UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICOS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

EL JUEGO DE ROLES EN LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y PRONUNCIAR PALABRAS CORRECTAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DE 1RO EGB EN LA ESCUELA "ISABEL LA CATÓLICA" GUARANDA, 2025.

AUTORES

BELTRAN JAEN CARLOS REINALDO

CAIZA AMANGANDI DANIELA LISBETH

TUTOR

LCD. VICENTE TAMAYO ARELLANO

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

2024

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICOS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

EL JUEGO DE ROLES EN LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y PRONUNCIAR PALABRAS CORRECTAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DE 1RO EGB EN LA ESCUELA "ISABEL LA CATÓLICA" GUARANDA, 2025.

AUTORES

BELTRAN JAEN CARLOS REINALDO

CAIZA AMANGANDI DANIELA LISBETH

TUTOR

LCD. VICENTE TAMAYO ARELLANO

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

2024

I. DEDICATORIA

Con profunda gratitud y reverencia, dedico este informe en primer lugar a Dios, fuente infinita de fortaleza, sabiduría y amor, cuya guía y bendición han iluminado cada paso de este camino académico. A mi madre Isabel, mujer incansable y pilar fundamental de mi vida, cuyo amor incondicional, sacrificios y enseñanzas han forjado en mi la perseverancia y los valores que hoy me define como persona. Finalmente, a Máximo, un ser amado que, aunque ya no está físicamente conmigo, vive en cada recuerdo, sonrisa y lección compartida. Su ausencia duele, pero su legado me impulsa a seguir adelante con más fuerza. Este logro es también suyo, pues su amor y presencia marcaron profundamente mi vida y sueños.

Carlos Beltran

Este gran logro se lo dedico orgullosamente a mis padres que me han apoyado de manera incondicional durante todo este proceso, quienes con mucha motivación y perseverancia siempre creyeron en mi y en cada tropiezo me recordaban que los sueños se alcanzan con dedicación y fé. A ustedes padres queridos se los dedico esta etapa culminada con el más sincero agradecimiento, amor y respeto.

Daniela Caiza

II. AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestro más sincero agradecimiento a la Universidad Estatal de Bolívar, por abrirnos las puertas al conocimiento y permitirnos llevar a cabo esta investigación, que representa un paso significativo en nuestra formación académica y personal. Reconocemos también a la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, cuyo compromiso y excelencia educativa han sido pilares fundamentales para nuestra preparación profesional. De manera especial, queremos destacar la invaluable guía y acompañamiento del Lic. Vicente Tamayo Arellano, quien, con su dedicación y sabios concejos, nos orientó a lo largo de este proceso, ayudándonos a superar desafíos y enriquecer nuestro aprendizaje. Extendemos nuestra gratitud a los docentes de la Facultad, cuyas enseñanzas han dejado una huella imborrable en nuestra formación. Finalmente, nuestro profundo reconocimiento a la Escuela Isabel La Católica y a su directora Ninfa Amelia Yanza por permitirnos desarrollar este trabajo investigativo dentro de su institución.

III. CERTIFICADO DEL TUTOR

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Yo, **Lic. Vicente Tamayo Arellano Msc. C.I** 020150086-5 en mi calidad de calidad de tutor del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:**" EL JUEGO DE ROLES EN LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y PRONUNCIAR PALABRAS CORRECTAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DE 1RO EGB EN LA ESCUELA "ISABEL LA CATÓLICA" GUARANDA, 2025."** Elaborado por los autores **BELTRAN JAEN CARLOS REINALDO** con C.I **0955593108** Y **CAIZA AMANGANDI DANIELA LISBETH** con C.I **0250021763** de la carrera de Educación Básica de la facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sidodebidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, 9 de diciembre del 2024.

Firmado electrónicamente por:
VICENTE RODRIGO TAMAYO ARELLANO

Lic. Vicente Tamayo

TUTOR

I. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe final de investigación son de exclusiva responsabilidad de los autores.

EL JUEGO DE ROLES EN LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y PRONUNCIAR PALABRAS CORRECTAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DE 1RO EGB EN LA ESCUELA "ISABEL LA CATÓLICA" GUARANDA, 2025.



Beltran Jaen Carlos Reinaldo
0955593108

Caiza Amangandi Daniela Lisbeth
0250021763

NOTARÍA TERCERA
Msc. Ab. Henry Rojas Narváez
GUARANDA - ECUADOR

rio...

N° ESCRITURA 20250201003P01218

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: **BELTRAN JAEN CARLOS REINALDO, y,**

CAIZA AMANGANDI DANIELA LISBETH

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R. Factura: 001-006- 000007826

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día trece de Mayo del dos mil veinticinco, **ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda,** comparecen **BELTRAN JAEN CARLOS REINALDO**, soltero de ocupación estudiante, domiciliado en la ciudad de Guayaquil provincia del Guayas y de paso por este lugar con celular número (0996679308), su correo electrónico es carlosbeltranjaen1998@outlook.com ,y, **CAIZA AMANGANDI DANIELA LISBETH**, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en esta ciudad de Guaranda provincia Bolívar, con celular número (0999418902), su correo electrónico es caizadaniela941@gmail.com, por sus propios y personales derechos, obligarse a quien de conocer doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declara lo siguiente manifiesto que el criterio e ideas emitidas en el presente PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, con el tema: **EL JUEGO DE ROLES EN LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y PRONUNCIAR PALABRAS CORRECTAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DE 1RO EGB EN LA ESCUELA "ISABEL LA CATÓLICA" GUARANDA, 2025.**Es nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, previo a la obtención del título de Licenciados en Ciencia de la Educación Básica en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellos se ratifican y firma conmigo de todo lo cual doy Fe.

BELTRAN JAEN CARLOS REINALDO

C.C. 0955593108

CAIZA AMANGANDI DANIELA LISBETH

C.C 0250021763

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

DERECHOS DE AUTOR

Nosotros Beltran Jaen Carlos Reinaldo y Caiza Amangandi Daniela Lisbeth portador/res de la Cédula de Identidad No 0955593108 y 0250021763 en calidad de autor/res y titular/es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **EL JUEGO DE ROLES EN LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y PRONUNCIAR PALABRAS CORRECTAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DE 1RO EGB EN LA ESCUELA "ISABEL LA CATÓLICA" GUARANDA, 2025.** , modalidad **proyecto de investigación**, de conformidad con el Art. 114 del **CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN**, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Beltran Jaen Carlos Reinaldo
C.I 0955593108

Caiza Amangandi Daniela Lisbeth
C.I 0250021763

V. INDICE

I. DEDICATORIA 4
II. AGRADECIMIENTO 5
III. CERTIFICADO DEL TUTOR 6
IV. AUTORÍA NOTARIADA 7
V. INDICE 10
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL 13
VII. ABSTRACT 13
VIII. INTRODUCCIÓN 14
1. TEMA 15
2. ANTECEDENTES 15
3. PROBLEMA 16
3.1. Descripción del problema 16
3.2 Formulación del problema 16
4. JUSTIFICACIÓN 16
5. OBJETIVOS 17
5.1 Objetivo General 17
5.2 Objetivos Específicos 17
6. MARCO TEORICO 18
6.1 Teoría Científica 18
6.1.1 Estrategias metodológicas 18
6.1.2 Estrategias metodológicas para el desarrollo del lenguaje 19
6.1.3 La gamificación 19
6.1.4 6.1.4 La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación de los estudiantes 20
6.1.5 La gamificación como estrategia didáctica 21
6.1.6 La gamificación y desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de básica elemental. 21
6.1.7 La lectura 22
6.1.8 Métodos de enseñanza de la lectura 22
6.1.9 La importancia de la lectura en el desarrollo cognitivo 23
7.1 Tipos de lectura 24

7.1.1 La importancia de la lectura en los primeros años 24

7.1.2 Cómo influye la lectura en el vocabulario y la expresión oral en los niños 25

7.1.4 La motivación en el aprendizaje de la lectura 26

7.1.5 Estrategias lúdicas en la educación 27

7.1.6 El papel de las actividades lúdicas en la motivación y el aprendizaje 27

7.1.7 La importancia de las actividades lúdicas para fomentar la equidad de género en las aulas 28

7.1.8 Actividades lúdicas para el desarrollo de la escritura y el vocabulario .. 28

7.1.9 Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo socio afectivo 29

8.1 El desarrollo del vocabulario en niños de temprana edad 29

8.1.1 El juego de roles como estrategia pedagógica 30

8.1.2 El juego de roles en la capacidad de reconocer y pronunciar palabras correctamente en los estudiantes de 1ro de EGB. 30

6.2 Teoría Legal 31

6.2.1 Artículos de la constitución del Ecuador 31

6.2.2 Artículos de la LOEI 32

6.3 Teoría Referencial 32

7. MARCO METODOLÓGICO 35

7.1. Enfoque de la investigación 35

7.2 Diseño o tipo de estudio 35

7.3. Métodos 35

7.3.1. Método Inductivo – Deductivo 35

7.3.2. Método Descriptivo 36

7.3.4. Método Bibliográfico 36

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos. 36

7.4.1 Lista de cotejo 36

7.5. Universo y muestra 37

7.6 Procesamiento de información 38

8. ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS 39

9. CONCLUSIÓNES 64

10. PROPUESTA 66

10.1. Título de la propuesta 67

10.2. Introducción 67
10.3 Objetivos 68
10.3.1 Objetivo General 68
10.3.2 Objetivos específicos 68
10.4 Desarrollo 69
10.4.1 Antecedentes previos a la implementación de la propuesta 69
10.4.1. Sustento teórico 71
10.5 GUÍA 73
10.5.1 Resultados de la propuesta tras su implementación 94
10.5.2 Resultados alcanzados 96
11. BIBLIOGRAFÍA 97
12. ANEXOS 105

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente informe tiene como finalidad examinar el juego de roles como una estrategia lúdica innovadora para fortalecer el reconocimiento y la pronunciación de palabras en los estudiantes de primer año de Educación General Básica. Esta investigación busca demostrar como el uso del juego de roles puede facilitar el aprendizaje del lenguaje mediante actividades interactivas adaptadas a la edad de los niños, promoviendo una mejor asimilación de los contenidos lingüísticos.

Para la elaboración de este estudio, se aplicó un enfoque mixto que combina el análisis teórico con la practica en el aula, logrando obtener datos cualitativos y cuantitativos. La recolección de estos datos permite respaldar las variables principales de la investigación, aportando una base solidad sobre la eficacia de esta estrategia lúdica en la enseñanza del lenguaje.

