. En términos metodológicos, brindó un proceso claro que simplificó el análisis de la correlación entre el juego y la expresión oral a través de estrategias adecuadas para el contexto educativo investigado. En última instancia, desde un enfoque social, el estudio fue relevante porque contribuyó a enfrentar los retos de comunicación que impedían el desarrollo personal y académico de los alumnos de Cusco, fomentó la igualdad de oportunidades, consolidó las competencias comunicativas requeridas para sus interacciones diarias y favoreció la formación de ciudadanos que pueden expresarse con confianza en diferentes contextos sociales.

Revisión de Literatura

La gamificación es una estrategia pedagógica efectiva para estimular el progreso de la expresión oral mediante la inclusión de recursos digitales y actividades lingüísticas que promueven la intervención de los estudiantes y optimizan el desempeño verbal a través de interacciones activas en entornos académicos (Rea et al., 2024; Leal et al., 2023). Esta perspectiva respalda la enseñanza de idiomas a través de instrumentos interactivos que aumentan las capacidades comunicativas y la motivación, como se evidencia en investigaciones sobre el aprendizaje de lenguas, en las cuales los métodos gamificados mejoran las competencias comunicativas necesarias para el uso auténtico del idioma (Agudelo et al., 2025). Asimismo, se ha comprobado que emplear juegos y ambientes digitales incrementa la participación y, simultáneamente, potencia las habilidades lingüísticas esenciales. Aunque su investigación se enfocó en la ortografía, sus resultados son aplicables a la expresión oral, dado que la interacción digital promueve el desarrollo de competencias comunicativas en los procesos educativos de manera innovadora (Maquilón et al., 2024; Padilla et al., 2025). El juego, mediante actividades dinámicas con TIC, tiene un efecto favorable en la participación y motivación de los estudiantes. Brinda una oportunidad valiosa para perfeccionar las habilidades de lenguaje, como la expresión oral, que necesita interacción activa y retroalimentación. Sin embargo, su implementación exitosa depende de la preparación del profesorado (Terán et al., 2024; Reyes et al., 2025). Esta estrategia también incrementa la participación y promueve aprendizajes significativos mediante la innovación lúdica, ya que, incluso aplicada en áreas como Ciencias Sociales, fortalece mediante la motivación y el trabajo colaborativo las habilidades comunicativas clave para mejorar la expresión oral, transformando así las prácticas pedagógicas tradicionales

(Aldás et al., 2025; Ulloa et al., 2023). Asimismo, se evidencia que mejora el aprendizaje y el rendimiento con actividades digitales motivadoras, pues, aun estudiada en contextos como las habilidades ofimáticas, incrementa el interés, la participación y el desempeño, elementos directamente pertinentes para fortalecer la expresión oral al fomentar la interacción comunicativa y la retroalimentación constante (Solís et al., 2025; Flores et al., 2024).

La gamificación mejora las habilidades comunicativas al fomentar la participación y el rendimiento en actividades que requieren escuchar, hablar y retroalimentar, ya que los recursos lúdicos estimulan la interacción y el ejercicio discursivo, lo que demuestra su eficacia para elevar los niveles de comunicación en distintos contextos educativos (Carbajal et al., 2025; García y Larreal, 2023). Esta estrategia, además, mejora la participación y el interés, como lo evidencian las actividades de lectura en las que la interacción gamificada, las conferencias con un alto volumen y los procesos de comunicación relacionados establecen una base sólida para robustecer la producción oral y las habilidades expresivas en contextos académicos (García et al., 2025; García y Castro, 2024). Asimismo, promueve el desarrollo de habilidades comunicativas mediante actividades lúdicas que fomentan la interacción verbal y la resolución de retos, ya que la participación activa en juegos impulsa la práctica del habla, la claridad del mensaje y una mejora progresiva del desempeño expresivo dentro del aula (García et al., 2024; Barriga y Guagchinga, 2025). La gamificación transforma el aprendizaje lingüístico mediante retos, recompensas y retroalimentación inmediata, promoviendo una participación activa que, aunque estudiada en gramática, resulta pertinente para la expresión oral al conectar reglas con situaciones comunicativas reales y favorecer así el uso funcional del idioma y la mejora del discurso oral (Ortega et al., 2025). Asimismo, estrategias basadas en juegos verbales fortalecen la expresión oral desde edades tempranas, permitiendo a los niños practicar vocabulario, fluidez y coherencia, lo que supera limitaciones iniciales y fomenta el uso espontáneo del lenguaje mediante una participación comunicativa guiada (Jaime y Castro, 2024; Yáñez et al., 2025).

En la educación básica, se logra un aprendizaje significativo, una mayor motivación y compromiso a través de juegos como los de puntos o retos, gracias a la gamificación. Además, mejora el desempeño escolar y las capacidades comunicativas y cognitivas, lo que evidencia su capacidad para promover la expresión oral a través de la

elaboración de tareas interactivas que precisan una comunicación y participación continuas (Latorre e Hidalgo, 2025). Esta estrategia didáctica funciona al incrementar la motivación y participación activa, creando condiciones favorables para mejorar los procesos comunicativos, ya que la integración de dinámicas lúdicas facilita la interacción frecuente, las prácticas orales y la retroalimentación, siempre que una planificación pedagógica adecuada vincule estos recursos con el desarrollo explícito de la expresión oral (Castellano et al., 2025). Según Latorre y Marín (2023) la gamificación es una herramienta que respalda el aprendizaje de lenguas, ya que fomenta las habilidades comunicativas y la motivación, posibilita la interacción lingüística, la participación activa y el uso práctico del idioma por medio de actividades diseñadas dinámicamente, y fortalece de forma efectiva las capacidades orales en clase. Las estrategias didácticas innovadoras favorecen el desarrollo de la expresión oral al estimular desde edades tempranas el lenguaje verbal y no verbal, siendo la gamificación especialmente pertinente ya que sus entornos lúdicos motivan la interacción, facilitan la expresión de ideas y promueven la comunicación en situaciones reales del aula, lo que convierte a los métodos innovadores en un elemento clave para fortalecer las habilidades lingüísticas de forma significativa (Chugchilan et al., 2024). La gamificación, usando recursos digitales y dinámicas de la lengua, como por ejemplo las que se emplean para aprender ortografía, incrementa el entusiasmo y la participación de los estudiantes. El juego promueve el empleo activo del lenguaje y la práctica independiente, lo que puede trasladarse al fortalecimiento de las competencias comunicativas en situaciones orales (Maquilón et al., 2024). Los hallazgos también pueden ser utilizados en la expresión oral. Asimismo, el empleo de métodos lingüísticos e interactivos mejora la motivación y la participación del alumnado, lo que apoya su utilización como estrategia pedagógica. Esto se debe a que una motivación más alta promueve directamente el uso activo del lenguaje en situaciones comunicativas y la participación activa, factores clave para mejorar las habilidades orales en el contexto educativo (Rodríguez et al., 2023; Egas et al., 2023).

Gamificación

La finalidad de la gamificación es llevar la lógica del juego a contextos educativos que no sean juegos. El propósito es incrementar la participación, el compromiso y la persistencia de los alumnos durante su proceso de aprendizaje. Esta teoría sostiene que, al incorporar las dinámicas del juego en los ámbitos educativos, se

promueve la motivación y la participación de los usuarios (Deterding et al., 2011). Esta perspectiva propone que los objetivos progresivos, las recompensas, los puntajes y la retroalimentación inmediata, que son mecanismos internos del juego, motivan expectativas y emociones vinculadas con el logro y el reconocimiento, promoviendo así la constancia, la autorregulación del aprendizaje y el esfuerzo (Kapp, 2012). Su aplicación también reconfigura la dinámica de la educación mediante la creación de ambientes más estimulantes, dinámicos y participativos, lo cual facilita el tránsito de métodos pasivos a experiencias que se enfocan más en las acciones del alumno (Hanus y Fox, 2015). Por ello, la evidencia señala que el empleo de estrategias gamificadas incide positivamente en la concentración, la percepción de aprendizaje, la actitud del alumnado y su compromiso académico (Subhash y Cudney, 2018).

Se entiende por empleo de juegos en la enseñanza a la combinación programada de componentes del diseño de juegos en escenarios educativos, con el propósito de alcanzar determinadas metas pedagógicas. Se concibe como un conjunto de técnicas y elementos de juego aplicados en un contexto educativo para alcanzar un objetivo determinado (Jaworska y Wesołowska, 2025). Este enfoque supone que se conviertan las mecánicas del juego, por ejemplo, recompensas, desafíos, clasificaciones o retroalimentación instantánea, en actividades de aprendizaje formal. Esto se logra al incluir componentes del diseño de juegos en el proceso educativo (Swacha, 2015). La gamificación, en esencia, es la utilización de componentes del juego en situaciones no convencionales para afectar el comportamiento y el desempeño de los alumnos (Barber, 2021). Este método posibilita que se utilicen dinámicas y mecánicas de juego en contextos no lineales para respaldar los procesos de aprendizaje y promover la dedicación constante del estudiante, según los autores Werbach y Hunter (2012). Su finalidad no es convertir la enseñanza en un juego, sino generar experiencias similares al juego que incrementen la motivación, la implicación y la continuidad del aprendizaje (Rukadikar y Khandelwal, 2025).

La dimensión mecánica de la gamificación hace referencia al diseño estructurado de reglas, metas, retroalimentación y recompensas que orientan la experiencia del usuario dentro de una propuesta gamificada. En este sentido, Martín y Rodríguez (2024) explican que las mecánicas conforman la arquitectura que organiza la interacción y condiciona el avance del participante mediante logros, niveles o desafíos. Por su parte, la dimensión dinámica está asociada con las reacciones emocionales,

cognitivas y sociales que emergen durante la interacción, generando sensaciones de logro, cooperación o competencia que inciden en el compromiso del participante. Ramírez et al. (2026) plantea que las dinámicas representan la respuesta humana a los elementos del sistema, despertando motivaciones intrínsecas vinculadas al interés, la autonomía y al deseo de superación. Finalmente, los componentes constituyen los elementos visibles y tangibles como puntos, insignias, tablas de clasificación o avatares que dan forma concreta a la gamificación. Gonzáles (2001) señalan que los componentes actúan como dispositivos perceptibles que operan como medios para activar las mecánicas y estimular las dinámicas que sostienen la participación activa.

El uso de la gamificación es fundamental ya que se ha convertido en una estrategia relevante porque optimiza el proceso de aprendizaje, impulsando la motivación sostenida y la disposición continua por aprender al trasladar los elementos del juego al entorno educativo (Alrashedi et al., 2024). Su importancia radica en que estas plataformas gamificadas permiten transformar procesos rígidos en experiencias formativas flexibles, capaces de adaptarse incluso a situaciones de emergencia como la pandemia (Alhalafawy et al., 2021). Asimismo, la gamificación incorpora incentivos como puntos, insignias y clasificaciones, los cuales cumplen una función motivacional clave al involucrar activamente al estudiante y disminuir las tensiones propias del aprendizaje (Redondo-Rodríguez et al., 2022). Además, se destaca que estos instrumentos favorecen el compromiso, la continuidad y el interés por alcanzar metas, lo que refuerza actitudes positivas hacia el logro académico (Bicen y Kocakoyun, 2018). Finalmente, su importancia también se manifiesta en que las plataformas gamificadas contribuyen a modificar comportamientos y desarrollar habilidades como la planificación, la autorregulación y la interacción social, elementos esenciales para el aprendizaje autónomo y significativo en el presente contexto educativo (Al-Hafdi y Alhalafawy, 2024).

Expresión oral

La expresión oral se concibe como una manifestación observable vinculada a la experiencia interna de la emoción, entendida como una respuesta conductual compleja que acompaña la vivencia emocional (Fernández-Dols y Russell, 2017). Su estudio se sustenta en principios similares al Facial Action Coding System, ya que la comunicación verbal también refleja emociones a través de cambios en el tono, ritmo, volumen y prosodia de la voz, lo que permite identificar estados afectivos (Ekman y

Friesen, 1978). Estas manifestaciones orales, aunque visibles o audibles, no revelan de manera total el estado emocional, pues el sentimiento sigue siendo interno, pero permiten que otros perciban nuestras emociones mediante señales vocales (Fuchs, 2017). La expresión oral es relevante en la educación porque posibilita el entendimiento de cómo los niños se comportan emocionalmente al interactuar con otros en términos sociales y académicos, lo que resulta fundamental para entender sus vivencias en entornos educativos y de aprendizaje (Holodynski y Seeger, 2019). Asimismo, se reconoce que la expresión oral en la infancia no es simplemente una réplica de la adulta en versión reducida, dado que existen diferencias en su desarrollo emocional y anatómico, lo que puede hacer que sus manifestaciones verbales sean más ambiguas y menos prototípicas (Hera et al., 2016). Como la interacción con el ambiente es la que construye el significado emocional, esta variabilidad indica que hay que interpretar la expresión vocal de los niños en relación con el contexto (Teasley, 2019).