Finalmente, los resultados obtenidos fueron valiosos para el diseño de nuevas estrategias pedagógicas que promueven la participación activa y el aprendizaje significativo en los estudiantes. Además, se observó que la implementación del juego de roles en el aula incentivó una práctica continua del lenguaje, contribuyendo de manera efectiva al desarrollo de las habilidades de pronunciación y reconocimiento de palabras en el contexto escolar.

Palabras claves: Pronunciación, juego de roles, estrategia lúdica, aprendizaje significativo, estrategias pedagógicas, reconocimiento de palabras, enfoque mixto.

VII. ABSTRACT

The purpose of this report is to examine role-playing as an innovative playful strategy to strengthen word recognition and pronunciation in first-year Basic General Education students. This research seeks to demonstrate how the use of role-playing can facilitate language learning through interactive activities adapted to the age of children, promoting better assimilation of linguistic content.

To carry out this study, a mixed approach was applied that combines theoretical analysis with classroom practice, obtaining qualitative and quantitative data. The collection of this data allows us to support the main variables of the research, providing a solid basis for the effectiveness of this playful strategy in language teaching.

Finally, the results obtained were valuable for the design of new pedagogical strategies that promote active participation and meaningful learning in students. Furthermore, it was observed that the implementation of the role play in the classroom encouraged continuous language practice, effectively contributing to the development of pronunciation and word recognition skills in the school context.

Keywords: Pronunciation, role play, playful strategy, meaningful learning, pedagogical strategies, word recognition, mixed approach.

VIII. INTRODUCCIÓN

El juego de roles es una estrategia pedagógica que consiste en la simulación de la vida real, donde los estudiantes asumen diferentes personajes o papeles. Este enfoque permite que los participantes desarrollen habilidades comunicativas, ya que deben interactuar, expresar ideas y resolver problemas en un contexto controlado. Además, fomenta la creatividad y la empatía, dado que los alumnos exploran perspectivas diversas al interpretar roles distintos. En el ámbito educativo, esta metodología no solo contribuye al aprendizaje significativo, sino que también fortalece la motivación y la confianza de los estudiantes, creando un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo.

El presente estudio permitió analizar a fondo la relación entre la implementación de esta estrategia lúdica y el desarrollo de las habilidades de pronunciación en los estudiantes de primer año de Educación General Básica. Además, se observó como el uso del juego de roles incentiva la práctica constante de la pronunciación en un ambiente lúdico y natural, proporcionando un espacio donde los niños pueden experimentar y repetir el lenguaje en situaciones simuladas, lo que contribuye a mejorar sus competencias lingüísticas de manera efectiva y divertida.

En este sentido, a través de actividades específicas de juego y practica lingüística, se busca demostrar como la integración de estrategias lúdicas, como el juego de roles, impulsa el aprendizaje significativo en el aula. Por lo que esto permite que los estudiantes afiancen sus habilidades de reconocimiento y pronunciación de palabras a través de una experiencia educativa activa y continua que incentive su participación y comprensión del lenguaje.

1. TEMA

El juego de roles en la capacidad de reconocer y pronunciar palabras correctamente en los estudiantes de 1ro EGB en la escuela “Isabel la Católica” Guaranda, 2025.

2. ANTECEDENTES

El presente proyecto se fundamenta en estudios previos realizados por diversos autores, quienes han explorado las estrategias lúdicas como herramientas innovadoras y efectivas en el ámbito pedagógico, transformando el aprendizaje en un proceso dinámico y enriquecedor donde tanto estudiantes como docentes participan de manera activa y divertida.

Labrada Batchelor et al. (2021), destacan la importancia de crear un ambiente adecuado en el aula para fomentar la correcta pronunciación de los niños. A través del uso de juegos y actividades interactivas, los estudiantes pueden aprender a pronunciar correctamente palabras más complejas en un entorno en el que se sienten motivados y apoyados por sus compañeros y docentes.

Por ello, Mejia et al. (2022), manifiestan que las estrategias lúdicas juegan un rol fundamental no sólo en el desarrollo lingüístico, sino también el desarrollo emocional y social de los niños. Estas estrategias cuando se integran en el aula, no solo fomentan habilidades académicas, sino también, promueven valores esenciales como la cooperación y la solidaridad.

Sin embargo, Venegas et al (2021), manifiestan que las estrategias lúdicas son eficientes para mejorar la participación y motivación. Su efectividad puede depender en gran medida del ambiente en el aula y la predisposición de los estudiantes en entornos donde no se sientan motivados o cómodos, o donde el clima escolar es menos favorable.

En este contexto, se emplean enfoques basados en juegos con el objetivo de hacer el proceso educativo más interactivo y efectivo al involucrar a los estudiantes de manera activa. Estas estrategias no solo potencian la participación, sino que también fortalecen la cohesión grupal.

Finalmente, es fundamental considerar que el desarrollo mental debe convertirse en una experiencia atractiva para los estudiantes, tal como lo sugiere Henisah et al. (2023) en su investigación llamada "Técnica de juego de roles para mejorar las habilidades de expresión oral de los estudiantes" sostiene que el juego de roles es eficaz como una estrategia pedagógica para el desarrollo de las habilidades de expresión oral de los estudiantes.

3. PROBLEMA

3.1. Descripción del problema

En el primer año educación general básica en la escuela "ISABEL LA CATÓLICA" los estudiantes enfrentan dificultades para reconocer y pronunciar correctamente las palabras, este tipo de dificultades puede limitar su confianza para expresarse y su capacidad para participar activamente en las actividades de la clase. Dada la importancia de construir una base solidad en esta etapa temprana, se vuelve crucial implementar estrategias pedagógicas apropiadas para su edad, como el uso del juego de roles permitiéndoles desarrollar habilidades lingüísticas de manera natural y divertida.

3.2 Formulación del problema

¿Cómo influye el uso del juego de roles en la capacidad de los estudiantes de 1ro de EGB para reconocer y pronunciar correctamente las palabras?

4. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se fundamenta en la necesidad implementar estrategias que faciliten el desarrollo lingüístico de los estudiantes de 1er año de educación básica, una etapa crucial en la Inquisición de habilidades fundamentales como el reconocimiento y la correcta pronunciación de las palabras. En esta fase del desarrollo, los niños están en pleno proceso

de Alfabetización, por lo que es importante utilizar enfoques que no sólo se centren en la enseñanza formal, sino también en técnicas que promuevan su participación activa y refuercen su aprendizaje de manera natural.

El uso de juego de roles se presenta como una metodología novedosa y adecuada para esta edad, ya hay que permitan los estudiantes practicar el lenguaje en un contexto lúdico, lo que facilita la internalización de nuevas palabras y mejora en su pronunciación. Esta estrategia no solo ayuda a superar la barrera lingüística que puede surgir en el aula, sino que también crea un ambiente de aprendizaje dinámico que fomenta la motivación y la confianza de los estudiantes al participar en actividades que simulan situaciones en la vida cotidiana.

Finalmente, esta investigación proporcionará una valiosa contribución al ámbito educativo al ofrecer herramientas pedagógicas idóneas que podrán ser aplicadas por los docentes para mejorar tanto el aprendizaje del lenguaje como la interacción de los estudiantes en el aula. Al promover el uso del juego de roles, se espera que los estudiantes no sólo adquieran habilidades lingüísticas, sino que también desarrollen una actitud positiva hacia el aprendizaje, lo que impactara favorablemente en su rendimiento académico y desarrollo integral.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo General

Evaluar el impacto del juego de roles en la capacidad para reconocer y pronunciar correctamente las palabras en los estudiantes de 1ro de EGB.

5.2 Objetivos Específicos

O.E.1: Identificar las principales dificultades lingüísticas en la pronunciación y reconocimiento de palabras que enfrentan los estudiantes de 1ro de EGB, con el fin de establecer una base diagnostica precisa para la intervención.

O.E.2: Implementar actividades basadas en el juego de roles para potenciar las habilidades de pronunciación y reconocimiento de palabras en los estudiantes de 1ro de EGB.

O.E.3: Evaluar el progreso en la pronunciación y reconocimiento de palabras de los estudiantes de 1ro de EGB tras la implementación de las actividades de juego de roles, mediante la comparación de resultados antes y después de la intervención.

6. MARCO TEORICO

6.1 Teoría Científica

6.1.1 Estrategias metodológicas

Según Solorsano López, Lituma Alejandro y Espinoza Freire (2020), las estrategias de enseñanza juegan un papel crucial en el desarrollo del proceso de aprendizaje de los estudiantes de educación básica. Estas, permiten una interacción efectiva entre el docente y el alumno, lo que fomenta el aprendizaje significativo. Aplicar metodologías adecuadas es importante ya que contribuyen a aprovechar el potencial innato del estudiante.

Desde otra perspectiva, López Pérez et al. (2022), dicen que, las estrategias metodológicas son fundamentales para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de educación básica por que permiten trasformar el aprendizaje en una experiencia interactiva dentro del aula, promoviendo un entorno significativo que facilita el desarrollo de habilidades cognitivas, psicomotrices y lingüísticas en los estudiantes.

De esta manera, las estrategias metodológicas son fundamentales en la educación por que facilitan un aprendizaje significativo y adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes. En primer lugar, permiten que el docente estructure el contenido de manera coherente y progresiva, lo cual favorece la comprensión. Además, a través de metodologías dinámicas y activas, los estudiantes se involucran más en el proceso de enseñanza, lo que mejora su motivación y participación.

6.1.2 Estrategias metodológicas para el desarrollo del lenguaje

Según Rodríguez-Vélez y Bravo-Cedeño (2023), las estrategias metodológicas desempeñan un papel crucial en el desarrollo del lenguaje de los niños. Por qué, la implementación de estrategias metodológicas innovadoras en el aula contribuye significativamente al fortalecimiento de habilidades lingüísticas. Además, los autores enfatizan que las actividades interactivas y bien estructuras permiten una mayor participación de los estudiantes, lo que resulta en una mejora notable en su desempeño académico y en el desarrollo integral.

Por otro lado, Alcívar Chaves et al. (2023), afirman que las metodologías bien estructuradas y aplicadas en el aula permiten a los estudiantes construir conexiones cognitivas esenciales que facilitan una mejor adquisición de competencias y habilidades ajustándose a las necesidades individuales de cada estudiante, lo que contribuye a un proceso educativo más inclusivo y efectivo.

Por lo tanto, las estrategias metodológicas para el desarrollo del lenguaje son fundamentales por que permiten estructurar el proceso de enseñanza de manera que los estudiantes puedan adquirir habilidades lingüísticas de forma progresiva y significativa.

6.1.3 La gamificación

Para Reina et al. (2023), la gamificación se presenta como un elemento favorecedor en la construcción de habilidades sociales en los estudiantes de educación básica. Este enfoque no solo promueve la motivación y el compromiso de los alumnos, sino también, facilita la socialización a través de la interacción y la interactividad en el aula.

En base a lo anterior, Egas Villafuerte et al. (2023), afirman que la gamificación ha demostrado ser una estrategia didáctica efectiva para mejorar la motivación y el rendimiento académico en los estudiantes porque este enfoque aprovecha elementos de juego para crear un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo, lo que genera una participación activa y un mayor compromiso de los estudiantes en su proceso educativo.

6.1.4 La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación de los estudiantes

Según Ulloa Menta et al. (2023), la gamificación se ha convertido en una estrategia didáctica eficaz para mejorar la motivación de los estudiantes en el proceso educativo, particularmente en el nivel de educación básica. Esta metodología incorpora elementos de juego que transforman las dinámicas tradicionales de enseñanza en experiencias más interactivas y participativas, fomentando así una mayor implicación por parte de los estudiantes. Además, los autores concluyen que dicha estrategia no solo fortalece la motivación interna, sino que también facilita un aprendizaje profundo y duradero al generar un ambiente de aprendizaje estimulante y centrado en el estudiante.

Desde otra perspectiva, Fiestas Mejía y Founes Méndez (2023), manifiestan que la gamificación como estrategia pedagógica ha demostrado ser altamente eficaz en mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica. A través de la creación de espacios de colaboración, competencia sana y diversión, los estudiantes adquieren conocimientos de manera más significativa que con métodos tradicionales. Es por esta razón, que facilita un aprendizaje más dinámico al ofrecer retroalimentación constante y situar a los estudiantes en escenarios que simulan situaciones reales de trabajo.

Rodríguez Tejada (2024), resalta la importancia de la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora y la enseñanza de la lectoescritura en la educación básica. A través de su estudio se evidenció que la implementación de esta metodología no sólo facilita un aprendizaje más dinámico y atractivo, sino que también fortalece las habilidades sociales y cognitiva de los estudiantes. Integrar elementos lúdicos en el aula se convierte en una herramienta esencial para el desarrollo integral de los niños, promoviendo un ambiente de aprendizaje más inclusivo y efectivo.

Por lo tanto, la gamificación se consolida como una herramienta pedagógica efectiva para incrementar la motivación de los estudiantes, ya que transforma el aprendizaje en una experiencia más interactiva y participativa. Al integrar dinámicas de juego, se logra captar el interés de los alumnos, promoviendo su involucramiento activo en las actividades educativas.

6.1.5 La gamificación como estrategia didáctica

Según Aguilera Meza et al. (2020), la gamificación se presenta como una estrategia educativa innovadora que incorporar elementos de juego en el entorno de aprendizaje, facilitando así la motivación de los estudiantes y su compromiso en el proceso educativo. Esta metodología integra tecnología y actividades lúdicas, lo cual permite que los alumnos asimilen conocimientos de manera significativa y duradera, promoviendo no solo el aprendizaje académico, sino también habilidades como la creatividad y el pensamiento crítico.

Desde otra perspectiva, Zambrano Solórzano et al. (2022), manifiestan que la gamificación constituye una estrategia innovadora en el ámbito educativo que buscar entorno de aprendizaje interactivos, donde los estudiantes se comprometen activamente con su desarrollo académico. Al integrar elementos lúdicos en el proceso educativo como puntuaciones y recompensas, se fortalece la motivación y se fomenta un aprendizaje significativo que permanece a lo largo del tiempo. Este método, al promover la participación y el interés del estudiante, se convierte en una herramienta esencial para consolidar competencias y habilidades.

6.1.6 La gamificación y desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de básica elemental

Rodríguez Tejada (2024), resalta la importancia de la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora y la enseñanza de la lectoescritura en la educación básica. A través de su estudio se evidenció que la implementación de esta metodología no sólo facilita un aprendizaje más dinámico y atractivo, sino que también fortalece las habilidades sociales y cognitiva de los estudiantes. Integrar elementos lúdicos en el aula se convierte en una herramienta esencial para el desarrollo integral de los niños, promoviendo un ambiente de aprendizaje más inclusivo y efectivo.

En este sentido, Zumba Game et al. (2024), consideran que la gamificación se ha consolidado como una herramienta eficaz para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica. Puesto que, esta metodología no solo eleva la motivación de los estudiantes, sino también fomenta un aprendizaje mas colaborativo e interactivo a través del

uso de actividades lúdicas, los estudiantes experimentan un ambiente educativo más dinámico, lo que resulta en una mejora tanto en el rendimiento académico, así como en la participación activa de los alumnos.

Por lo tanto, la gamificación se presenta como una estrategia innovadora y efectiva para el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de básica elemental. Al incorporar elementos lúdicos en el proceso educativo se genera un ambiente más atractivo y participativo, lo que facilita la adquisición de habilidades de lectura y escritura de manera significativa.

6.1.7 La lectura

En su revisión del concepto de la lectura, las autoras Melisa Gisela Maina y Vanina Papalini (2021), subrayan que esta práctica permite una conexión profunda con el texto, donde el lector no solo interpreta, sino que construye significados que impactan en su desarrollo personal y social. La importancia de esta visión integral de la lectura radica en que promueve un aprendizaje más completo y significativo, destacando el valor de la literatura como herramienta para la formación cognitiva y emocional de los estudiantes.

La enseñanza de la lectura desempeña un rol fundamental en el progreso académico, ya que facilita el acceso a la cultura y el conocimiento, además, contribuye al desarrollo personal, social e intelectual de los estudiantes. Por consiguiente, la lectura es un proceso gradual que debe iniciarse en la educación infantil y continuar a lo largo de la educación básica. Tirado Ramos destaca que, para mejorar la enseñanza de la lectura es esencial que los centros educativos tomen decisiones basadas en investigaciones que hayan demostrado ser eficaces para un aprendizaje más profundo y significativo (Tirado Ramos,2024).

6.1.8 Métodos de enseñanza de la lectura

Según Marí Santillán et al. (2019), las estrategias metodológicas aplicadas en la enseñanza de la lectura desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de las habilidades lectoras durante los primeros años de escolarización. Su investigación demuestra que la implementación de métodos combinados como los sintéticos y globales facilitan el aprendizaje progresivo de la lectoescritura. Mientras los métodos sintéticos promueven la

conciencia fonológica y el reconocimiento alfabético, los globales potencian la fluidez y la comprensión lectora, lo que permite un aprendizaje integral en los estudiantes.

Desde otro punto de vista, Motos Valero y Martín del Campo (2021), destacan que los métodos de enseñanza de lectura tienen un impacto significativo en la comprensión lectora de los estudiantes. En su estudio, compararon los resultados de dos enfoques: el método sintético-fonético y el enfoque constructivista. Los resultados indicaron que los estudiantes que aprendieron con el método sintético-fonético mostraron mayor precisión en la lectura de pseudopalabras al contrario de los del segundo enfoque. Estos hallazgos sugieren que ambos métodos pueden complementarse para mejorar la precisión lectora como la comprensión de textos.

Los métodos de enseñanza de la lectura son fundamentales para garantizar un aprendizaje efectivo y adaptado a las necesidades de los estudiantes. Al integrar enfoques variados como los métodos fonéticos y constructivistas se logra un equilibrio entre la precisión lectora y la comprensión de textos. Además, la combinación de estas técnicas permite que los estudiantes desarrollen tanto habilidades de decodificación como análisis crítico.

6.1.9 La importancia de la lectura en el desarrollo cognitivo

Según Rincón Jayariyu (2023), el uso de cuentos infantiles en la enseñanza de competencias comunicativas entre estudiantes es una estrategia efectiva para el desarrollo cognitivo y lingüístico. Al emplear narrativas desde un enfoque lúdico y pedagógico, los estudiantes logran mejorar tanto en sus habilidades lectoras como en su expresión oral y escrita.

Desde otra perspectiva, Ramírez Leyva (2024), Afirma que la literatura infantil y juvenil desempeña un papel esencial en la formación de comunidades lectoras desde la infancia hasta la adultez. Es decir, este tipo de literatura no solo contribuye al desarrollo cognitivo y emocional de los niños, sino que también fomenta el pensamiento crítico y la imaginación. A lo largo de su evolución ha demostrado ser una herramienta clave para promover valores como la diversidad, la inclusión y la igualdad. Además, las lecturas en voz

alta y la creación de espacios de lectura colectivos resultan ser estrategias efectivas para fortalecer el hábito lector en los más pequeños y asegurar su continuidad a lo largo de la vida.

La lectura es fundamental para el desarrollo cognitivo de los estudiantes, ya que favorece la adquisición de nuevas habilidades intelectuales y fortalece el pensamiento crítico. A través de la lectura, los individuos no solo amplían su vocabulario, sino también mejoran su capacidad de compresión y razonamiento.

7.1 Tipos de lectura

Según Granda Uyaguari et al. (2023), se pueden identificar varios tipos de lectura que los estudiantes prefieren y desarrollan a lo largo de su proceso educativo. La lectura selectiva permite a los alumnos identificar las partes más relevantes de un texto, lo que facilita la comprensión y el análisis de la información esencial. Por otro lado, la lectura comprensiva promueve un entendimiento profundo del contenido, lo que resulta en una mejor retención y aplicación de los conocimientos adquiridos. Finalmente, la lectura reflexiva implica la capacidad de analizar críticamente el texto, permitiendo que los estudiantes formulen sus propias conclusiones y reflexiones de un tema.

Sin embargo, Acosta Oñate (2024), manifiesta que la teoría de las seis lecturas de Miguel de Zubiría ha demostrado ser una herramienta eficaz en el desarrollo de las competencias de lectoescritura en estudiantes de educación básica. Esta teoría propone un enfoque integral en el que se abordan seis tipos de lectura: sensorial, emotiva, creativa, crítica, ética y estética. Por lo tanto, la implementación de estas estrategias ha permitido mejorar tanto la comprensión lectora como la expresión escrita, ofreciendo un enfoque pedagógico innovador que impulsa la motivación de los estudiantes hacia la lectura y escritura.