La expresión oral puede considerarse como una herramienta de la lengua y la sociedad de los hablantes, respaldada por la realidad de que disponemos de un conjunto de fórmulas expresivas que empleamos en diferentes interacciones comunicativas (Ráciula, 2012). Según Kabatek (2018), estas expresiones lingüísticas cumplen una función cultural y relacional, pues evidencian no solo los vínculos sociales que existen entre los hablantes, sino también el impacto de las tradiciones discursivas que la historia de una comunidad ha establecido. La expresión oral no es estática porque la lengua empleada se transforma continuamente y surgen o cambian diversas maneras de expresarse en función del contexto social (Traugott, 1975). Asimismo, estas maneras expresivas tienen una estrecha conexión con los entornos sociales, laborales y familiares; además, funcionan como marcadores relevantes de la identidad individual y grupal (Coseriu, 1973). En conclusión, la expresión oral es también una producción creativa del hablante, dado que nuestras capacidades lingüísticas posibilitan la elaboración de nuevas estructuras verbales que pueden ser eventualmente admitidas y empleadas en situaciones sociales (Bleortu, 2007).

La claridad en la expresión oral se refiere a cuán claro, directo y conciso se transmite un mensaje, lo cual permite que el receptor lo entienda sin dudas. La claridad está relacionada con la transparencia de lo que se dice, de acuerdo con Urbina-Molfino y Contreras-Santander (2019), porque la comunicación oral clara emplea estructuras comprensibles que posibilitan que el oyente genere emociones sin obstáculos de tipo

conceptual o lingüístico. La fluidez tiene que ver con la continuidad y el ritmo del desarrollo de la intervención oral, lo cual posibilita una comunicación sin interrupciones y natural. La fluidez, de acuerdo a lo que afirman Holguín y Zambrano (2021), se manifiesta en la secuencia ordenada de las ideas, que facilita la comprensión debido a la concordancia entre la estructura retórica y la unidad del discurso. Finalmente, pero no por eso menos relevante, la coherencia hace referencia a la relación lógica y consistente entre segmentos del discurso, conceptos y enunciados. Esto asegura que la intervención oral conserve un sentido de cohesión y un objetivo comunicativo. López y Leekam (2014) sostiene que la coherencia resulta de conexiones conceptuales explícitas e implícitas que permiten integrar las ideas en una estructura significativa para el oyente.

La expresión es importante porque constituye parte esencial del comportamiento comunicativo humano, pues como hablantes, poseemos un repertorio de fórmulas expresivas que empleamos en varias interacciones sociales (Nosedá y Saturno, 2025). Estas expresiones no solo cumplen una función lingüística, sino que reflejan no solo las relaciones sociales entre los interlocutores, sino también la influencia de tradiciones discursivas establecidas (Gao et al., 2025). La expresión también es significativa para comprender procesos identitarios, puesto que el documento señala que se vinculan fuertemente a la amistad, lo social o lo profesional, y son signos importantes de identidad personal y grupal (Ding et al., 2025). Además, su importancia reside en su carácter dinámico, ya que el lenguaje no es estático, sino que está en un estado constante de evolución y diversas expresiones lingüísticas emergen o cambian (Chakravarthi, 2025). Finalmente, la expresión es relevante porque es resultado de la creatividad propia del hablante, lo cual se evidencia en que empleamos nuestras facultades creativas para generar nuevos constructos lingüísticos (Tanaka et al., 2025).

La gamificación como estrategia didáctica y la expresión oral

Se ha comprobado que la gamificación es un método efectivo de enseñanza para optimizar la expresión de la voz a través de dinámicas lingüísticas, que elevan el interés y la participación activa del estudiantado. El uso de recursos digitales educativos junto con elementos gamificados mejora las habilidades comunicativas, especialmente la comprensión auditiva y la expresión oral, lo que facilita que los alumnos participen de forma más confiada en diferentes situaciones académicas (Rea et al., 2024). Asimismo, la gamificación no solo hace que el proceso de enseñanza sea más atractivo, sino que también ayuda directamente a desarrollar la comunicación oral como una habilidad

esencial en el campo educativo. Además, actividades como recompensas, puntos o cuestionarios contribuyen a mantener el compromiso y la concentración durante el proceso de aprendizaje. Por su parte, Bazalar y Campana (2025) la integración de dinámicas lúdicas favorece el desarrollo de habilidades comunicativas, promoviendo un ambiente de aprendizaje más interactivo y significativo, a través de retos, recompensas y actividades colaborativas, los estudiantes practican el habla de manera espontánea, reducen la ansiedad comunicativa y mejoran su capacidad para expresarse con fluidez, en este sentido, la gamificación no solo dinamiza las sesiones, sino que potencia la comunicación oral como competencia clave en el aprendizaje. Agudelo et al. (2025) afirman que el empleo de herramientas digitales como Educaplay, Quizizz o Kahoot promueve la adquisición de habilidades lingüísticas mediante la creación de un ambiente lingüístico que favorece la práctica constante. Estas actividades posibilitan que los alumnos se expresen con más seguridad, disminuyan la ansiedad comunicativa y fortalezcan su fluidez oral a través de la memoración instantánea y el feedback. Así, la gamificación no solo hace que aprender sea más ameno, sino que además mejora de manera importante las competencias comunicativas fundamentales para el progreso del alumno. De acuerdo con Nolivos et al. (2024), la utilización de dinámicas lúdicas hace posible que los alumnos participen de manera activa en actividades que estimulan el desarrollo de sus habilidades cognitivas, convirtiendo el contenido tradicional en experiencias que motivan. Los autores demuestran que, aunque su investigación se enfoca en la capacidad de dividir, la gamificación mejora el interés, la atención y la disposición para solucionar tareas difíciles, lo cual puede robustecer más las habilidades comunicativas como expresarse verbalmente. Así, este método fomenta un aprendizaje significativo al establecer un ambiente interactivo que motiva a los alumnos a participar y continuar progresando.

II. MÉTODOS

Según, Muntane (2010) la investigación básica es un proceso científico que busca generar y expandir conocimientos teóricos sobre un fenómeno, sin perseguir aplicaciones prácticas inmediatas y enfocándose en la explicación de conceptos, principios y relaciones fundamentales. Este tipo de investigación fue pertinente porque permitió comprender los fundamentos psicológicos y cognitivos que sustentaron cómo la gamificación influyó en la motivación y mejoró la expresión oral.

Además, Camacho (2023) sostiene que el enfoque cuantitativo se fundamenta en la recolección y análisis de datos numéricos de manera objetiva, sin alterar las variables. Este método compara grupos y establece vínculos a través de procedimientos estadísticos organizados y sistemáticos. Esta metodología se utilizó en esta investigación, porque posibilitó la identificación precisa de las alteraciones producidas por el juego y la determinación de si esta estrategia aumentó verdaderamente los niveles de expresión vocal de los alumnos.

Por otro lado, Ramos (2020) la investigación correlacional se centra en analizar cómo una variable se relaciona en otra, planteando hipótesis y utilizando datos numéricos para demostrar relaciones y comprender los factores que originan un fenómeno. Asimismo, se usó el estudio correlacional, mediante resultados medibles, se vio el grado de relación entre las variables.

Vega y Barrantes (2022) el enfoque no experimental se basa en estudiar las variables directamente en su entorno natural, sin modificarlas ni intervenir en ellas, esto permite examinar los fenómenos tal como ocurren espontáneamente, manteniendo su contexto real. Se utilizó este tipo de diseño, ya que permitió evaluar la gamificación y la expresión oral sin intervenir en su desarrollo, observando cómo ocurrieron de manera auténtica en el entorno educativo. De tal manera, Ato et al. (2013) es de tipo transversal, ya que se caracteriza por la recolección de datos en un momento permitiendo describir el estado actual de las variables y analizar vínculos entre ellas dentro de un contexto específico. Se aplicó este tipo de diseño en esta investigación, porque facilitó obtener

datos inmediatos sobre gamificación y expresión oral, permitiendo analizarlas de manera simultánea sin requerir un seguimiento prolongado.

Participantes

De La Torre y Val Del Carpio (2020) define población como el conjunto completo de elementos que serán el objeto de un estudio, que tiene una propiedad compartida que será objeto de análisis. En ese sentido, la población de la presente investigación estuvo conformada por 27 estudiantes de una I.E.N. en Ancash. De tal forma, González y Román (2012) la muestra censal es la totalidad de los integrantes de una población lo cual es incluida en el estudio, generalmente porque el número de elementos es reducido y permite evaluar a todos sin necesidad de seleccionar una muestra parcial. Por lo tanto, la muestra de este estudio estuvo compuesta por todos los estudiantes de una I.E.N. en Ancash, asegurando la inclusión completa de la población en la investigación.

Instrumentos:

La técnica de la encuesta consiste en recopilar información mediante un conjunto de preguntas previamente diseñadas, aplicadas a varias personas, con el fin de obtener datos precisos sobre sus opiniones o conductas (Raffo, 2021). Se utilizó este tipo de técnica, porque permite obtener información directa y cuantificable de los estudiantes sobre su experiencia con la gamificación y su nivel de expresión oral, facilitando medir ambas variables de manera objetiva y comparable. Asimismo, Rodríguez (2023) el cuestionario es un instrumento formado por ítems organizados de manera fija que posibilita recolectar información exacta y homogénea de forma objetiva y siguiendo un proceso ordenado. En esta investigación se empleó un cuestionario para medir la gamificación y otro para evaluar la expresión oral; cada instrumento fue construido según las dimensiones de las variables, lo que permitió obtener información confiable, ordenada y comparable para el análisis de los resultados.

Se utilizó un cuestionario de 20 preguntas con una escala Likert de cinco niveles para medir la variable de gamificación: 1 = Nunca, 2 = Rara vez, 3 = A menudo y 5 = Siempre. La herramienta examinó las dimensiones mecánicas, dinámicas y de componentes, tomando en cuenta la percepción que tienen los alumnos acerca de los retos, las emociones, la competencia, los logros, las relaciones interpersonales, las

insignias y las tareas empleadas como tácticas pedagógicas en el salón de clases. Asimismo, se examinó la efectividad y el ritmo de estas tácticas en la motivación, la interacción y el involucramiento de los alumnos durante las actividades con gamificación. En contraste, la variable de expresión vocal se evaluó usando una escala Likert de cinco niveles (1 = Nunca; 2 = Rara vez; 3 = A menudo; 4 = Casi siempre; 5 = Siempre), a través de un grupo de veinte preguntas. El instrumento examinó los aspectos de fluidez, claridad y coherencia, teniendo en cuenta la habilidad de los alumnos para modular la voz, pronunciar las palabras con precisión, sostener un discurso continuo, escuchar con atención, estructurar las ideas de manera lógica y expresar correctamente los conceptos durante sus intervenciones orales. Por último, se analizó la manera en que estos elementos se desarrollaron y se consolidaron a través de la gamificación como método de enseñanza.

Según Calduch (2014) la validez de un cuestionario se refiere al grado en que un instrumento de medición realmente mide lo que pretende medir. Es decir, un cuestionario es válido cuando sus ítems son pertinentes, relevantes y representan de manera adecuada las dimensiones y constructos que se quieren evaluar dentro del objeto de estudio. Con el fin de asegurar la validez de esto, intervinieron tres especialistas con experiencia en educación y tecnología. Examinaron los cuestionarios para comprobar su pertinencia, claridad y coherencia con los elementos detectados en la investigación. Antes de ser empleados, sus observaciones y sugerencias se consideraron para mejorar la precisión y calidad de los instrumentos.

Por lo tanto, Lobos et al. (2022) caracterizan la fiabilidad como el nivel en que un instrumento de medición genera resultados constantes, fiables y repetibles cuando se emplea en distintos contextos o situaciones bajo condiciones comparables. Un instrumento de confianza asegura que las fluctuaciones en los puntajes sean consecuencia de distinciones auténticas entre los participantes, no de errores aleatorios en la medición. Esto hace posible que los datos obtenidos sean precisos y apropiados para el análisis y la toma de decisiones investigativas. Para medir la consistencia interna de los sistemas, se llevó a cabo una prueba piloto utilizando a diez alumnos del mismo centro educativo. Los resultados conseguidos posibilitaron la optimización y modificación de los cuestionarios, garantizando su validez antes de ser utilizados en toda la muestra. La primera variable, que tiene que ver con la gamificación, mostró un alfa de Cronbach de 0,980. En cambio, la segunda variable, vinculada a la expresión

vocal, presentó un valor de 0,970. Esto indica que los dos instrumentos son altamente confiables.