7.1.1 La importancia de la lectura en los primeros años

Según Joylsa Texeira De Sampaio (2023), el gran desafío de la pedagogía actual es despertar en los niños el gusto por la lectura y convertirla en un hábito desde los primeros años de vida escolar. Este trabajo subraya la importancia de incentivar la lectura desde una

edad temprana, destacando el papel fundamental que tienen la familia y los docentes en este proceso.

Desde otra perspectiva, Cortes Suasnavas,Fiallos Lara, Bautista Arpi y Molina Obregón (2024), Manifiestan que las estrategias innovadoras desempeñan un papel crucial en el fomento del hábito lector en estudiantes de educación básica. Además, los autores destacan el papel fundamental de adoptar metodologías creativas que conecten con las nuevas generaciones potenciando el hábito de la lectura.

La lectura en los primeros años de vida es esencial para el desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños, ya que sienta las bases para la adquisición de habilidades fundamentales. A través de la lectura, se fomenta no solo el vocabulario y la comprensión, sino también la capacidad de razonar y pensar críticamente. Además, este hábito, cuando es incentivado desde la infancia promueve la curiosidad y el amor por el conocimiento, lo que impacta positivamente en el rendimiento académico.

7.1.2 C**ómo influye la lectura en el vocabulario y la expresión oral en lo**s **niños**

Según Detan Lian, J. N. (2020), manifiesta que la expresión oral de los niños como de su vocabulario, el tono de voz, la fluidez y la claridad al hablar tienen una correlación positiva para su desarrollo cognitivo, la lectura tiene una relación fuerte y coeficiente para lograr un aprendizaje significativo lo cual fomenta la importancia de varios aspectos desde la educación primaria para un desarrollo integral deseado.

Según Defaz Tenlema et al. (2023), la exposición temprana a la literatura infantil juega un rol clave para el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los niños. A través de su investigación en el centro de desarrollo infantil “Casita de Sueños”, los autores demostraron que los niños expuestos de manera regular a actividades de lectura y libros mostraron mejoras significativas en su comprensión verbal, vocabulario y expresión oral. Estos hallazgos resaltan la importancia de incorporar la literatura en las primeras etapas de desarrollo para fomentar un aprendizaje más integral y efectivo.

7.1.3 La lectura en niños de básica elemental

Según Cedeño Salavarria y Jama Zambrano (2023), la motivación En la lectura es un factor clave en el desarrollo de la creatividad en los niños de educación básica elemental. En su estudio se destaca que el desinterés por la lectura y la falta de estrategia lecturas eficaces afectan negativamente el desarrollo del proceso lector y en consecuencia el potencial creativo de los estudiantes.

Sin embargo, Marcillo-Rendón y Rivadeneira-Barreiro (2023), Manifiestan que el uso de cuadro del ambiente en el aula es un factor fundamental para fortalecer el proceso de aprendizaje en estudiantes de básica elemental. Su investigación destaca que la implementación de estrategias pedagógica adecuada dentro de estos ambientes fomentan el desarrollo de habilidades lectoras y cognitivas, mejorando significativamente el rendimiento académico.

7.1.4 La motivación en el aprendizaje de la lectura

Según Fabiana, E. F., Oswaldo, J. O. V. I. J., & Intriago, V. (2022), mencionan que la lectura contribuye a la formación integral de los estudiantes por ende este aprendizaje requiere una gran motivación tanto como de docente y como del mismo alumno de esta manera sus primeros conocimientos básicos lo adquieren muchas veces de la lectura, juegos lúdicos o mediante la creatividad motivacional que muestras los docentes en sus recursos didácticos para alcanzar un aprendizaje real.

Según Álvarez Díaz (2023), destaca que la motivación desempeña un rol fundamental en el proceso de aprendizaje de la lectura, ya que impulsa a los estudiantes a participar activamente y comprometerse con las actividades educativas. La autora señala que la motivación intrínseca fomentada a través de estrategias pedagógicas interactivas y estimulantes mejora notablemente el rendimiento académico. Asimismo, resalta la importancia de crear un ambiente que despierte la curiosidad y el interés, lo que facilita un aprendizaje más significativo y duradero.

7.1.5 Estrategias lúdicas en la educación

En los últimos años varias investigaciones confirman que las actividades o estrategias lúdicas han causado un impacto en la educación logrando mejorar el rendimiento estudiantil.

Según el autor Herrera-García, R. E. (2021), recalca que, a través de la revisión de distintas investigaciones a las estrategias lúdicas se le identifican como una herramienta para mejorar la capacidad lectora y lingüística en los estudiantes como también les motiva a desarrollar pensamientos y habilidades críticas con la intención de incentivar a que los niños tengan una mejor expresión oral dentro y fuera del aula en donde enfrentaran diferentes desafíos.

Sin embargo, los autores Reascos, M. M. P., Carrasco, J. L. C., Valencia, W. M. A., & Aguilar, D. V. L. (2024), mencionan que las estrategias lúdicas desarrollan la habilidad de comunicación oral en los estudiantes de educación básica estas dichas estrategias se adaptan a las necesidades específicas que presentan los estudiantes en el salón de clases fomentando el uso interactivo de actividades lúdicas interactivas creando un ambiente adecuando y motivador. Además, mejora con eficacia la capacidad lingüística en los niños disminuyendo su ansiedad en el aprendizaje y promoviendo una educación positiva.

7.1.6 El papel de las actividades lúdicas en la motivación y el aprendizaje

Según Yesenia María Candela Borja y Jeovanny Benavides Bailón (2020), las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje son un recurso esencial para fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes. Sobre todo, porque este tipo de actividades permiten que los alumnos no solo adquieran conocimiento, sino que también desarrollen habilidades sociales y cognitivas en un ambiente atractivo y motivador. Además, las actividades lúdicas facilitan la atención y la participación activa en el aula, lo que contribuye a un mejor desempeño académico y una mayor disposición para aprender.

Manzano León et al. (2022), dicen que la motivación es un factor clave para la enseñanza aprendizaje mediante juegos y actividades lúdicas ya que esta les incentiva a avanzar en sus estudios adquiriendo conocimientos deseables de manera responsable lo cual

esta les favorece al desarrollo integral de los niños esto pone énfasis en las emociones positivas y en los talentos ocultos que puedan llegar a tener cada uno de ellos.

7.1.7 La importancia de las actividades lúdicas para fomentar la equidad de género en las aulas

Según María Elisa Cedeño Barreto y Marcos Pazmiño Campuzano (2019), las activades lúdicas desempeñan un papel esencial en la promoción de la equidad de género en el ámbito educativo. A través del uso de estas estrategias, se generan espacios de reflexión y aprendizaje que permiten a los estudiantes interiorizar practicas inclusivas, fomentando un ambiente de respeto y convivencia armónica en las aulas.

Las estrategias pedagógicas inclusivas juegan un papel crucial en la promoción de la igualdad de oportunidades en el aula. Estas metodologías permiten adaptar la enseñanza a la diversidad del alumnado, asegurando que todos los estudiantes independientemente de sus capacidades puedan a participar de manera equitativa en el proceso educativo (Arteaga Alcívar & Chico Hidalgo,2023).

7.1.8 Actividades lúdicas para el desarrollo de la escritura y el vocabulario

Según Mera Lucas (2023), el uso de las estrategias lúdicas como los juegos de palabras es fundamental para fortalecer la escritura en estudiantes de educación básica. Estas actividades no solo fomentan la motivación y el entretenimiento, sino que también facilitan el aprendizaje de habilidades lingüísticas de manera más interactiva y significativa. Además, la incorporación de juegos en el proceso de enseñanza permite que los alumnos desarrollen su pensamiento crítico y mejoren su vocabulario.

Rivadeneira Rodríguez, E. M., Reyes Cedeño, C. C., & León Reyes, B. B. (2024), manifiesta que todas la actividades, estrategias o juegos lúdicos para desarrollar la capacidades y habilidades de manera progresiva en cada niño tiene su propio ritmo ya que en reiteradas ocasiones el desarrollo de su vocabulario se desarrolla más rápido que otros niños. Además, es fundamental destacar que para facilitar el desarrollo de este aprendizaje se debe descomponer la palabra para una comprensión y en vocabulario realizar actividades como

cantar una canción, dramatizar cuentos, imitar sonidos, etc. Esto permite que los niños se puedan expresar de una más efectiva con las demás personas.

7.1.9 Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo socio afectivo

Según el autor Caballero Calderón (2021), destaca que las actividades lúdicas desempeñan un papel fundamental en el proceso de aprendizaje, porque, no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino también por su impacto en el desarrollo socioemocional de los estudiantes. A través del juego, los niños experimentan situaciones que fortalecen su creatividad, pensamiento crítico y habilidades sociales. Lo que les permite interactuar de manera más efectiva con sus compañeros. Además, estas actividades fomentan la expresión de emociones y la capacidad de resolver problemas, contribuyendo al desarrollo integral del estudiante.

Sin embargo, Luna Vela y Putpaña Upiachihua (2024), manifiestan que las actividades lúdicas tienen una influencia significativa en el desarrollo socioafectivo de los niños, ya que permiten integrarse con sus compañeros y fortalecer sus relaciones interpersonales. Estas actividades no solo promueven la interacción social, sino que también ayudan a mejorar la inteligencia emocional y la toma de decisiones de los infantes, lo cual es fundamental para su desarrollo integral en el entorno educativo.

8.1 El desarrollo del vocabulario en niños de temprana edad

Según Bojorque- Iñegues (2022), el vocabulario de los niños es un elemento esencial para su éxito escolar, ya que influye significantemente en su desarrollo cognitivo, social y académico. Además, destaca la importancia de implementar estrategias educativas desde temprana edad como la lectura de cuentos y actividades interactivas para estimular el aprendizaje de palabras y fortalecer la capacidad lingüística de los estudiantes.

Desde otra perspectiva Barreyro et al. (2023), destacan la importancia del vocabulario en la comprensión de narraciones en niños preescolares porque existe una relación significativa entre el conocimiento del vocabulario y la habilidad para generar inferencias, lo cual es crucial para entender textos de manera literal.