Procedimiento

Para llevar a cabo el estudio titulado “La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en estudiantes de la I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025”, se definieron previamente las variables y se diseñaron dos cuestionarios tipo Likert, cada uno compuesto por 20 ítems distribuidos en dimensiones específicas relacionadas con la gamificación y la expresión oral. Tres especialistas en materia de educación y tecnologías de la información corroboraron las herramientas y emitieron sugerencias para asegurar que los ítems sean pertinentes y claros. Después, se llevó a cabo una prueba piloto con el fin de corroborar la confiabilidad de los instrumentos utilizando el coeficiente alfa de Cronbach y el programa SPSS. Después de su ajuste, se distribuyeron los cuestionarios a todos los alumnos del centro educativo por medio de muestreo censal, asegurando con ello que todos los estudiantes participaran. Los datos recolectados fueron cuidadosamente codificados, procesados y analizados utilizando técnicas de estadística descriptiva e inferencial en SPSS, con el objetivo de identificar patrones, evaluar la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica y determinar su influencia en la mejora de la expresión oral de los estudiantes.

Aspectos Éticos de la UPRIT

Los principios que el Código de Ética en Investigación 2024 de la APRIT ha establecido fueron utilizados en esta investigación, los cuales protegen y respetan los derechos de los participantes y defienden la integridad científica. Se solicitó el consentimiento informado a todos los estudiantes y, en el caso de menores de edad, a sus padres o tutores, explicando de manera clara los objetivos de la investigación y destacando que su participación era completamente voluntaria. Se aseguró la confidencialidad y el anonimato de los datos recopilados, asegurando que estos solo se emplearían con fines académicos e investigativos.

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Gamificación	,969	27	,586
Expresión oral	,964	27	,450

III. RESULTADOS

Tabla 1.

Prueba de normalidad

Nota. Elaboración propia.

Interpretación. Los resultados obtenidos mediante la prueba de normalidad Shapiro–Wilk evidencian que la gamificación presenta un valor de significancia de 0,586, mientras que la expresión oral alcanza un valor de 0,450, ambos valores se sitúan por encima del nivel de referencia de 0,05, lo que permite afirmar que los datos siguen una distribución normal, por ello, se emplean estadísticos paramétricos, en particular el coeficiente de correlación de Pearson, como procedimiento adecuado para el análisis inferencial del estudio. De esta forma, el análisis de los datos se desarrolla con criterios técnicos que fortalecen la solidez de los resultados del estudio.

Objetivo General: Determinar la relación de la gamificación en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025.

Tabla 2.

Relación de la gamificación en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025.

Coeficiente de correlación		Expresión oral
Gamificación	Pearson	,892
	p-valor	,000
	N	27

Nota. Elaboración propia.

Interpretación Los resultados muestran que la gamificación presenta una relación positiva alta con la expresión oral de los estudiantes $r = 0,892$, esto indica que la gamificación influye de manera positiva en el desarrollo de la expresión oral, ya que a mayor nivel de gamificación, se observa una mejora en esta habilidad. El valor de significancia $p = 0,000$ confirma que esta relación es estadísticamente relevante, lo que respalda que la gamificación desempeña un papel importante en el fortalecimiento de la expresión oral en los estudiantes.

Objetivo específico 1: Determinar la relación de la gamificación mecánica en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025.

Tabla 3.

Relación de la gamificación mecánica en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025.

Coeficiente de correlación		Expresión oral
Gamificación mecánica	Pearson	,903
	p-valor	,000
	N	27

Nota. Elaboración propia.

Interpretación. Los resultados indican que el coeficiente de correlación de Pearson entre la gamificación mecánica y la expresión oral es de 0,903, lo que evidencia una relación positiva alta entre ambas variables, esto indica que la gamificación mecánica se relaciona de manera significativa en el fortalecimiento de la expresión oral. Asimismo, el nivel de significancia $p = 0,000000$ muestra que la relación es estadísticamente significativa y destaca cómo la gamificación mecánica se relaciona en el progreso de la expresión oral de los alumnos.

Objetivo específico 2: Determinar la relación de la gamificación dinámica en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025

Tabla 4.

Relación de la gamificación dinámica en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025

Coeficiente de correlación		Expresión oral
Gamificación dinámica	Pearson	,842
	p-valor	,000
	N	27

Nota. Elaboración propia.

Interpretación. Los resultados muestran que la gamificación dinámica se relaciona de forma positiva en la expresión oral de los estudiantes, lo cual se refleja en el coeficiente de correlación de Pearson de 0,842 lo que indica que se relaciona de manera significativa en el desarrollo de la expresión oral. Asimismo, el valor de significancia obtenido $p = 0,000$ confirma que la relación es relevante, evidenciando la influencia de la gamificación dinámica en la expresión oral de los estudiantes.

Objetivo específico 3: Determinar la relación de la gamificación basada en componentes en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025

Tabla 5.

Relación de la gamificación basada en componentes en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025

Coeficiente de correlación		Expresión oral
Gamificación basada en componentes	Pearson	,863
	p-valor	,000
	N	27

Nota. Elaboración propia.

Interpretación. Los resultados obtenidos indican que la gamificación basada en componentes se relaciona de manera positiva y elevada en la expresión oral de los estudiantes, lo cual se refleja en el coeficiente de correlación de Pearson de 0,863, este valor evidencia que cuando se incrementa el uso de elementos estructurados de gamificación en el aula, se produce un mejor desempeño en la expresión oral. Asimismo, el valor de significancia alcanzado $p = 0,000$ confirma que este efecto es estadísticamente consistente dentro de la muestra analizada. Asimismo, el nivel de significancia $p = 0,000000$ muestra que la relación es estadísticamente significativa y destaca cómo la gamificación mecánica influye en el progreso de la expresión oral de los alumnos.

Objetivo específico 4: Analizar el nivel de gamificación en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025.

Tabla 6.

Nivel de gamificación en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025.

Niveles	F.	%
Nivel bajo	6	22%
Nivel medio	15	56%
Nivel alto	6	22%
Total	27	100%

Nota. Elaboración propia

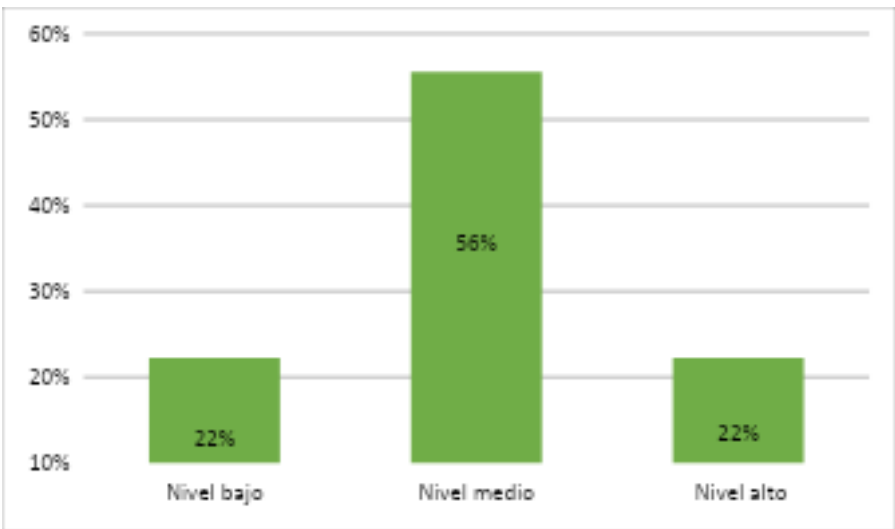


Figura 1. Nivel de gamificación en estudiantes.

Interpretación. Según los datos analizados, el 56% de los alumnos que pertenecen a la institución educativa de Ancash tiene un nivel medio de gamificación; el 22%, bajo; y otro 22%, alto. Estos descubrimientos indican que, aunque hay un grado moderado de integración de la gamificación en el proceso educativo, todavía hay alumnos con una participación escasa o excesiva, lo cual evidencia diferencias en la implementación y el reconocimiento de estas tácticas pedagógicas.

Objetivo específico 5: Analizar el nivel de expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025.

Tabla 7.

Nivel de expresión oral en estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025.

Niveles	F.	%
Nivel bajo	5	19%
Nivel medio	13	48%
Nivel alto	9	33%
Total	27	100%

Nota. Elaboración propia

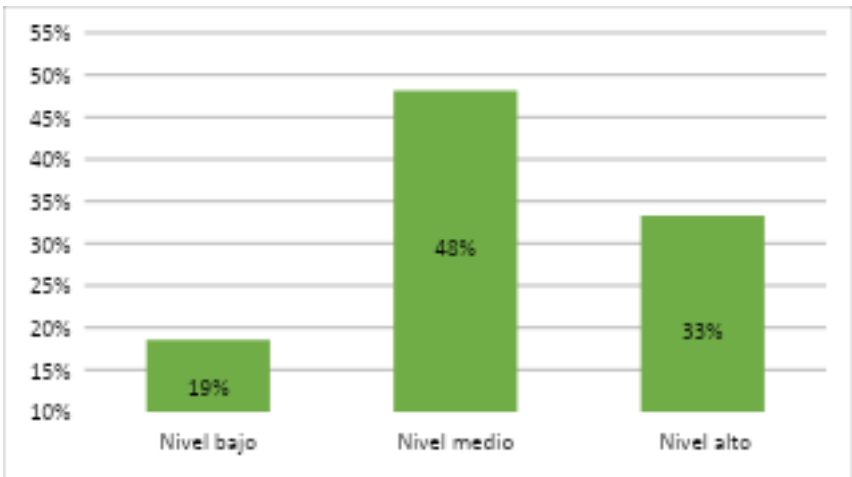


Figura 2. Nivel de expresión oral en estudiantes.

Interpretación. El estudio de los datos acerca de la competencia en expresión oral de los alumnos del centro educativo de Ancash revela que el 48% (la mayor parte) tiene un nivel medio, el 33% es superior y el 19% es inferior. Estos resultados indican que, aunque una porción considerable de los alumnos tiene un nivel apropiado de expresión oral, todavía hay un grupo que necesita mejorarla. Esto pone de manifiesto la importancia de las tácticas pedagógicas que fomenten el desarrollo completo de esta capacidad.

Contraste de hipótesis según la Prueba T de Student

H₁: La gamificación se relaciona significativamente en la expresión oral de en estudiantes de una I.E.N. 84100 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025.

Tabla 8.

Prueba T de Student.

	T de Student	Grado libertad	Sig.	Diferencia de medias	95% de confianza	
					Inferior	Superior
La gamificación	16,646	26	,000	60,815	53,31	68,32
Expresión oral	17,526	26	,000	62,630	55,28	69,97

Nota. Elaboración propia.

Los resultados evidencian un nivel de significancia menor a 0,05 ($p=0,000$), lo que indica una diferencia estadísticamente significativa entre las variables analizadas; por tanto, se acepta la hipótesis planteada.

H₁₁: La gamificación mecánica se relaciona significativamente en la expresión oral en estudiantes de la I.E.N. N.º 84100 Quircabamba de San Juan, Áncash, 2025.

Tabla 9.

Prueba T de Student.

	T de Student	Grado libertad	Sig.	Diferencia de medias	95% de confianza	
					Inferior	Superior
Gamificación mecánica	16,483	26	,000	27,51852	24,0867	30,9503
Expresión oral	17,526	26	,000	62,630	55,28	69,97

Nota. Elaboración propia.

El valor de significancia obtenido es menor a 0,05 ($p=0,000$), lo cual evidencia una diferencia significativa; en consecuencia, se acepta la hipótesis planteada sobre la influencia identificada.

H₁₂: La gamificación dinámica se relaciona significativamente en la expresión oral en estudiantes de la I.E.N. N.º 84100 Quircabamba de San Juan, Áncash, 2025.

Tabla 10.

Prueba T de Student.

	T de Student	Grado libertad	Sig.	Diferencia de medias	95% de confianza	
					Inferior	Superior
Gamificación dinámica	16,057	26	,000	17,81481	15,5343	20,0953
Expresión oral	17,526	26	,000	62,630	55,28	69,97

Nota. Elaboración propia.

El análisis estadístico muestra un nivel de significancia inferior a 0,05 ($p=0,000$), lo que demuestra una diferencia significativa entre las variables; por ello, se acepta la hipótesis formulada.

H₁₃: La gamificación basada en componentes se relaciona significativamente en la expresión oral en estudiantes de la I.E.N. N.º 84100 Quircabamba de San Juan, Áncash, 2025.

Tabla 11.

Prueba T de Student.

	t	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Gamificación basada en componentes	32,577	16,307	26	,000	15,48148	13,5300
Expresión oral	22,567	17,526	26	,000	62,630	55,28

Nota. Elaboración propia.

Los resultados reflejan un nivel de significancia menor a 0,05 ($p=0,000$), evidenciando una diferencia estadísticamente significativa; en consecuencia, se acepta la hipótesis planteada.

IV. DISCUSIÓN.

Como objetivo general, los resultados muestran que la gamificación presenta una relación positiva alta con la expresión oral de los estudiantes $r = 0,892$, esto indica que la gamificación influye de manera positiva en el desarrollo de la expresión oral, ya que a mayor nivel de gamificación, se observa una mejora en esta habilidad. El valor de significancia $p = 0,000$ confirma que esta relación es estadísticamente relevante, lo que respalda que la gamificación desempeña un papel importante en el fortalecimiento de la expresión oral en los estudiantes. Estos resultados tienen la misma concordancia con investigaciones desarrolladas por Rea et al. (2024) y Leal et al. (2023) donde indican que la gamificación constituye una estrategia didáctica eficaz para fortalecer habilidades comunicativas mediante la incorporación de dinámicas lúdicas y recursos digitales que estimulan la motivación, la participación activa y la interacción constante en escenarios académicos. Asimismo, los hallazgos se alinean con lo que Agudelo et al. (2025) sostienen, ya que evidencian que las estrategias gamificadas impulsan la adquisición de lenguas y el avance de destrezas comunicativas prácticas, gracias a la creación de espacios relevantes para practicar oralmente en contextos reales y simulados de uso del lenguaje. Según una perspectiva teórica, estos resultados se explican por la noción de que el juego es el traspaso sistemático de componentes del diseño de juegos a entornos educativos no alfabetizados con el fin de estimular la participación, la motivación y la implicación del estudiantado durante su proceso educativo (Deterding et al., 2011). La gamificación, según Jaworska y Wesołowska (2025), es la aplicación de un conjunto de métodos y mecánicas lúdicas en un contexto educativo con el fin de lograr metas educativas concretas y cuantificables. Esto posibilita sostener que la gamificación es un factor pedagógico que propicia el progreso de la expresión oral en el ambiente educativo analizado.

En relación con el objetivo específico 1, los resultados obtenidos permiten afirmar que la gamificación mecánica ejerce una relación positiva alta y estadísticamente significativa sobre dicha habilidad comunicativa, este hallazgo se sustenta en un coeficiente de correlación de Pearson de $r = 0,903$, lo cual evidencia una relación positiva de magnitud alta entre ambas variables; asimismo, el valor de significancia $p = 0,000$ confirma que existe una relación. Por lo tanto, cuando se emplean más mecánicas de juego en la educación, se refuerza la expresión oral de los estudiantes, como se evidencia en una mayor fluidez verbal, una participación activa y una mayor seguridad al comunicarse. Estos descubrimientos son consistentes con los estudios de Maquilón et al. (2024) y Padilla et al. (2025), los cuales evidencian que la utilización de ambientes digitales gamificados mejora notablemente la participación del estudiantado y promueve el desarrollo de competencias lingüísticas. Aunque estos hallazgos se enfocan en temas como la ortografía, son importantes para la expresión oral porque cumplen un rol esencial en la comunicación interactiva en entornos digitales. De igual manera, los hallazgos coinciden con lo señalado por Terán et al. (2024) y Reyes et al. (2025) sostienen que la gamificación, apoyada en tecnologías de la información y comunicación, potencia la motivación y el compromiso del estudiante, condiciones necesarias para el desarrollo de habilidades orales que demandan práctica constante y retroalimentación inmediata, aunque advierten que su eficacia depende de una adecuada formación docente. Desde un punto de vista teórico, estos resultados se pueden entender mediante el concepto de juego mecánico: la incorporación sistemática de componentes del juego (como logros progresivos, recompensas, puntajes y retroalimentación instantánea) en situaciones educativas. Esto genera emociones vinculadas con el logro y la apreciación, incentiva el esfuerzo, la perseverancia y la autorregulación del aprendizaje (Kapp, 2012). Asimismo, este enfoque es descrito por Swacha (2015) como la transferencia de elementos mecánicos de los juegos a actividades formales de enseñanza con el fin de incrementar el compromiso del alumnado y perfeccionar los resultados educativos. Esto posibilita afirmar que el juego mecánico es un factor pedagógico clave para fortalecer la expresión oral en el entorno educativo analizado.

En relación con el objetivo específico 2, los resultados obtenidos permiten afirmar que dicha dimensión de la gamificación ejerce una relación positiva alta y estadísticamente significativa sobre el desarrollo de la expresión oral, este resultado se sustenta en un coeficiente de correlación de Pearson de $r = 0,842$, el cual evidencia una

relación positiva de magnitud alta entre ambas variables; del mismo modo, el valor de significancia $p = 0,000$, confirma que esta relación es estadísticamente relevante, es por ello que a mayor aplicación de estrategias de gamificación dinámica en el proceso educativo, se observa un fortalecimiento proporcional de la expresión oral de los estudiantes, manifestado en mayores niveles de participación, interacción comunicativa y desempeño verbal en contextos académicos. Estos resultados guardan concordancia con los estudios desarrollados por Aldás et al. (2025) y Ulloa et al. (2023) indican que la innovación lúdica aplicada incluso en áreas como Ciencias Sociales promueve aprendizajes significativos mediante el incremento de la motivación, el trabajo colaborativo y la interacción constante, elementos que inciden directamente en el desarrollo de habilidades comunicativas y en la mejora de la expresión oral. Asimismo, los hallazgos coinciden con lo señalado por Solís et al. (2025) y Flores et al. (2024) sostienen que la gamificación dinámica, aun aplicada en contextos como el desarrollo de habilidades ofimáticas, incrementa el interés, la participación activa y el rendimiento académico, factores que resultan pertinentes para el fortalecimiento de la expresión oral al propiciar escenarios de interacción comunicativa y retroalimentación permanente. Teóricamente, estas conclusiones se fundamentan en la noción de que el juego es una táctica que transforma la dinámica pedagógica al generar contextos más participativos, animados y estimulantes, lo cual propicia la modificación de metodologías pasivas hacia experiencias educativas centradas en el alumno (Hanus y Fox, 2015). La noción de que la gamificación se fundamenta en usar componentes de juego en entornos no lingüísticos para tener un impacto positivo en el comportamiento, la motivación y el desempeño de los estudiantes también está respaldada por la definición de Barber del 2021. Esto quiere decir que la gamificación es un elemento pedagógico importante para reforzar la expresión oral en el contexto educativo analizado.

En relación con el objetivo específico 3, los resultados obtenidos permiten afirmar que dicha dimensión de la gamificación ejerce una relación positiva alta y estadísticamente significativa sobre el desarrollo de la expresión oral. Este resultado se sustenta en un coeficiente de correlación de Pearson de $r = 0,863$, lo que evidencia una relación positiva de magnitud alta entre ambas variables; asimismo, el valor de significancia $p = 0,000$, confirma que este efecto es estadísticamente consistente. En esta línea, se observa que, conforme se incorpora más elementos estructurados por la gamificación (como niveles, insignias, puntos, normas bien definidas y

retroalimentación sistemática) en el proceso de enseñanza-aprendizaje, las destrezas de expresión oral de los alumnos aumentan en proporción. Esto puede notarse a través de una mayor participación, seguridad comunicativa y claridad discursiva en contextos académicos. Estos resultados guardan concordancia con los estudios de Carbajal et al. (2025) y García y Larreal (2023) evidencian que la gamificación basada en componentes fortalece las habilidades comunicativas al promover escenarios de interacción constante que demandan hablar, escuchar y retroalimentarse, favoreciendo así la práctica discursiva y el desarrollo del nivel comunicativo en diversos entornos educativos. Asimismo, los hallazgos apoyan la afirmación de García y Castro (2024) y García et al. (2025), en el sentido de que la interacción gamificada incrementa la participación y el interés del alumnado, aun en ejercicios vinculados con la lectura. Las clases magistrales y la comunicación oral son ejemplos de procesos que constituyen fundamentos sólidos para mejorar las capacidades expresivas y la producción oral en el entorno académico. Desde el sustento teórico, estos resultados se explican a partir de la concepción de la expresión oral como una manifestación observable de procesos internos vinculados a la experiencia emocional, entendida como una respuesta conductual compleja que acompaña la vivencia afectiva del individuo (Fernández-Dols y Russell, 2017) así como desde el enfoque que la define como un recurso lingüístico y social propio de los hablantes, sustentado en la existencia de un repertorio de fórmulas expresivas que se emplean de manera contextualizada en diversas interacciones comunicativas (Ráciula, 2012) permite afirmar que la gamificación basada en componentes constituye un factor pedagógico determinante para el fortalecimiento sostenido de la expresión oral en el contexto educativo analizado.

En relación con el objetivo específico 4; orientado a determinar el nivel de gamificación, el análisis de los datos muestra que la mayoría de los alumnos se encuentra en un nivel medio de gamificación, con un 56 % del total; un 22 % está en un nivel bajo y otro 22 % tiene un nivel alto. Estos hallazgos señalan que, aunque se está integrando de manera moderada estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, todavía persisten discrepancias en la participación y el aprovechamiento de estas por parte del alumnado. Esto muestra una variabilidad tanto en la aplicación pedagógica como en la reacción de los alumnos ante los elementos lúdicos que se han incorporado al aula. En este contexto, el dominio medio implica que hay condiciones óptimas para promover la utilización de la gamificación como

estrategia didáctica, siempre y cuando sus elementos se fortalezcan y organicen. Estos resultados son consistentes con lo que Barriga y Guagchinga (2025) y García et al. (2024) dijeron: la gamificación promueve el desarrollo de habilidades para comunicarse mediante actividades relacionadas con el lenguaje, las cuales respaldan la interacción verbal, la solución de problemas y el ejercicio constante del idioma; todos estos factores incrementan poco a poco el rendimiento en términos expresivos en clase. Asimismo, apoyan el planteamiento de Ortega et al. (2025) de que las recompensas y la retroalimentación inmediata modifican el proceso de aprendizaje del lenguaje porque promueven la intervención activa y el empleo práctico del lenguaje en contextos comunicativos reales. Aunque estos descubrimientos se han investigado en el ámbito de la gramática, son importantes para reforzar la expresión oral. Desde una perspectiva teórica, esta idea se entiende debido a que el juego es un método que tiene un impacto positivo en la concentración, la percepción del aprendizaje, el comportamiento de los alumnos y el compromiso académico (Subhash y Cudney, 2018). También se puede sostener que el nivel de gamificación detectado es un fundamento importante para favorecer el avance de la expresión oral en el ámbito educativo analizado, según la definición que considera a la gamificación como la utilización de elementos del juego en situaciones no lingüísticas para afectar lo que hacen y cómo rinden los alumnos (Barber, 2021).

En relación con el objetivo específico 5, orientado a identificar el nivel de expresión oral, el 48% de la muestra, lo que equivale a la mayor parte de los alumnos analizados, presenta un nivel apropiado de expresión oral; el 33% tiene un nivel más alto y el 19%, uno más bajo. Estos datos señalan que, aunque una parte importante de los alumnos muestra un rendimiento apropiado en expresión oral, persiste un conjunto que debe reforzar esta capacidad comunicativa. Esto subraya la urgencia de poner en marcha estrategias pedagógicas orientadas a desarrollar las habilidades orales de manera integral. En este sentido, los hallazgos guardan relación con lo señalado por Maquilón et al. (2024) la gamificación incrementa la participación y la motivación del estudiantado mediante el uso de herramientas digitales y dinámicas lúdicas, resultados que, aunque centrados en el aprendizaje de la ortografía, son extrapolables a la expresión oral, dado que el juego promueve el uso activo del lenguaje y la práctica autónoma, elementos fundamentales para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas. Asimismo, coinciden con los estudios de Rodríguez et al. (2023) y Egas et al. (2023) la

incorporación de dinámicas lúdicas e interactivas incrementa significativamente la motivación y la participación estudiantil, favoreciendo la intervención activa del estudiante en situaciones comunicativas y el uso funcional del lenguaje en el entorno educativo. Desde el sustento teórico, estos resultados se explican a partir de la concepción de la comunicación verbal como una manifestación que refleja estados emocionales a través de variaciones en el tono, ritmo, volumen y prosodia de la voz, principios que guardan relación con los planteamientos del Facial Action Coding System propuestos por Ekman y Friesen (1978) así como desde el enfoque que entiende la expresión oral como una práctica relacional y cultural, influida por tradiciones discursivas y por la historia comunicativa de una comunidad (Kabatek, 2018) lo que permite afirmar que el nivel de expresión oral identificado constituye un punto de partida relevante para la aplicación de estrategias pedagógicas innovadoras, como la gamificación, orientadas a su fortalecimiento en el contexto educativo analizado.

V. CONCLUSIONES.

En relación con el objetivo general, se concluye que la gamificación se relaciona de manera positiva, alta y estadísticamente significativa en la expresión oral de los estudiantes de una I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025, evidenciado por un coeficiente de correlación de Pearson de $r = 0,892$ y un p-valor de 0,000, estos resultados demuestran una relación positiva de magnitud alta entre ambas variables; en consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación, confirmándose que a mayores niveles de aplicación de la gamificación se asocian mejores niveles de expresión oral en los estudiantes.

Respecto al objetivo específico 1, se determina que los juegos mecánicos ejercen una relación positiva, alta y significativa en la expresión oral de los alumnos, lo cual está respaldado por un coeficiente de correlación de Pearson de $r = 0.903$ y un valor p de 0.000000, señalando así una relación positiva muy fuerte. Por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación, concluyendo que el empleo de mecánicas de juego, incluyendo recompensas, puntos y retroalimentación inmediata, mejora en gran medida la expresión oral en los alumnos del centro educativo analizado.