8.1.1 El juego de roles como estrategia pedagógica

Para los autores Castro-Crespo et al. (2020), el juego de roles se destaca como una metodología innovadora que no sólo promueve la comprensión lectora, si no también desarrolla una actitud entusiasta irresponsable en los estudiantes. A través de esta técnica los estudiantes quieren habilidades clave como la fluidez oral y la capacidad para responder preguntas de manera crítica e inferencial. Los autores enfatizan que los docentes deben estar preparados o para adoptar metodologías variadas que favorecen el desarrollo integral del alumnado.

El juego de roles de roles es una herramienta fundamental para mejorar las habilidades de argumentación y comunicación oral en estudiantes de educación básica. Esta estrategia pedagógica no solo permite a los estudiantes interactuar de manera significativa en el aula, sino que también les ayuda a comprender y respetar los derechos humanos a través de la práctica de roles sociales en escenarios simulados fomentando un ambiente de aprendizaje donde los estudiantes desarrollan habilidades lingüísticas esenciales y fortalecen su capacidad para construir discursos argumentativos sólidos, lo que resulta en un crecimiento integral tanto académico como personal (Rubio Gutiérrez, 2023).

Desde otra perspectiva, Peñafiel, Neira, Alvear y Tacle (2023), manifiestan que el juego de roles se ha consolidado como una estrategia pedagógica eficaz para fomentar el desarrollo de habilidades sociales en los niños. Por qué a través de la simulación de situaciones cotidianas y la asunción de distintos roles, los estudiantes adquieren competencias esenciales como la cooperación, la empatía y la resolución de conflictos. Por lo tanto, esta metodología permite una mejor comprensión de las normas sociales y la interacción con los demás, lo que favorece un ambiente de aprendizaje más inclusivo y dinámico.

8.1.2 El juego de roles en la capacidad de reconocer y pronunciar palabras correctamente en los estudiantes de 1ro de EGB.

Zamora Real, K.J., Machado Ramírez, F.J., & Calderón, F. R. (2020), manifiestan que el juego de roles se consolida como una estrategia pedagógica crucial para el desarrollo del lenguaje oral en niños de temprana edad, al brindarles un entorno en el que puedan

expresar sus pensamientos y emociones de manera autentica. A través de esta actividad, los estudiantes no solo fortalecen sus habilidades lingüísticas, sino que también mejoran sus competencias sociales, pues la interacción con sus pares fomenta el aprendizaje colectivo y la comunicación efectiva.

Sin embargo, Henisah et al. (2023), afirman que, la implementación de la técnica del juego de roles ha demostrado ser una estrategia eficaz para mejorar las habilidades de expresión oral de los estudiantes en un entorno de aprendizaje. Este método no solo permite a los estudiantes asumir roles que simulan situaciones de la vida real, promoviendo un aprendizaje activo y participativo en el aula.

Por lo tanto, la implementación del juego de roles en el aula se presenta como una metodología idónea para fomentar la motivación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. A través de esta técnica, los estudiantes se ven más involucrados en actividades dinámicas que no solo incrementan su entusiasmo, sino que también mejoran su desempeño académico. Este enfoque demuestra que el juego de roles es una herramienta efectiva para crear un ambiente de aprendizaje activo y comprometido para reconocer y pronunciar palabras correctamente, en el que los estudiantes desarrollan habilidades tanto sociales como cognitivas Azizah y Purwanto (2024).

6.2 Teoría Legal

En el marco de la ley es vigentes, se encuentran disposiciones que respaldan la investigación, las cuales se tienen a continuación.

6.2.1 Artículos de la constitución del Ecuador

La constitución de la República del Ecuador, Articulo 44

Se refiere al derecho de los niños y adolescentes a su desarrollo integral, incluyendo su crecimiento intelectual y capacidades, en un entorno educativo adecuado. *(CONSTITUCION DEL ECUADOR,2008).*

La constitución de la República del Ecuador, Articulo 45

Garantiza a los niños el derecho a la educación, la cultura y el respeto de su dignidad. (*CONSTITUCION DEL ECUADOR,2008).*

La constitución de la República del Ecuador, Articulo 343

Establece que el sistema nacional de educación tiene como finalidad desarrollar las capacidades y potencialidades individuales y colectivas de los estudiantes, fomentando el aprendizaje y la utilización de conocimientos. (*CONSTITUCION DEL ECUADOR,2008*).

6.2.2 Artículos de la LOEI

Ley Orgánica de Educación Intercultural, Articulo 2,1 literal c

Se garantizan entornos de aprendizaje accesibles y asequibles material y económicamente a todas las niñas, niños y adolescentes, respetando sus diversas necesidades, capacidades y características, eliminando todas las formas de discriminación. Se establecerán medidas de acción afirmativa para efectivizar el ejercicio del derecho a la educación (Ministerio de Educación,2011).

Ley Orgánica de Educación Intercultural, Articulo 11 literal i

Dar apoyo y seguimiento pedagógico a las y los estudiantes, para superar el rezago y dificultades en los aprendizajes y en el desarrollo de competencias, capacidades, habilidades y destrezas. (Ministerio de Educación,2011).

6.3 Teoría Referencial

La presente investigación está directamente relacionada con el tema expresado, por consiguiente:

Según los autores Panagiota y Moustakas (2019), el juego es una herramienta eficaz para mejorar el desarrollo de competencias y habilidades en los estudiantes, especialmente en el ámbito educativo. Este enfoque se alinea con la importancia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje del vocabulario y pronunciación de las palabras en los niños, ya que al hacer que el proceso sea más atractivo, los estudiantes se involucran de manera activa y significativa en su propio aprendizaje, lo que favorece tanto el rendimiento académico como el desarrollo integral de los mismos.

En su artículo sobre “estrategias lúdicas para la comprensión de textos”, Vásquez y Pérez (2020) destacan que el uso de las actividades lúdicas no solo mejora la comprensión lectora, sino que también crea un ambiente positivo en el aula. Por ende, en el contexto de la

presente investigación, estas estrategias podrían ayudar a los estudiantes a familiarizarse con el vocabulario especifico de en las materias, haciendo que la pronunciación correcta de las palabras sea parte de un proceso de aprendizaje dinámico y motivador.

Fernández (2020). Indica que el juego de roles es una estrategia eficaz para fortaleces las habilidades de comunicación y lenguaje en los niños ya que les facilita la expresión de emociones y pensamientos esta herramienta educativa promueve las habilidades lingüísticas lo que influye de manera notable al desarrollo integral de los estudiantes.

Labrada Batchelor et al. (2021), subrayan que la creación de un ambiente adecuado en el aula es fundamental para fomentar la correcta pronunciación en los niños. A través del uso de juegos y actividades interactivas, los estudiantes pueden aprender a pronunciar correctamente palabras complejas, en un ambiente en el que se sienten motivados y apoyados por sus compañeros y docentes.

Venegas et al. (2021), manifiestan que las estrategias lúdicas son una herramienta pedagógica fundamenta y eficiente para mejora la participación motivación y la comprensión lectora en los niños. Este enfoque es muy útil para nuestra investigación ya que los juegos y dinámicas que usarían en el aula podría fomentar la participación activa en los estudiantes durante el proceso de aprendizaje en el área de ciencias naturales, al encontrarse con un ambiente cómodo y motivador los estudiantes no solo mejorarían su capacidad de pronunciar y reconocer las palabras correctamente, sino que también contribuiría un mejor conocimiento sobre la asignatura.

Según Estacio (2022). La integración de juegos de roles ayuda al estudiante en su totalidad para la expresión oral en el salón de clases esto les contribuye un mejor desenvolvimiento con naturalidad, gesticulación y una mejor pronuncian del vocabulario. Este juego tiene un impacto significativo en el reconocimiento y la pronunciación de palabras, ya que contribuye al desarrollo del vocabulario de los estudiantes, mejora su expresión oral y facilita su capacidad para desenvolverse con mayor fluidez.

Mejía et al. (2022), Afirman que las estrategias lúdicas son cruciales para el desarrollo emocional de los niños, también les ayuda a construir valores en la sociedad como la cooperación la solidaridad entre otras. Estas estrategias pueden aplicarse y centrarse en el

desarrollo lingüístico mejorando la pronunciación y reconocimiento de palabras en los estudiantes una vez que se integran las actividades lúdicas en el are de ciencias naturales esta promueve el aprendizaje inclusivo que ayuda de manera mutua la correcta pronunciación.

Estacio Flores, J. H. (2022), dice que la integración de juegos de roles ayuda al estudiante en su totalidad para la expresión oral en el salón de clases. Esto les contribuye un mejor desenvolvimiento con naturalidad, gesticulación y una mejor pronuncian del vocabulario.

Granda Asencio (2023). Proponen que la comprensión lectora es una capacidad eficaz para el éxito académico, los procesos fundamentales para mejorar la pronunciación son la memoria y la atención que mediante actividades lúdicas fortalecemos estos dichos procesos ya que no solo les ayudaría a cumplir lo requerido si que también a tener una participación activa en un ambiente interactivo y estimulante. En el contexto de nuestra investigación seria muy importante integrar las actividades tanto como en la pronunciación y en el reconocimiento de palabras en un ambiente lúdico.

Henisah et al. (2023), destacan que la implementación de la técnica del juego de roles ha demostrado ser una estrategia eficaz para mejorar las habilidades de expresión oral de los estudiantes en un entorno de aprendizaje. Este método no solo permite a los estudiantes asumir roles que simulan situaciones de la vida real, promoviendo un aprendizaje activo y participativo en el aula.

Según los autores Azizah y Purwanto (2024), la implementación del juego de roles en el aula se presenta como una metodología idónea para fomentar la motivación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. A través de esta técnica, los estudiantes se ven más involucrados en actividades dinámicas que no solo incrementan su entusiasmo, sino que también mejoran su desempeño académico. Este enfoque demuestra que el juego de roles es una herramienta efectiva para crear un ambiente de aprendizaje activo y comprometido, en el que los estudiantes desarrollan habilidades tanto sociales como cognitivas.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1. Enfoque de la investigación

En la presente investigación se utilizó un enfoque mixto, ya que se buscó combinar el análisis cualitativo y cuantitativo para comprender de manera profunda la implementación de las estrategias lúdicas en el aula de clases, en particular, cómo influye el juego de roles en el desarrollo de las habilidades de reconocimiento y pronunciación de palabras en niños de 5 a 6 años del primer año de educación básica. Mientras que el análisis cualitativo permitió describir las experiencias e interacciones de los estudiantes en el aula, el enfoque cuantitativo se implementó a través de la aplicación de un test que midió el impacto de las actividades en el aprendizaje.