En cuanto al objetivo específico 2, se concluye que la gamificación dinámica tiene una relación positiva, alta y estadísticamente significativa en la expresión oral de los alumnos. Esto queda demostrado por un coeficiente de correlación de Pearson de $r = 0,842$ y un valor p igual a 0,0000. Estos resultados muestran una fuerte correlación positiva entre las dos variables estudiadas y confirman que incluir dinámicas lúdicas, interacción continua y trabajo conjunto potencia significativamente la expresión oral en el ámbito educativo analizado.

En relación con el objetivo específico 3, se determina que la gamificación basada en componentes tiene una relación positivo, alto y significativo sobre la expresión oral de los alumnos. Esta conclusión está respaldada por un coeficiente de correlación de Pearson de $r = 0,863$ y un valor p igual a 0,000000, lo cual señala una correlación positiva de gran magnitud. Esto quiere decir que el empleo sistemático de elementos gamificados, como niveles, reglas, insignias y retroalimentación organizada, contribuye a la mejora de las capacidades comunicativas orales de los alumnos.

Respecto al objetivo específico 4, se establece que el 56% de los estudiantes tiene un nivel medio de gamificación, y que tanto el 22% como el 22% restantes tienen un nivel bajo y uno alto, respectivamente. Aunque hay variabilidad en la aplicación y aceptación de estas estrategias, estos resultados muestran una integración moderada de estrategias gamificadas en el proceso educativo. Esto indica que es importante consolidar y sistematizar el uso de los juegos para conseguir una participación estudiantil más equitativa y eficaz.

En relación con el objetivo específico 5, se concluye que la expresión vocal media es la más común, con un 48 % de los estudiantes; después sigue el nivel alto (33 %) y luego el bajo (19 %). Estos resultados indican que, aunque una parte importante de los estudiantes tiene habilidades apropiadas de expresión oral, todavía hay un conjunto que necesita fortalecerse. Esto pone de relieve la importancia de poner en práctica métodos pedagógicos novedosos, como es el caso de la gamificación, con el fin de perfeccionar esta competencia comunicativa en la entidad educativa analizada.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda al director afianzar su efecto positivo en el desarrollo de la expresión oral de los alumnos mediante líneas claras, fortalezca e institucionalice el juego como un enfoque pedagógico transversal, integrándolo de forma sistemática tanto en la planificación curricular como en las prácticas docentes.

Se recomienda al director promover y supervisar la aplicación planificada de la gamificación mecánica en las sesiones de aprendizaje, incorporando elementos como recompensas, puntajes, niveles y retroalimentación inmediata, a fin de fortalecer la motivación, la participación activa y el desarrollo progresivo de la expresión oral.

Se recomienda al director que promueva el empleo de tácticas de gamificación dinámicas a través de juegos colaborativos, ejercicios interactivos y actividades en las que todos participen. El objetivo de estas estrategias es generar más posibilidades para que los alumnos se relacionen entre ellos y mejoren su expresión oral a través de métodos interactivos que modifican y optimizan las prácticas tradicionales de la docencia.

Se recomienda al director fomentar el progreso de la comunicación oral y el uso efectivo del lenguaje en contextos académicos, promueva la formulación e implementación de tácticas de gamificación fundamentadas en elementos estructurados, como niveles, reglas definidas, símbolos y sistemas para monitorear los progresos. De esta manera se podrá ofrecer un entorno educativo motivador y bien organizado.

Se recomienda al director fortalecer y homogeneizar el nivel de gamificación en la institución educativa, orientando acciones pedagógicas que permitan elevar a los

estudiantes ubicados en niveles bajos y consolidar a aquellos en niveles medios, mediante una aplicación más sistemática, equitativa y coherente de las estrategias gamificadas en las diferentes áreas curriculares.

Finalmente, se recomienda al director implementar programas y estrategias pedagógicas específicas orientadas al fortalecimiento de la expresión oral, priorizando a los estudiantes que se encuentran en niveles bajo y medio, mediante el uso de metodologías gamificadas que promuevan la práctica constante del habla, la interacción comunicativa y la confianza expresiva, contribuyendo así al desarrollo integral de esta competencia clave.

VII. Referencias

- Aal-Asheakh, H., y Saud, W. (2024). The impact of gamification on developing foreign language within elementary students' speaking skills: An experimental study. *Journal of Learning and Development Studies*, 4(3). <https://doi.org/10.32996/jlds.2024.4.3.1>
- Agudelo, Y., Sierra, K., y Agudelo, J. (2025). Gamificación como Estrategia Didáctica para Mejorar la Competencia del Inglés. *Revista Senderos Pedagógicos*, 17(1). <https://doi.org/10.53995/rsp.v17i1.1717>
- Aldás, S., Pacheco, M., y Reyes, N. (2025). Gamificación como estrategia didáctica para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales en Educación Básica. *Sinergia Académica*, 8(6). <https://doi.org/10.51736/sa726>
- Al-Hafdi, F., y Alhalafawy, W. (2024). Ten Years of Gamification-Based Learning: A Bibliometric Analysis and Systematic Review. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 18(07), 188–212. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V18I07.45335>
- Alhalafawy, W., Najmi, A., Zaki, M., y Alharthi, M. (2021). Design an Adaptive Mobile Scaffolding System According to Students' Cognitive Style Simplicity vs Complexity for Enhancing Digital Well-Being. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 15(13), 108–127. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V15I13.21253>

- Almanza, A. (2024). Gamification: a tool to improve speaking skill through the TBL approach (*Trabajo de grado, Universidad Pedagógica Nacional*). <http://hdl.handle.net/20.500.12209/19735>
- Alrashedi, N., Alsulami, S., Flatah, A., Najmi, A., y Alhalafawy, W. (2024). The Effects of Gamified Platforms on Enhancing Learners' Ambition. *Journal of Ecohumanism*, 3(8), 3393-3403–3393–3403. <https://doi.org/10.62754/JOE.V3I8.5004>
- Ato, M., López, J. y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*, 29(3), 1038-1059. <https://dx.doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>
- Barber, C. (2021). When Students Are Players: Toward a Theory of Student-Centric Edu-Gamification Systems. *Journal of Information Systems Education*, 32(1), 53–64. <https://aisel.aisnet.org/jise/vol32/iss1/5>
- Barriga, A., y Guagchinga, N. (2025). La gamificación como metodología innovadora en la enseñanza de lengua y literatura para estudiantes de segundo año. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 5(3), 82–98. <https://doi.org/10.62305/alcon.v5i3.570>
- Bazalar Caycho, E. Y., & Campana Sagastegui, S. A. (2025). *La gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del idioma inglés* [Trabajo de investigación, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3544766f-60b0-47c8-a2ab-38c17aa4c7ad/content>
- Bicen, H., y Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 13(02), 72–93. <https://doi.org/10.3991/IJET.V13I02.7467>
- Bleortu, C. (2007, November). Regulation of ACh receptor clustering by the tyrosine phosphatase Shp2. *Mihai Eminescu University Library, LXII*(13), 1789–1801. <https://doi.org/10.1002/DNEU.20556>
- Calduch, R. (2014). *Métodos y técnicas de investigación Internacional* (2ª Edición electrónica revisada y actualizada). Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

<https://www.ucm.es/data/cont/docs/835-2018-03-01-Metodos%20y%20Tecnicas%20de%20Investigacion%20Internacional%20v2.pdf>

- Camacho, R. (2023). Efectividad de la gamificación en el aprendizaje: Un estudio comparativo entre estudiantes de educación primaria y secundaria: Un estudio comparativo entre estudiantes de educación primaria y secundaria. *Revista Multidisciplinar Ciencia y Descubrimiento*, 1(1). <https://doi.org/10.70577/g25dde39RCD>
- Carbajal, P., Ninaquispe, M., Lizarraga, G., y Chafloque, K. (2025). Gamificación para mejorar habilidades comunicativas en estudiantes universitarios. *Ciencias Sociales y Educación*, 13(26), 1–21. <https://doi.org/10.22395/csye.v13n26a4668>
- Castellano, J., Duta, L., y Andrango, D. (2025). Gamificación en el aula: estrategias para mejorar el aprendizaje. *Revista (Vol. 5, Núm. 1)*. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v5i1.1074>
- Chakravarthi, B. (2025). Sarcasm Detection in Tamil and Malayalam YouTube Comments. *Social Network Analysis and Mining*, 15(1). <https://doi.org/10.1007/s13278-025-01486-z>
- Chugchilan, M., Guevara, E., y Hurtado, M. (2024). Estrategias didácticas innovadoras y la expresión oral en el subnivel 2 de educación inicial. *LATAM*, 5(4). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2543>
- Cortez, V., Macas, S., y Recalde, F. (2025). The effectiveness of gamification in teaching vocabulary to young learners. *Arandu*, 12(1). <https://doi.org/10.69639/arandu.v12i1.635>
- Coseriu, Eugenio. (1973). *Sincronía, diacronía e historia: el problema del cambio lingüístico* (2ª ed.). Gredos.
- De La Torre, J. y Val Del Carpio, S. (2020). *Gamificación como estrategia para mejorar la enseñanza-aprendizaje de Historia en cuarto de secundaria en un colegio limeño* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Mayor de San Marcos]. <https://repositorio.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/123456>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*,

<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>;PAGEGROUP:STRING:PUBLICATION

- Ding, H., Li, P., Wang, J., Yin, C., Wu, J., Li, J., Guo, Q., Bao, Z., Wang, B., y Hu, J. (2025). Genome-wide investigation of the dmrt gene family reveals new insight into the gonad development in *Plectropomus leopardus*: dmrt2a regulate the development of oocytes. *Biology of Sex Differences*, 16(1). <https://doi.org/10.1186/s13293-025-00769-6>
- Egas, V., Pazmiño, W., Vinueza, O., y Alfaro, G. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo del Conocimiento*, 8(12). <https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6319>
- Ekman, P., y Friesen, W. (1978). Facial Action Coding System. In *PsycTESTS Dataset*. APA PsycTests. <https://doi.org/10.1037/T27734-000>
- Fernández-Dols, J.-M., y Russell, J. (2017). *The science of facial expression*. Oxford University Press. <https://psycnet.apa.org/record/2017-30838-000>
- Flores, M., Chávez, A., García, R., y Ortiz, W. (2024). Estrategia didáctica de gamificación para mejorar el comportamiento escolar a través de la asignatura Estudios Sociales en la educación básica. *MQRInvestigar*, 8(2), 1679–1707. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.1679-1707>
- Fuchs, T. (2017). *Ecology of the Brain: The phenomenology and biology of the embodied mind*. Oxford University Press. <https://global.oup.com/academic/product/ecology-of-the-brain-9780199646883>
- Gao, Y., Bai, Y., Hu, S., Tao, Z., Jiang, Y., y Zhao, D. (2025). A dataset of expression profile of certain microRNAs in *Caenorhabditis elegans*. *Scientific Data*, 12(1). <https://doi.org/10.1038/s41597-025-05486-8>
- García, I., Yagual, B., Pezo, S., Tigrero, A., y Flores, E. (2025). La estimulación del lenguaje oral como estrategia para mejorar el desarrollo del lenguaje en niños de educación inicial: Stimulating oral language as a strategy for improving language development in children in early childhood education. *Revista*

Multidisciplinar de Estudios Generales, 4(4), 1158–1190.
<https://doi.org/10.70577/reg.v4i4.346>

García, M., Núñez, J., y Gastello, W. (2024). Gamification in the improvement of communication skills in primary school students. *Desafíos*, 15(2).
<https://doi.org/10.37711/desafios.2023.15.2.535>

García, M., Núñez, J., y Gastello, W. (2024). Gamification in the improvement of communication skills in primary school students. *Desafíos*, 15(2).
<https://doi.org/10.37711/desafios.2023.15.2.535>

García, M., y Larreal, A. (2023). Gamificación como didáctica para el desarrollo de competencias comunicativas del idioma inglés: Una reflexión teórica. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 11(Edición especial)
<https://doi.org/10.46377/dilemas.v11iEspecial.3884>

García, N., y Castro, A. (2024). Gamificación como estrategia didáctica para fomentar la lectura en estudiantes de la carrera de Educación. *REMCA*, 7(S2).
<https://doi.org/10.62452/3v7v0v15>

González, B. (2001). *Gadea: sistema de gestión de interfaces de usuario auto-adaptables basado en componentes, tecnología de objetos y agentes analizadores de patrones de comportamiento* [Repositorio Institucional de la Universidad de Oviedo]. <https://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/16663>

González, J. y Román, P. (2012). Reflexiones metodológicas a partir de los datos e instrumentos de los censos de población y vivienda de 2000 y 2010 para el Estado de México. *Papeles de población*, 18(73), 177-204.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-74252012000300008&lng=es&tlng=es

Hanus, M., y Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers y Education*, 80, 152–161.
<https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2014.08.019>

Hera, D., Cepa, A., y Lara, F. (2016). Desarrollo emocional en la infancia. Un estudio sobre las competencias emocionales de niños y niñas. *International Journal of*