7.2 Diseño o tipo de estudio

Se utilizo un diseño descriptivo, el cual permitió analizar y describir con precisión la problemática planteada sin alterar o manipular los datos. Este enfoque permitió evaluar de manera objetiva el impacto del juego de roles en la capacidad de reconocer y pronunciar las palabras correctamente. Como resultado, se logró examinar y considerar todos los aspectos relacionados con el uso de estrategias lúdicas y su influencia en el desarrollo lingüístico de los alumnos de básica elemental.

7.3. Métodos

7.3.1. Método Inductivo – Deductivo

El método inductivo facilito el desarrollo práctico del pensamiento crítico y lógico, permitiendo analizar y recolectar datos específicos relacionados con el reconocimiento y pronunciación de palabras en los estudiantes. A través de este enfoque, se logro identificar los aspectos clave que influyen en el desarrollo de estas habilidades lingüísticas. Por su parte, el método deductivo posibilitó la obtención de conclusiones precisas, basadas en el análisis de las observaciones realizadas, lo que permitió establecer relaciones claras entre el uso de

estrategias lúdicas como el juego de roles y la mejora de desempeño lingüístico de los alumnos.

7.3.2. Método Descriptivo

El método descriptivo fue clave en esta investigación, ya que permitió observar y describir de manera precisa y sin manipular variables como los estudiantes de primer año de Educación General Básica responden a la implementación del juego de roles como estrategia lúdica. A través de este enfoque, fue posible captar y detallar las experiencias e interacciones generadas en el aula, proporcionando un análisis claro de las habilidades de reconocimiento y pronunciación de palabras de los niños en un ambiente natural.

7.3.4. Método Bibliográfico

Se utilizo el método bibliográfico como base de la investigación, ya que facilito la exploración, el análisis crítico y la comprensión del tema abordado. Además, se fundamentó en teorías propuestas por distintos autores, utilizando citas y referencias a lo largo del estudio para garantizar la fiabilidad de la información. Asimismo, se llevó a cabo un análisis exhaustivo de diversas fuentes bibliográficas que permitieron una explicación detallada del problema planteado, aportando rigor académico al trabajo realizado.

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

7.4.1 Lista de cotejo

Se aplico una lista de cotejo a los estudiantes, la cual constó de diez preguntas, de las cuales cinco se enfocaron en la variable “juego de roles” y las cinco restantes a la variable “capacidad de reconocer y pronunciar palabras correctamente” con el fin de analizar la precisión en la pronunciación, el reconocimiento visual de las palabras y la confianza al expresarlas. Este instrumento fue elaborado con el propósito de recopilar información detallada sobre el impacto de las estrategias pedagógicas empeladas, permitiendo un análisis

exhaustivo que refleje los avances y dificultades de los estudiantes en el proceso de aprendizaje del lenguaje.

7.5. Universo y muestra

Población total de los estudiantes de la escuela "Isabel la católica"

Referencia	***Total***
Estudiantes	162
Profesores	14
Directivos	1
Total	177

Población de estudio del primer año de Educación General Básica

Referencia	***Total***
Profesor	1
Estudiantes	15
Total	16

Muestra

En el presente informe de investigación no fue necesario obtener una muestra, ya que se utilizó la totalidad de la población objeto de estudio.

7.6 Procesamiento de información

Dado el enfoque mixto adoptado en la presente propuesta, se empleó una lista de cotejo como herramienta central para procesa y analizar los datos recopilados. Esta herramienta permitió evaluar las dimensiones clave relacionadas con la capacidad de los estudiantes para reconocer y pronunciar palabras correctamente. A través de su diseño, se logró sistematizar los resultados obtenidos, facilitando una interpretación clara y ordenada. Finalmente, para profundizar en el análisis, se utilizó una tabla de frecuencias, la cual fue complementada con gráficos que representaron visualmente los avances logrados, garantizando una comprensión integral de los resultados durante la implantación de la propuesta.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BÓLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES

FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDCACIÓN BÁSICA

PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

ESCUELA ISABEL LA CATÓLICA

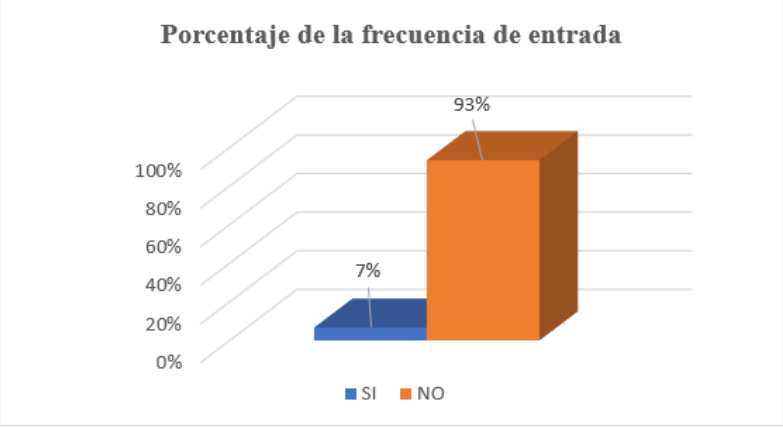
LISTA DE COTEJO DEL JUEGO DE ROLES EN LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y PRONUNCIAR PALABRAS CORRECTAMENTE APLICADO A LOS NIÑOS

Pregunta N°1

¿EL estudiante pronunció correctamente la palabra?

CATEGORIA	FRECUCEINCIA DE ENTRADA	PORCENTAJE	FRECIENCIA DE SALIDA	PORCENTAJE	
Si	1	7%	12	80%	
NO	14	93%	3	20%	
TOTAL	15	100%	15	100%	

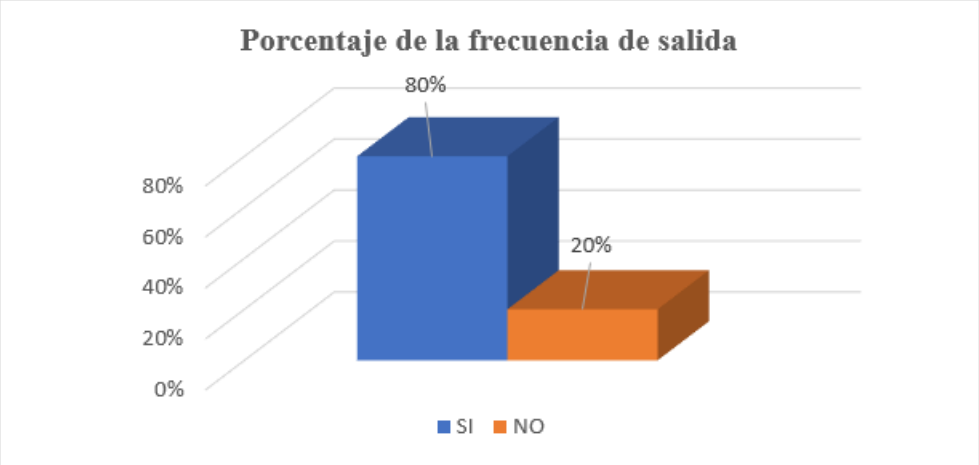
Gráfico 1



Fuente: Escuela de Educación Básica "ISABEL LA CATÓLICA".

Elaborado por: Carlos Beltran y Daniela Caiza,2024.

Gráfico 2



Fuente: Escuela de Educación Básica "ISABEL LA CATÓLICA".
Elaborado por: Carlos Beltran y Daniela Caiza,2024.

Análisis

En la etapa inicial, solo el 7 % de los estudiantes lograron pronunciar correctamente la palabra evaluada, mientras que el 93 % presentaron dificultades. Después de la intervención, el 80% de los estudiantes mejoraron y lograron pronunciar la palabra correctamente, mientras que el porcentaje de errores se redujo al 20%.

Interpretación

Los resultados muestran una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para pronunciar correctamente la palabra tras la intervención educativa. Este cambio refleja la efectividad de las estrategias implementadas para fortalecer las habilidades de pronunciación. La disminución de errores resalta que el enfoque pedagógico utilizado no solo atendió las necesidades individuales, sino que también promovió un aprendizaje más sólido. Estos datos subrayan la importancia de diseñar intervenciones específicas que permitan a los estudiantes superar sus desafíos lingüísticos y construir confianza en sus habilidades de comunicación como hace énfasis Barreyro et al. 2023.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BÓLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDCACIÓN BÁSICA

PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

ESCUELA ISABEL LA CATÓLICA

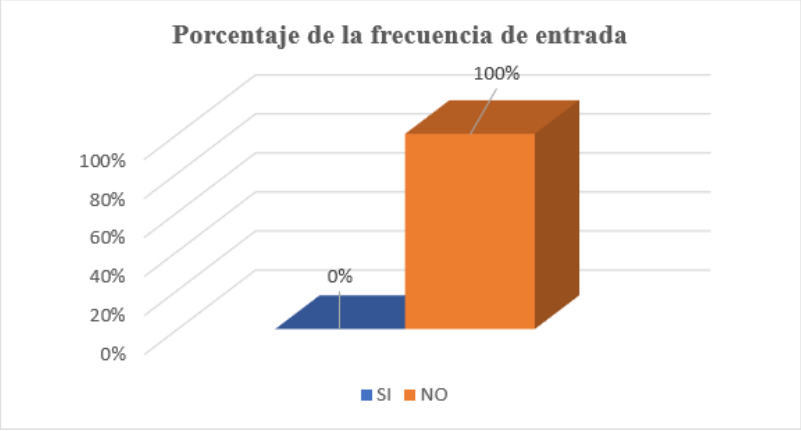
LISTA DE COTEJO DEL JUEGO DE ROLES EN LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y PRONUNCIAR PALABRAS CORRECTAMENTE APLICADO A LOS NIÑOS

Pregunta N°2

¿Identificó el significado de la palabra sin dificultad?

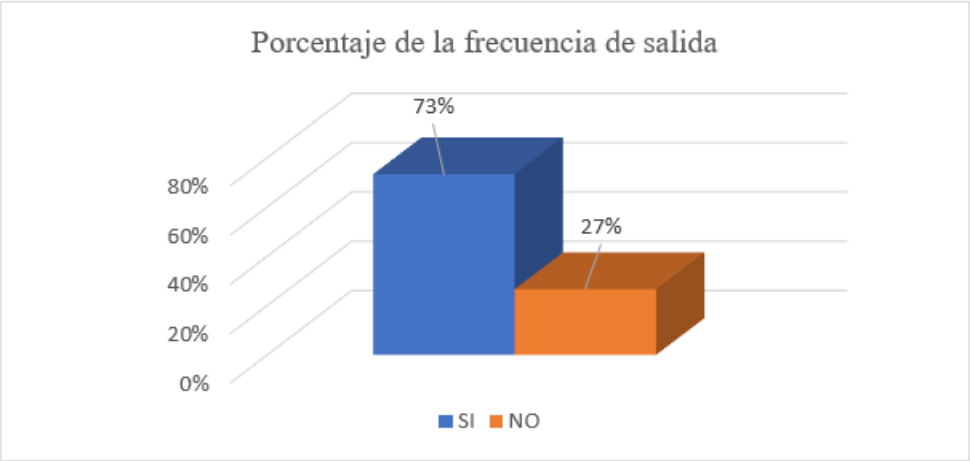
CATEGORIA	FRECIENCIA DE ENTRADA	PORCENTAJE	FRECIENCIA DE SALIDA	PORCENTAJE	
SI	0	0%	11	73%	
NO	15	100%	4	27%	
TOTAL	15	100%	15	100%	

Gráfico 1



Fuente: Escuela de Educación Básica "ISABEL LA CATÓLICA".
Elaborado por: Carlos Beltran y Daniela Caiza,2024.

Gráfico 2



Fuente: Escuela de Educación Básica "ISABEL LA CATÓLICA".
Elaborado por: Carlos Beltran y Daniela Caiza,2024.

Análisis

En la etapa inicial, ninguno de los estudiantes (0%) logro identificar el significado de la palabra sin dificultad, mientras que el 100% presentó problemas para hacerlo. Tras la intervención, el 73% de los estudiantes pudieron identificar el significado de la palabra sin dificultad, y solo el 27 % continuaron enfrentando desafíos.

Interpretación

Los resultados evidencian una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para identificar el significado de la palabra evaluada. Este avance refleja la efectividad de las estrategias implementadas para abordar esta habilidad especifica. La reducción de las dificultades indica que, la intervención no solo ayudó a la mayoría de los estudiantes, sino que también sentó las bases para un aprendizaje más autónomo. Esto resalta la importancia de aplicar metodologías enfocadas en la comprensión semántica, promoviendo un entendimiento más profundo del lenguaje y fortaleciendo las competencias de los estudiantes como hace énfasis Tirado, R,2024.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BÓLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDCACIÓN BÁSICA

PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

ESCUELA ISABEL LA CATÓLICA

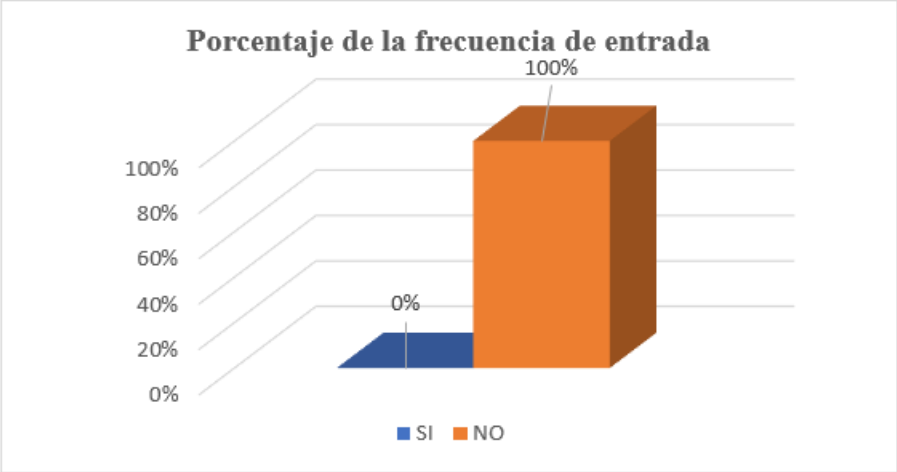
LISTA DE COTEJO DEL JUEGO DE ROLES EN LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y PRONUNCIAR PALABRAS CORRECTAMENTE APLICADO A LOS NIÑOS

Pregunta N°3

¿Mostró confianza al pronunciar la palabra?

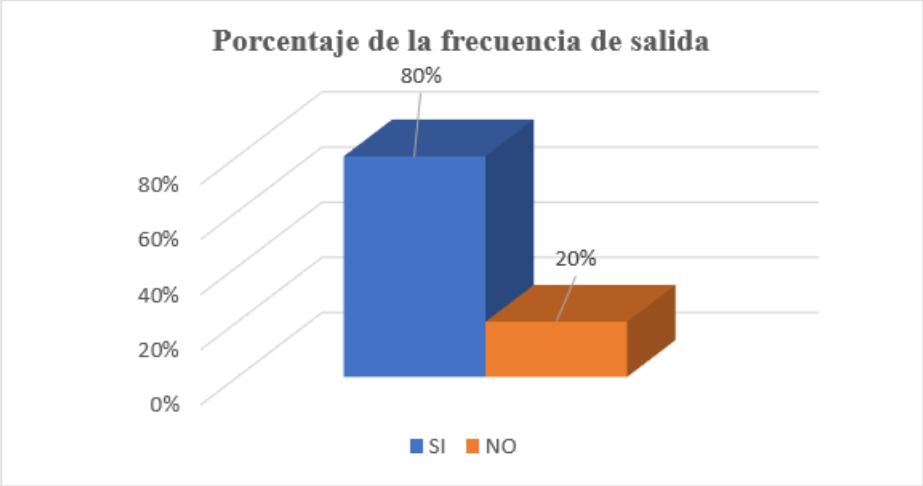
CATEGORIA	FRECUENCIA DE ENTRADA	PORCENTAJE	FRECIENCIA DE SALIDA	PORCENTAJE	
SI	0	0%	12	80%	
NO	15	100%	3	20%	
TOTAL	15	100%	15	100%	

Gráfico 1



Fuente: Escuela de Educación Básica "ISABEL LA CATÓLICA".
Elaborado por: Carlos Beltran y Daniela Caiza,2024.

Gráfico 2



Fuente: Escuela de Educación Básica "ISABEL LA CATÓLICA".
Elaborado por: Carlos Beltran y Daniela Caiza,2024.

Análisis

En etapa inicial, ninguno de los estudiantes (0%) mostró confianza al pronunciar la palabra, mientras que el 100% reflejo inseguridades. Después de la intervención, el 80% de los estudiantes demostraron confianza al pronunciar la palabra, reduciendo las inseguridades al 20%.

Interpretación

Los resultados muestran una mejora significativa en la confianza de los estudiantes al pronunciar la palabra tras la intervención pedagógica. El incremento de la motivación evidencia que las estrategias implementadas no solo impactaron en las habilidades técnicas, sino también en la seguridad emocional de los estudiantes. La disminución de las dificultades refleja que una metodología adecuada puede fomentar un ambiente positivo donde los estudiantes se sientan más seguros de sus capacidades de la misma manera como lo propone López et al.,2020 en su investigación titulada "La pronunciación en las niñas y los niños del grado preescolar; un reto actual para el logopeda."

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BÓLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDCACIÓN BÁSICA

PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

ESCUELA ISABEL LA CATÓLICA

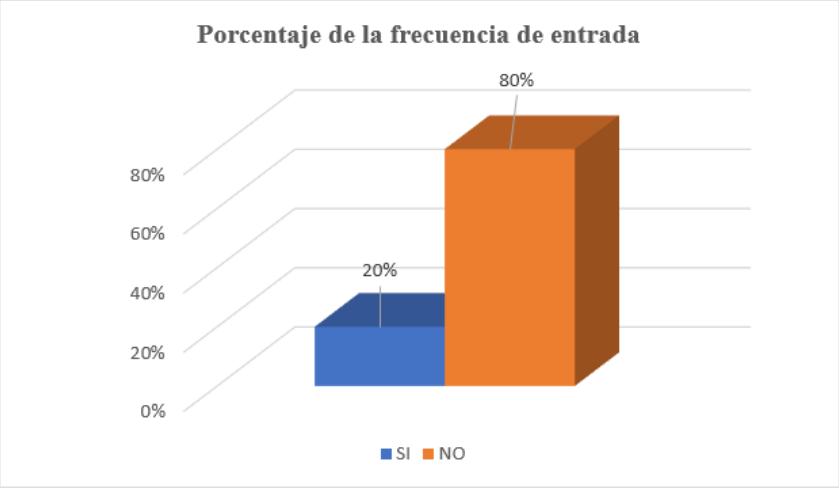
LISTA DE COTEJO DEL JUEGO DE ROLES EN LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y PRONUNCIAR PALABRAS CORRECTAMENTE APLICADO A LOS NIÑOS

Pregunta N°4

¿No solicitó ayuda cuando entendió una palabra?

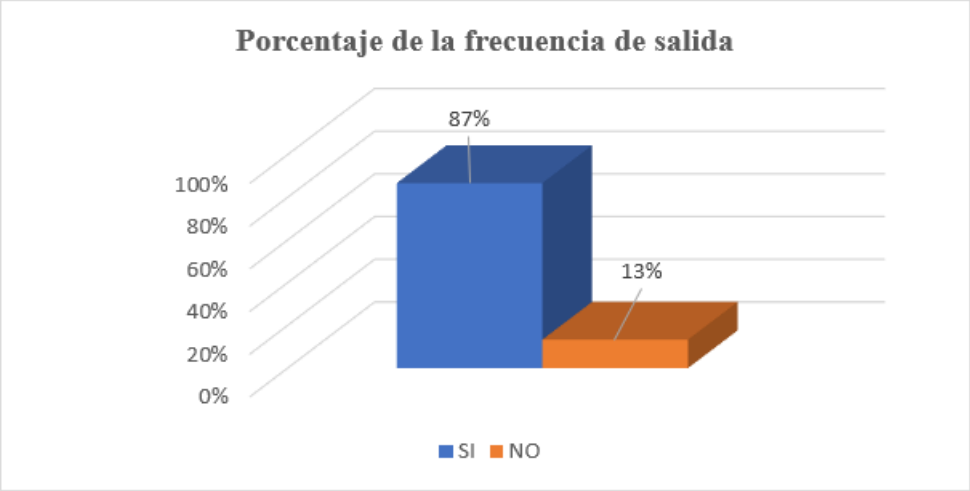
CATEGORIA	FRECUENCIA DE ENTRADA	PORCENTAJE	FRECUENCIA DE SALIDA	PORCENTAJE	
SI	3	20%	13	87%	
NO	12	80%	2	13%	
TOTAL	15	100%	15	100%	

Gráfico 1



Fuente: Escuela de Educación Básica "ISABEL LA CATÓLICA".
Elaborado por: Carlos Beltran y Daniela Caiza,2024.