- Developmental and Educational Psychology. Revista INFAD de Psicología*, 1(1), 67. <https://doi.org/10.17060/IJODAE.2016.N1.V1.217>
- Holguín, M., y Zambrano, E. (2021). El trabalenguas como estrategia para desarrollar la fluidez verbal en Educación Básica Elemental. *Revista Cognosis*, 6(1), 69. <https://doi.org/10.33936/COGNOSIS.V6I1.3344>
- Holodynski, M., y Seeger, D. (2019). Expressions as Signs and Their Significance for Emotional Development. *Developmental Psychology*, 55(9), 1812–1829. <https://doi.org/10.1037/DEV0000698>
- Jaime, T., y Castro, I. (2024). Estrategia didáctica basada en juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños de preparatoria. *Maestro y Sociedad*, 21(2), 763–773. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu>
- Jaworska, A., y Wesołowska, K. (2025). Analysis of gamification elements in language learning applications: exploring user preferences and practices. *Neofilolog*, 64(2), 365–379. <https://doi.org/10.14746/n.2025.64.2.9>
- Kabatek, J. (2018). Lingüística coseriana, lingüística histórica, tradiciones discursivas. *Vervuert – Iberoamericana*, 67(13), 1789–1801. <https://doi.org/10.1002/DNEU.20556>
- Kapp, K. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. In *San Francisco, CA: Pfeiffer* (Vol. 4, Issue 1). Pfeiffer. https://www.researchgate.net/publication/273947281_The_gamification_of_learning_and_instruction_Game-based_methods_and_strategies_for_training_and_education_San_Francisco_CA_Pfeiffer
- Latorre, D., y Marín, J. (2023). La gamificación como recurso didáctico en el aprendizaje de lenguas extranjeras. *Sinergia Académica*, 6(2). <https://doi.org/10.51736/nfsaeh35>
- Latorre, N., y Hidalgo, B. (2025). La gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de educación básica: revisión sistemática de la literatura. *Vol. 14(1)*. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/2204>

- Leal, O., Abalo, E., Cantón, L., y Carrión, C. (2023). Estrategias lúdico-pedagógicas para el fortalecimiento de la oralidad en estudiantes de secundaria. *Dominio de las Ciencias*, 9(2), 1250–1265. <https://doi.org/10.23857/dc.v9i2.3343>
- Lobos, K., Cobo, R., Guzmán, E. y Bruna, C. (2022). Adaptación y validación de dos cuestionarios sobre implementación de la tecnología en la docencia universitaria. *Formación universitaria*, 15(5). <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062022000500001>
- Logroño, M., Cárdenas, M., y Moreno, A. (2025). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del idioma inglés. *Polo del Conocimiento*, 10(7). <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9954/html>
- López, B., y Leekam, S. (2014). Teoría de la coherencia central: una revisión de los supuestos teóricos. *Infancia y Aprendizaje*, 30(3), 439–457. <https://doi.org/10.1174/021037007781787462>
- Maquilón, M., Cacoango, W., y Guzmán, R. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de primer año de bachillerato. 8(2), 3126–3152. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.3126-3152>
- Maquilón, M., Cacoango, W., y Guzmán, R. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de primer año de bachillerato. *MQR*, 8(2), 3126–3152. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.3126-3152>
- Martín, R., y Rodríguez, F. (2024). Creencias epistemológicas de futuros maestros sobre la enseñanza de la gramática orientada al desarrollo de competencias. *Revista Complutense de Educación*, 35(2), 307–316. <https://doi.org/10.5209/RCED.83170>
- Moreno, E., y Orcera, E. (2024). Gamification in English language teaching: A didactic proposal for primary education. *MLS-Pedagogy, Culture and Innovation*, 1(2), 25–37. <https://www.mlsjournals.com/pedagogy-culture-innovation>
- Muntané, J. (2010). Introducción a la investigación básica. *Revisiones temáticas*, 33(3), 221–227. <https://www.sapd.es/rapd/2010/33/3/03>

- Nolivos, A., Morán, R., y Ortiz, W. (2024). Estrategia didáctica basada en la gamificación para el desarrollo de la habilidad división en los estudiantes de sexto año para la EGB Unidad Educativa Ing. Agr. Juan José Castelló Zambrano. *Sinergia Académica*, 7(4). <https://doi.org/10.51736/pdcted93>
- Noseda, V., y Saturno, J. (2025). Integrating the concept of Aktionsart into the teaching of Russian verbal aspect. *Russian Linguistics*, 49(1). <https://doi.org/10.1007/s11185-025-09315-9>
- Padilla, D., Yanchatipán, M., Macias, M., Macas, C., y Gómez, E. (2025). La gamificación como herramienta pedagógica: Efectos en la motivación y el rendimiento académico en la educación primaria. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 5(1), 1659–1684. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v5i1.939>
- Ponce, L., y Chancay, C. (2024). Gamificación para mejorar la comunicación oral en los estudiantes de inglés: Revisión sistemática de la literatura. *Revista*, 8(6). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15332
- Ráciula, L. (2012). *STILISTICA LIMBII ROMÂNE Suport de curs*. Universitatea de Stat „Alecu Russo” din Bălți.
- Raffo, G. (2021). *El uso de la gamificación para el logro de competencias en planificación estratégica de estudiantes de posgrado en una universidad peruana, Lima – 2020* [Tesis de doctorado, Universidad Privada Norbert Wiener]. <https://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/1234>
- Ramírez, M., Lotero, D., y González, A. (2026). Gastrobar: Análisis de las Dinámicas Emocionales en el Trabajo de Atención al Cliente. *European Public y Social Innovation Review*, 11, 1–16. <https://doi.org/10.31637/EPSIR-2026-2085>
- Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3). <https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Rea, B., Caizapanta, G., Guamán, C., y Pardo, I. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comunicación oral. *LATAM*, 5(3). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2217>
- Redondo-Rodríguez, C., Becerra-Mejías, J., Gil-Fernández, G., y Rodríguez-Velasco, F. (2022). Influence of Gamification and Cooperative Work in Peer, Mixed and

- Interdisciplinary Teams on Emotional Intelligence, Learning Strategies and Life Goals That Motivate University Students to Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(1), 547. <https://doi.org/10.3390/IJERPH20010547>
- Reyes, K., Achig, M., Reyes, M., Macas, W., y Rivas, M. (2025). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de primaria en la Escuela de Educación General Básica Lcdo. *Eugenio García García. Arandu UTIC*, 12(2), 1266–1281. <https://doi.org/10.69639/arandu.v12i2.989>
- Rodrigues, F. (2023). El cuestionario en una investigación cualitativa: reflexiones teórico metodológicas. *Revista Pesquisa Qualitativa*, 11(26), 28-49. <https://doi.org/10.33361/RPQ.2023.v.11.n.26.467>
- Rodríguez, J., Arroyo, D., García, S., y Boné, M. (2023). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza de Tecnologías de la Información y Comunicación. Ibero-American. *Journal of Education & Society Research*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i1.599>
- Rukadikar, A., y Khandelwal, K. (2025). Gamification at the workplace: a theoretical perspective on training and development. *The Learning Organization: An International Journal*, 32(5), 833–850. <https://doi.org/10.1108/TLO-07-2024-0239>
- Solís, A., Freire, E., Villacreses, G., Amores, P., y Robalino, E. (2025). La gamificación como herramienta didáctica para fortalecer las habilidades ofimáticas en estudiantes de bachillerato: *Un enfoque cuasiexperimental. ASCE*, 4(3). <https://doi.org/10.70577/ASCE/1392.1406/2025>
- Soria, P., Lacera, D., Salama, I., Tamayo, M., y Ramos, A. (2024). Gamification tools for speaking learning improvement in english students B1 level. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 1858–1870. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2379>
- Subhash, S., y Cudney, E. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2018.05.028>

- Swacha, J. (2015). Gamifikacja e-learningu w kontekście zróżnicowania typów uczestników. *Zeszyty Naukowe. Studia Informatica / Uniwersytet Szczeciński*, Nr 38, 179–188. <https://doi.org/10.18276/SI.2015.38-13>
- Tanaka, K., Amoako, A., Mortlock, S., Rogers, P., Holdsworth-Carson, S., Donoghue, J., Teh, W., Montgomery, G., y McKinnon, B. (2025). The influence of genetics on the endocannabinoid system gene expression and relevance for targeting reproductive conditions. *Journal of Cannabis Research*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s42238-025-00275-x>
- Teasley, S. (2019). Learning analytics: where information science and the learning sciences meet. *Information and Learning Sciences*, 120(1–2), 59–73. <https://doi.org/10.1108/ILS-06-2018-0045>
- Terán, M., Naranjo, D., Maliza, W., y Bonilla, J. (2024). Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado. *Uniandes Episteme*, 11(2), 189–202. <https://doi.org/10.61154/rue.v11i2.3489>
- Traugott, E. (1975). William Labov, Sociolinguistic patterns. (Conduct and Communication, 4.) Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1972. *Language in Society*, 4(01), 89. <https://doi.org/10.1017/S0047404500004528>
- Ulloa, J., Arteaga, M., Arteaga, F., Martínez, S., Solórzano, M., y Moreira, J. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de educación básica. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(5), 1020–1029. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1375>
- Universidad Privada de Trujillo. (2023). *Código de Ética en la Investigación* (Revisión 01)
- Urbina-Molfino, F., y Contreras-Santander, F. (2019). Clarity as specificity: A revision of the Desideratum of clarity in Lon L. Fuller's theory. *Vniversitas*, 68(138). <https://doi.org/10.11144/JAVERIANA.VJ138.CERD>
- Vega, L. y Barrantes, L. (2022). Percepción del estudiantado universitario sobre la virtualización de la enseñanza de la metodología de la investigación científica en

la educación superior. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 22(3), 1-28. <https://doi.org/10.15517/aie.v22i3.50638>

Werbach, K., y Hunter, D. (2012). For the win how game thinking can revolutionize your business. In *Universidad de Pensylvania*. Wharton Digital Press. https://www.amazon.com/Win-Game-Thinking-Revolutionize-Business/dp/1613630239/ref=pd_sim_14_3?_encoding=UTF8&psc=1&refRID=4FRM3MYBDM74G24R5R8Q

Yáñez, N., Flores, L., Coloma, J., y Mendoza, B. (2025). Impacto de la gamificación como recurso didáctico para mejorar las habilidades de lectura individualizada en los estudiantes. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa REICOMUNICAR*, 8(16). <https://doi.org/10.46296/rc.v8i16.0345>

ANEXOS

Anexos 01. Matriz de consistencia.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
Pregunta de investigación ¿Cómo influye la gamificación en la expresión oral en estudiantes de la I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025? Problemas específicos ¿Cómo influye la gamificación mecánica en la expresión oral en estudiantes de la I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025? ¿Cómo influye la gamificación dinámica en la expresión oral en estudiantes de la I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025? ¿Cómo influye la gamificación componente en la	Objetivo general Determinar la influencia de la gamificación en la expresión oral en estudiantes de la I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025. Objetivos específicos Se plantea el objetivo general del estudio; Determinar la influencia de la gamificación en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. en Ancash - 2025. Como objetivos específicos; Analizar la influencia de la gamificación mecánica en la expresión oral en estudiantes de una	Hipótesis general La gamificación influye significativamente en la expresión oral de los estudiantes de la I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025. Hipótesis específicas H_{1a}: La gamificación mecánica tiene una influencia positiva y significativa en la expresión oral en los estudiantes de la I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025. H_{1b}: La gamificación dinámica interviene de manera significativa en la expresión oral en los estudiantes de la I.E.N.	Variable independiente Gamificación	• Mecánica • Dinámica • Componentes	• Competición • Desafíos • Recompensas • Emociones • Progresión • Relaciones • Insignias • Misiones	Tipo de investigación: Básica Enfoque: Cuantitativa Nivel: Explicativo Diseño: No experimental, transversal Población: 27 estudiantes Muestra: El muestreo fue censal por lo que se estudiara a los estudiantes. Instrumento: Se utilizo dos cuestionarios, cada uno compuesto por 20 ítems, con opciones de respuesta tipo Likert.

expresión oral en estudiantes de la I.E.N. 84100 Quircabamba, Sihuas-2025?	I.E.N. en Ancash - 2025; Examinar la influencia de la gamificación dinámica en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. en Ancash - 2025; Evaluar la influencia de la gamificación basada en componentes en la expresión oral en estudiantes de una I.E.N. en Ancash - 2025; Determinar el nivel de gamificación en estudiantes de una I.E.N. en Ancash - 2025; Identificar el nivel de expresión oral en estudiantes de una I.E.N. en Ancash - 2025.	84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025. H ₁ C: La gamificación basada en componentes influye de forma positiva en la expresión oral en los estudiantes de la I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025	Variable dependiente Expresión oral	• Claridad • Fluidez • Coherencia	• Tono • Dicción • Habla • Escucha • Entendimiento • Pronunciación adecuada	
--	---	--	---	---	--	--

Nota. Elaboración propia

Anexo 02. Matriz de operacionalización de variables.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Gamificación	El uso de la gamificación en el ámbito educativo se refiere a la integración planificada de elementos propios del diseño de juegos en contextos formativos con el fin de lograr objetivos pedagógicos concretos. Se concibe como un conjunto de técnicas y elementos de juego aplicados en un contexto educativo para alcanzar un objetivo determinado (Jaworska y Wesołowska, 2025).	La gamificación se medirá con un cuestionario de 20 preguntas en escala Likert de cinco niveles (Nunca – Siempre), evaluando las dimensiones mecánicas, dinámica y componentes. Se analizará cómo las estrategias de competencia, desafíos, recompensas, emociones, progresión, relaciones, insignias y misiones influyen en la motivación, interacción y participación de los estudiantes en las actividades gamificadas.	Mecánica	Competición	Ordinal
				Desafíos	
				Recompensas	
			Dinámica	Emociones	
				Progresión	
				Relaciones	
			Componentes	Insignias	
				Misiones	
Expresión oral	La expresión oral puede entenderse como un recurso lingüístico y social propio de los hablantes, sustentado en que	La expresión oral se midió con un cuestionario de 20 preguntas en escala Likert de cinco niveles (Nunca – Siempre), evaluando	Claridad	Tono	

	poseemos un repertorio de fórmulas expresivas que empleamos en diversas interacciones comunicativas (Ráciula, 2012).	las dimensiones claridad, fluidez y coherencia. Asimismo, se analizó la capacidad de los estudiantes para modular el tono, articular palabras, mantener un discurso continuo, escuchar activamente y organizar ideas de manera lógica durante sus intervenciones, así como la forma en que estas habilidades se fortalecieron mediante la gamificación.		Diccion	Ordinal
			Fluidez	Habla	
				Escucha	
			Coherencia	Entendimiento	
				Pronunciación adecuada	

Nota. Elaboración propia

Anexo 3.

Cuestionario sobre el uso de la gamificación como estrategia didáctica en el desarrollo de la expresión oral

Estimado(a) estudiante:

El presente cuestionario tiene como finalidad conocer tu percepción sobre la implementación de la gamificación como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los estudiantes de la I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025.

La información que proporcionas será confidencial y de uso exclusivo académico para este estudio. Te pedimos que respondas con sinceridad cada ítem según tu experiencia personal, marcando la opción que mejor refleje tu opinión.

Tu participación es voluntaria, pero muy valiosa para mejorar los procesos educativos mediante estrategias innovadoras como la gamificación.

Instrucciones:

Lee atentamente cada pregunta.

Marca la opción que mejor describa tu experiencia usando la escala:

1 = Nunca

2 = Rara vez

3 = A veces

4 = Frecuentemente

5 = Siempre

GAMIFICACIÓN						
	Mecánica	1	2	3	4	5
1	Participar en actividades gamificadas competitivas me motiva a expresarme mejor oralmente.					
2	Me esfuerzo por hablar con claridad para destacar frente a mis compañeros.					
3	La competencia en clase mejora mi confianza al expresarme en público.					
4	Los retos gamificados me animan a practicar nuevas formas de expresión oral.					
5	Disfruto enfrentar actividades que requieren explicar mis ideas oralmente.					
6	Resolver desafíos de clase me ayuda a organizar mejor mi discurso oral.					
7	Recibir reconocimiento por mi participación oral me motiva a mejorar.					
8	Las recompensas en actividades gamificadas refuerzan mi interés por hablar en clase.					
9	Me esfuerzo más en participar oralmente cuando sé que habrá premios o insignias.					
	Dinámica					
10	Las actividades gamificadas me generan entusiasmo para expresarme oralmente.					
11	Me siento más seguro al hablar gracias a la dinámica de los juegos educativos.					
12	Observo mi mejora en la expresión oral a medida que avanzo en actividades gamificadas.					
13	Los niveles o etapas de las actividades me motivan a mejorar mi comunicación oral.					
14	Las dinámicas de juego fomentan la colaboración y la comunicación oral entre compañeros.					
15	Interactúo más verbalmente gracias a la participación en actividades gamificadas.					
	Componentes					
16	Obtener insignias por participar oralmente me incentiva a hablar más en clase.					
17	Me motiva demostrar mis logros orales a través de recompensas visibles.					
18	Completar misiones orales me ayuda a practicar mi dicción y claridad al hablar.					
19	Las misiones me permiten planificar mejor lo que voy a decir.					
20	Las actividades gamificadas con misiones mejoran mi confianza al expresarme oralmente.					

Cuestionario sobre la expresión oral en estudiantes en el contexto de la gamificación

Estimado(a) estudiante:

El presente cuestionario busca conocer cómo las actividades gamificadas contribuyen al desarrollo de tu expresión oral, incluyendo aspectos como claridad, fluidez y coherencia al comunicarte.

Las respuestas que proporciones serán confidenciales y utilizadas únicamente para fines de investigación académica sobre estrategias didácticas innovadoras en la I.E.N. 84100 Quircabamba de san Juan, Ancash-2025

Te invitamos a responder con sinceridad cada pregunta, ya que tus opiniones son fundamentales para identificar cómo la gamificación puede favorecer la mejora de tus habilidades comunicativas.

Instrucciones:

Lee atentamente cada pregunta.

Marca la opción que mejor describa tu experiencia usando la escala:

1 = Nunca

2 = Rara vez

3 = A veces

4 = Frecuentemente

5 = Siempre

EXPRESIÓN ORAL						
	Claridad	1	2	3	4	5
1	Uso un tono de voz adecuado al participar en actividades gamificadas.					
2	Ajusto mi entonación para que los compañeros comprendan mejor mis ideas.					
3	Mi tono de voz me ayuda a expresar emociones durante mis intervenciones.					
4	Pronuncio correctamente las palabras al hablar en actividades gamificadas.					
5	Me esfuerzo por hablar con claridad para obtener mejores resultados en las actividades.					
6	Evito errores de pronunciación al participar oralmente en clase.					
	Fluidez					
7	Mantengo un ritmo adecuado al expresar mis ideas en las dinámicas de juego.					
8	Puedo hablar sin pausas innecesarias durante las actividades gamificadas.					
9	Organizo mis ideas de manera natural al hablar en clase.					
10	Escucho atentamente las intervenciones de mis compañeros antes de responder.					
11	Comprendo correctamente las instrucciones de las actividades gamificadas antes de hablar.					
12	Respondo de manera coherente a lo que otros expresan durante los juegos educativos.					
	Coherencia					
13	Mis ideas se conectan de manera lógica durante la participación oral en clase.					
14	Mantengo un hilo conductor claro al exponer mis ideas oralmente.					
15	Mis ejemplos y argumentos apoyan correctamente lo que quiero comunicar.					
16	Pronuncio correctamente palabras importantes durante las actividades.					
17	Corrijo errores de pronunciación que podrían dificultar la comprensión.					
18	Mi pronunciación contribuye a que los demás comprendan mi mensaje.					
19	Mantengo claridad y precisión al expresarme oralmente.					
20	Las actividades gamificadas me ayudan a mejorar mi pronunciación y comprensión oral.					

Anexo 4. Validacion

MATRIZ VALIDACIÓN DE EXPERTOS: CUESTIONARIO QUE MIDE GAMIFICACIÓN

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
	DIMENSIÓN 1: Mecánica	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Participar en actividades gamificadas competitivas me motiva a expresarme mejor oralmente.	x		x		x		
2	Me esfuerzo por hablar con claridad para destacar frente a mis compañeros.	x		x		x		
3	La competencia en clase mejora mi confianza al expresarme en público.	x		x		x		
4	Los retos gamificados me animan a practicar nuevas formas de expresión oral.	x		x		x		
5	Disfruto enfrentar actividades que requieren explicar mis ideas oralmente.	x		x		x		
6	Resolver desafíos de clase me ayuda a organizar mejor mi discurso oral.	x		x		x		
7	Recibir reconocimiento por mi participación oral me motiva a mejorar.	x		x		x		
8	Las recompensas en actividades gamificadas refuerzan mi interés por hablar en clase.	x		x		x		
9	Me esfuerzo más en participar oralmente cuando sé que habrá premios o insignias.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Dinámica	Si	No	Si	No	Si	No	
10	Las actividades gamificadas me generan entusiasmo para expresarme oralmente.	x		x		x		
11	Me siento más seguro al hablar gracias a la dinámica de los juegos educativos.	x		x		x		
12	Observo mi mejora en la expresión oral a medida que avanzo en actividades gamificadas.	x		x		x		
13	Los niveles o etapas de las actividades me motivan a mejorar mi comunicación oral.	x		x		x		

14	Las dinámicas de juego fomentan la colaboración y la comunicación oral entre compañeros.	x		x		x		
15	Interactúo más verbalmente gracias a la participación en actividades gamificadas.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: Componentes	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Obtener insignias por participar oralmente me incentiva a hablar más en clase.	x		x		x		
17	Me motiva demostrar mis logros orales a través de recompensas visibles.	x		x		x		
18	Completar misiones orales me ayuda a practicar mi dicción y claridad al hablar.	x		x		x		
19	Las misiones me permiten planificar mejor lo que voy a decir.	x		x		x		
20	Las actividades gamificadas con misiones mejoran mi confianza al expresarme oralmente.	x		x		x		

Opinión de aplicabilidad:

- Aplicable ☒ [X]
- Aplicable después de corregir ☐ []
- No aplicable ☐ []

Apellidos y nombres del juez evaluador : Molero Farfán Rosa Amelia

DNI : 32904239

Especialidad del evaluador : Maestría en Gestión Pública, especialista en educación

Firma :



10 de diciembre del 2025

MATRIZ VALIDACIÓN DE EXPERTOS: CUESTIONARIO QUE MIDE EXPRESIÓN ORAL

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
	DIMENSIÓN 1: Claridad	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Uso un tono de voz adecuado al participar en actividades gamificadas.	X		X		X		
2	Ajusto mi entonación para que los compañeros comprendan mejor mis ideas.	X		X		X		
3	Mi tono de voz me ayuda a expresar emociones durante mis intervenciones.	X		X		X		
4	Pronuncio correctamente las palabras al hablar en actividades gamificadas.	X		X		X		
5	Me esfuerzo por hablar con claridad para obtener mejores resultados en las actividades.	X		X		X		
6	Evito errores de pronunciación al participar oralmente en clase.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Fluidez	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Mantengo un ritmo adecuado al expresar mis ideas en las dinámicas de juego.	X		X		X		
8	Puedo hablar sin pausas innecesarias durante las actividades gamificadas.	X		X		X		
9	Organizo mis ideas de manera natural al hablar en clase.	X		X		X		
10	Escucho atentamente las intervenciones de mis compañeros antes de responder.	X		X		X		
11	Comprendo correctamente las instrucciones de las actividades gamificadas antes de hablar.	X		X		X		
12	Respondo de manera coherente a lo que otros expresan durante los juegos educativos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Coherencia	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Mis ideas se conectan de manera lógica durante la participación oral en clase.	X		X		X		

MATRIZ VALIDACIÓN DE EXPERTOS: CUESTIONARIO QUE MIDE EXPRESIÓN ORAL

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
	DIMENSIÓN 1: Claridad	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Uso un tono de voz adecuado al participar en actividades gamificadas.	X		X		X		
2	Ajusto mi entonación para que los compañeros comprendan mejor mis ideas.	X		X		X		
3	Mi tono de voz me ayuda a expresar emociones durante mis intervenciones.	X		X		X		
4	Pronuncio correctamente las palabras al hablar en actividades gamificadas.	X		X		X		
5	Me esfuerzo por hablar con claridad para obtener mejores resultados en las actividades.	X		X		X		
6	Evito errores de pronunciación al participar oralmente en clase.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Fluidez	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Mantengo un ritmo adecuado al expresar mis ideas en las dinámicas de juego.	X		X		X		
8	Puedo hablar sin pausas innecesarias durante las actividades gamificadas.	X		X		X		
9	Organizo mis ideas de manera natural al hablar en clase.	X		X		X		
10	Escucho atentamente las intervenciones de mis compañeros antes de responder.	X		X		X		
11	Comprendo correctamente las instrucciones de las actividades gamificadas antes de hablar.	X		X		X		
12	Respondo de manera coherente a lo que otros expresan durante los juegos educativos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Coherencia	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Mis ideas se conectan de manera lógica durante la participación oral en clase.	X		X		X		

MATRIZ VALIDACIÓN DE EXPERTOS: CUESTIONARIO QUE MIDE GAMIFICACIÓN

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
	DIMENSIÓN 1: Mecánica	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Participar en actividades gamificadas competitivas me motiva a expresarme mejor oralmente.	x		x		x		
2	Me esfuerzo por hablar con claridad para destacar frente a mis compañeros.	x		x		x		
3	La competencia en clase mejora mi confianza al expresarme en público.	x		x		x		
4	Los retos gamificados me animan a practicar nuevas formas de expresión oral.	x		x		x		
5	Disfruto enfrentar actividades que requieren explicar mis ideas oralmente.	x		x		x		
6	Resolver desafíos de clase me ayuda a organizar mejor mi discurso oral.	x		x		x		
7	Recibir reconocimiento por mi participación oral me motiva a mejorar.	x		x		x		
8	Las recompensas en actividades gamificadas refuerzan mi interés por hablar en clase.	x		x		x		
9	Me esfuerzo más en participar oralmente cuando sé que habrá premios o insignias.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Dinámica	Si	No	Si	No	Si	No	
10	Las actividades gamificadas me generan entusiasmo para expresarme oralmente.	x		x		x		
11	Me siento más seguro al hablar gracias a la dinámica de los juegos educativos.	x		x		x		
12	Observo mi mejora en la expresión oral a medida que avanzo en actividades gamificadas.	x		x		x		
13	Los niveles o etapas de las actividades me motivan a mejorar mi comunicación oral.	x		x		x		

14	Las dinámicas de juego fomentan la colaboración y la comunicación oral entre compañeros.	x		x		x		
15	Interactúo más verbalmente gracias a la participación en actividades gamificadas.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: Componentes	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Obtener insignias por participar oralmente me incentiva a hablar más en clase.	x		x		x		
17	Me motiva demostrar mis logros orales a través de recompensas visibles.	x		x		x		
18	Completar misiones orales me ayuda a practicar mi dicción y claridad al hablar.	x		x		x		
19	Las misiones me permiten planificar mejor lo que voy a decir.	x		x		x		
20	Las actividades gamificadas con misiones mejoran mi confianza al expresarme oralmente.	x		x		x		

Opinión de aplicabilidad:

- Aplicable ☒ [X]
- Aplicable después de corregir ☐ []
- No aplicable ☐ []

Apellidos y nombres del juez evaluador : Lázaro Acero, Heli Modesto

DNI : 33262629

Especialidad del evaluador : Doctor en Educación

Firma



:

10 de diciembre del 2025

MATRIZ VALIDACIÓN DE EXPERTOS: CUESTIONARIO QUE MIDE EXPRESIÓN ORAL

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
	DIMENSIÓN 1: Claridad	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Uso un tono de voz adecuado al participar en actividades gamificadas.	X		X		X		
2	Ajusto mi entonación para que los compañeros comprendan mejor mis ideas.	X		X		X		
3	Mi tono de voz me ayuda a expresar emociones durante mis intervenciones.	X		X		X		
4	Pronuncio correctamente las palabras al hablar en actividades gamificadas.	X		X		X		
5	Me esfuerzo por hablar con claridad para obtener mejores resultados en las actividades.	X		X		X		
6	Evito errores de pronunciación al participar oralmente en clase.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Fluidez	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Mantengo un ritmo adecuado al expresar mis ideas en las dinámicas de juego.	X		X		X		
8	Puedo hablar sin pausas innecesarias durante las actividades gamificadas.	X		X		X		
9	Organizo mis ideas de manera natural al hablar en clase.	X		X		X		
10	Escucho atentamente las intervenciones de mis compañeros antes de responder.	X		X		X		
11	Comprendo correctamente las instrucciones de las actividades gamificadas antes de hablar.	X		X		X		
12	Respondo de manera coherente a lo que otros expresan durante los juegos educativos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Coherencia	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Mis ideas se conectan de manera lógica durante la	X		X		X		

	participación oral en clase.						
14	Mantengo un hilo conductor claro al exponer mis ideas oralmente.	X		X		X	
15	Mis ejemplos y argumentos apoyan correctamente lo que quiero comunicar.	X		X		X	
16	Pronuncio correctamente palabras importantes durante las actividades.	X		X		X	
17	Corrijo errores de pronunciación que podrían dificultar la comprensión.	X		X		X	
18	Mi pronunciación contribuye a que los demás comprendan mi mensaje.	X		X		X	
19	Mantengo claridad y precisión al expresarme oralmente.	X		X		X	
20	Las actividades gamificadas me ayudan a mejorar mi pronunciación y comprensión oral.	X		X		X	

Opinión de aplicabilidad:

- Aplicable [X]
- Aplicable después de corregir []
- No aplicable []

Apellidos y nombres del juez evaluador : Lázaro Acero, Heli Modesto

DNI : 33262629

Especialidad del evaluador : Doctor en Educación

Firma



:

10 de diciembre del 2025

MATRIZ VALIDACIÓN DE EXPERTOS: CUESTIONARIO QUE MIDE GAMIFICACIÓN

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
	DIMENSIÓN 1: Mecánica	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Participar en actividades gamificadas competitivas me motiva a expresarme mejor oralmente.	x		x		x		
2	Me esfuerzo por hablar con claridad para destacar frente a mis compañeros.	x		x		x		
3	La competencia en clase mejora mi confianza al expresarme en público.	x		x		x		
4	Los retos gamificados me animan a practicar nuevas formas de expresión oral.	x		x		x		
5	Disfruto enfrentar actividades que requieren explicar mis ideas oralmente.	x		x		x		
6	Resolver desafíos de clase me ayuda a organizar mejor mi discurso oral.	x		x		x		
7	Recibir reconocimiento por mi participación oral me motiva a mejorar.	x		x		x		
8	Las recompensas en actividades gamificadas refuerzan mi interés por hablar en clase.	x		x		x		
9	Me esfuerzo más en participar oralmente cuando sé que habrá premios o insignias.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Dinámica	Si	No	Si	No	Si	No	
10	Las actividades gamificadas me generan entusiasmo para expresarme oralmente.	x		x		x		
11	Me siento más seguro al hablar gracias a la dinámica de los juegos educativos.	x		x		x		
12	Observo mi mejora en la expresión oral a medida que avanzo en actividades gamificadas.	x		x		x		
13	Los niveles o etapas de las actividades me motivan a mejorar mi comunicación oral.	x		x		x		

14	Las dinámicas de juego fomentan la colaboración y la comunicación oral entre compañeros.	x		x		x		
15	Interactúo más verbalmente gracias a la participación en actividades gamificadas.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: Componentes	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Obtener insignias por participar oralmente me incentiva a hablar más en clase.	x		x		x		
17	Me motiva demostrar mis logros orales a través de recompensas visibles.	x		x		x		
18	Completar misiones orales me ayuda a practicar mi dicción y claridad al hablar.	x		x		x		
19	Las misiones me permiten planificar mejor lo que voy a decir.	x		x		x		
20	Las actividades gamificadas con misiones mejoran mi confianza al expresarme oralmente.	x		x		x		

Opinión de aplicabilidad:

- Aplicable ☒ [X]
- Aplicable después de corregir ☐ []
- No aplicable ☐ []

Apellidos y nombres del juez evaluador : José Antonio Velezmoro López

DNI : 42926981

Especialidad del evaluador : Magister en Gestión Pública, especialista en investigación

Firma :



10 de diciembre del 2025

MATRIZ VALIDACIÓN DE EXPERTOS: CUESTIONARIO QUE MIDE EXPRESIÓN ORAL

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
	DIMENSIÓN 1: Claridad	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Uso un tono de voz adecuado al participar en actividades gamificadas.	X		X		X		
2	Ajusto mi entonación para que los compañeros comprendan mejor mis ideas.	X		X		X		
3	Mi tono de voz me ayuda a expresar emociones durante mis intervenciones.	X		X		X		
4	Pronuncio correctamente las palabras al hablar en actividades gamificadas.	X		X		X		
5	Me esfuerzo por hablar con claridad para obtener mejores resultados en las actividades.	X		X		X		
6	Evito errores de pronunciación al participar oralmente en clase.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Fluidez	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Mantengo un ritmo adecuado al expresar mis ideas en las dinámicas de juego.	X		X		X		
8	Puedo hablar sin pausas innecesarias durante las actividades gamificadas.	X		X		X		
9	Organizo mis ideas de manera natural al hablar en clase.	X		X		X		
10	Escucho atentamente las intervenciones de mis compañeros antes de responder.	X		X		X		
11	Comprendo correctamente las instrucciones de las actividades gamificadas antes de hablar.	X		X		X		
12	Respondo de manera coherente a lo que otros expresan durante los juegos educativos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Coherencia	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Mis ideas se conectan de manera lógica durante la participación oral en clase.	X		X		X		

14	Mantengo un hilo conductor claro al exponer mis ideas oralmente.	x		x		x		
15	Mis ejemplos y argumentos apoyan correctamente lo que quiero comunicar.	x		x		x		
16	Pronuncio correctamente palabras importantes durante las actividades.	x		x		x		
17	Corrijo errores de pronunciación que podrían dificultar la comprensión.	x		x		x		
18	Mi pronunciación contribuye a que los demás comprendan mi mensaje.	x		x		x		
19	Mantengo claridad y precisión al expresarme oralmente.	x		x		x		
20	Las actividades gamificadas me ayudan a mejorar mi pronunciación y comprensión oral.	x		x		x		

Opinión de aplicabilidad:

- Aplicable ☒ [X]
- Aplicable después de corregir ☐ []
- No aplicable ☐ []

Apellidos y nombres del juez evaluador : José Antonio Velezmoro López

DNI : 42926981

Especialidad del evaluador : Magister en Gestión Pública, especialista en investigación

Firma : 

:

10 de diciembre del 2025

Prueba de confiabilidad del instrumento.

Variable 1: Gamificación

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	10	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,980	20

[illegible]

Variable 2: Expresión oral.

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
Total		10	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,970	20

*Sin título1 [ConjuntoDatos] - IBM SPSS Statistics Editor de datos																			
Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda																			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15				
1	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1
7	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3
8	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3
9	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
10	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2
11																			
B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16	B17	B18	B19	B20
4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1
3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4
4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	2	2	3	3	2
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5
2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	3	3	2	2	3

Anexo 6: Base de datos.

GAMIFICACION

	MECANICA									DINAMICA						COMPONENTES				
Nº	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	5	4	3	4	4	4	4	3	3
2	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	5	4	3	4	3	5	3	4	4
3	4	5	3	3	5	4	5	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4
5	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	4	4	3	3
6	2	4	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	4	2	3
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5
8	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4
9	2	3	2	2	3	4	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2
10	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	5	3	4
11	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	2	2	4	3	2	3	3	3	3	4
12	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	2
13	3	3	4	4	4	5	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3
14	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2
15	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1
16	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2
17	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2
18	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	5
19	3	3	2	3	3	3	3	2	2	4	2	1	2	2	3	3	3	3	2	3
20	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2
21	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
22	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	4	2	4	3	3	3	3
23	3	3	3	4	3	2	3	2	4	2	2	2	2	3	3	4	3	4	3	3
24	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3

25	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	4	4	4	4	3
26	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4
27	2	2	2	2	1	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2

EXPRESION ORAL

CLARIDAD						FLUIDEZ						COHERENCIA							
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4
4	2	2	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	4	3	2	3
3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4
5	5	5	5	5	4	4	5	3	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4
4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3
4	3	5	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3
5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5
4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4
4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3
4	3	4	3	4	3	4	5	3	3	3	3	4	3	3	3	4	5	4	4
3	3	2	3	3	2	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4
4	3	3	4	4	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	4
4	4	5	4	5	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3
2	1	1	2	2	2	2	3	1	2	1	2	1	2	1	1	2	3	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
4	3	2	4	4	2	4	3	2	2	3	4	3	3	2	4	4	4	2	3
2	2	2	3	3	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4
5	4	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	4	2	3	5	4	4	3	4
2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3
3	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	3	1	1
5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5

3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	5	3	4	3	3
4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2
3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2
4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	5	4	3	3	3
3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	1

Anexo 7: Autorización del centro educativo

AUTORIZACIÓN PARA EL USO DE LA INFORMACIÓN

Yo, Prof. Gonzalo Ponte Córdova, identificado con DNI N.º 06187759, en mi calidad de director de la I. E. N.º 84100

Quircabamba, con R.U.C N.º 0684795 ubicada en Distrito de San Juan, Provincia de Sihuas/ Ancash.

AUTORIZO

Al (a la, a los) Señor Avelino Matías Minaya Córdova identificados con DNI N.º 41435703 respectivamente, perteneciente(s) al Programa de Estudios de Maestría de la Universidad Privada de Trujillo.

A tener acceso a la información requerida para la investigación:

Autorización para realizar la aplicación de una encuesta (test) con fines de investigación, con la finalidad de desarrollar su investigación titulada: "La gamificación como estrategia para fortalecer la expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa N.º 84100 de Quircabamba – Ancash - 2025"
"título de la investigación".

En mi calidad de Director de la Institución Educativa N.º 84100 autorizo:

(Si) Preservar la confidencialidad de la organización / institución; o

(No) Divulgar el nombre de la organización / institución.

The image shows a blue circular official stamp of the Ministry of Education of Peru, with the text 'MINISTERIO DE EDUCACIÓN' and 'DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN' around a central emblem. To the right of the stamp is a handwritten signature in blue ink. Below these elements is a horizontal line, and underneath that line is the text 'Firma y sello de la autoridad competente'.

Anexo 8: Nivel de similitud.

Anexo 9: Evidencias.