Gráfico 2



Fuente: Escuela de Educación Básica "ISABEL LA CATÓLICA".
Elaborado por: Carlos Beltran y Daniela Caiza,2024.

Análisis

De acuerdo con los datos obtenidos, en la etapa inicial, solo el 20 % de los estudiantes logró no pedir ayuda al entender una palabra, mientras que el 80% necesito apoyo. Tras la intervención, se evidencio una mejora significativa, con un 87% de estudiantes que ya no pidieron ayuda, reduciendo al 13% aquellos que aun la necesitaron.

Interpretación

Los resultados reflejan una mejora notable en la autonomía de los estudiantes al momento de entender una palabra. Esto indica que las estrategias implementadas promovieron no solo el aprendizaje, sino también la confianza en sus propias habilidades para enfrentar desafíos lingüísticos. La disminución en la dependencia de ayuda resalta la efectividad del enfoque pedagógico al fomentar la independencia académica. Este cambio evidencia la importancia de proporcionar herramientas y técnicas que capaciten a los estudiantes para resolver problemas por sí mismo, fortaleciendo su autoestima y seguridad en el proceso de aprendizaje como lo propone Caballero Calderón 2021.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BÓLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDCACIÓN BÁSICA

PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

ESCUELA ISABEL LA CATÓLICA

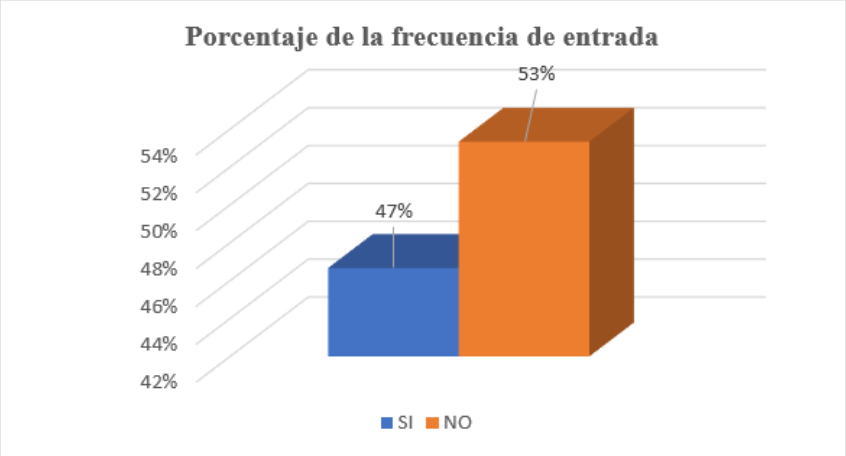
LISTA DE COTEJO DEL JUEGO DE ROLES EN LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y PRONUNCIAR PALABRAS CORRECTAMENTE APLICADO A LOS NIÑOS

Pregunta N°5

¿Demostró comprensión del vocabulario después de varias rondas?

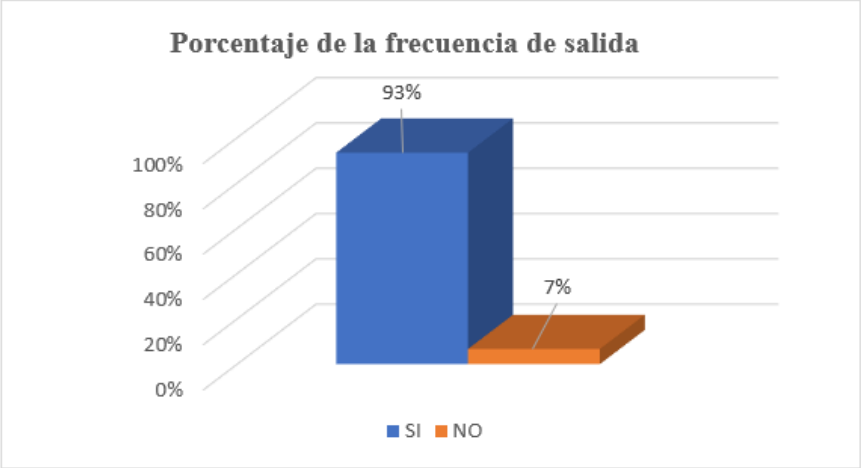
CATEGORIA	FRECUENCIA DE ENTRADA	PORCENTAJE	FRECUENCIA DE SALIDA	PORCENTAJE	
SI	7	47%	14	93%	
NO	8	53%	1	7%	
TOTAL	15	100%	15	100%	

Gráfico 1



Fuente: Escuela de Educación Básica "ISABEL LA CATÓLICA".
Elaborado por: Carlos Beltran y Daniela Caiza,2024.

Gráfico 2



Fuente: Escuela de Educación Básica "ISABEL LA CATÓLICA".
Elaborado por: Carlos Beltran y Daniela Caiza,2024.

Análisis

En la etapa inicial, el 47% de los estudiantes demostraron comprensión del vocabulario después de varias rondas, mientras que el 53% presentaron dificultades. Tras la intervención, el porcentaje de estudiantes con comprensión aumento al 93% reduciéndose al 7% aquellos con dificultades.

Interpretación

Los resultados evidencian una mejora significativa en la comprensión del vocabulario por parte de los estudiantes tras participar en varias rondas de aprendizaje. El incremento del 47% al 93% refleja el impacto positivo de las estrategias aplicadas para fortalecer esta habilidad. Este cambio sugiere que la repetición y práctica a través de rondas sucesivas no solo consolidaron el aprendizaje, sino que también fomentaron la confianza en el manejo del vocabulario. La disminución al 7% de los estudiantes con dificultades subraya la efectividad de la intervención, destacando la importancia de proporcionar actividades estructuradas que refuercen la comprensión lingüística de manera dinámica y progresiva.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BÓLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDCACIÓN BÁSICA

PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

ESCUELA ISABEL LA CATÓLICA

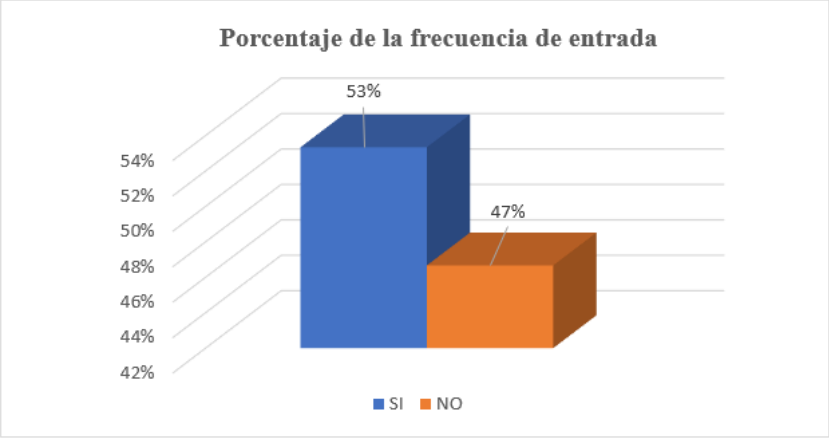
LISTA DE COTEJO DEL JUEGO DE ROLES EN LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y PRONUNCIAR PALABRAS CORRECTAMENTE APLICADO A LOS NIÑOS

Pregunta N°6

¿Participó activamente en la actividad de la ruleta "gira y pronuncia"?

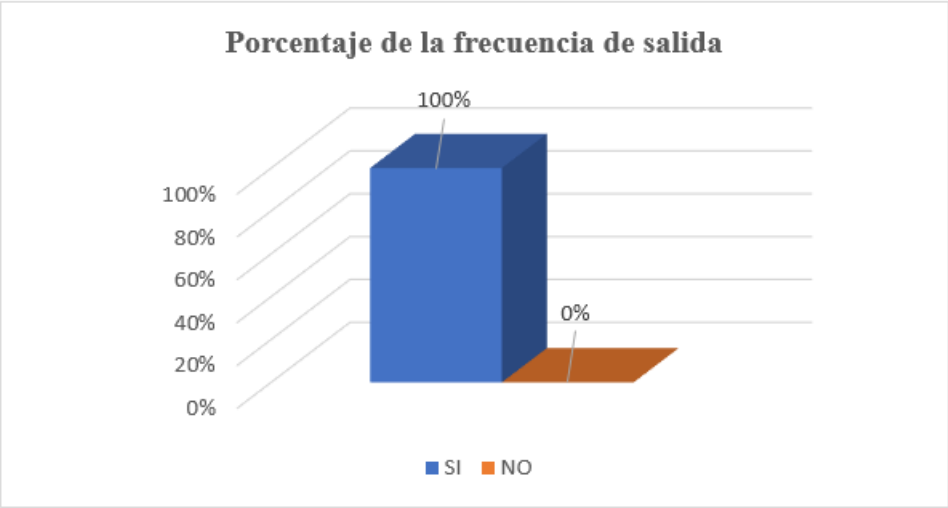
CATEGORIA	FRECUENCIA DE ENTRADA	PORCENTAJE	FRECUENCIA DE SALIDA	PORCENTAJE	
SI	8	53%	15	100%	
NO	7	47%	0	0%	
TOTAL	15	100%	15	100%	

Gráfico 1



Fuente: Escuela de Educación Básica "ISABEL LA CATÓLICA".
Elaborado por: Carlos Beltran y Daniela Caiza,2024.

Gráfico 2



Fuente: Escuela de Educación Básica "ISABEL LA CATOLICA".
Elaborado por: Carlos Beltran y Daniela Caiza,2024.

Análisis

En la etapa inicial, el 53% de los estudiantes participaron activamente en la actividad de la ruleta, mientras que el 47% no lo hicieron. Tras la intervención, el 100% de los estudiantes mostraron participación activa, logrando eliminar por completo la falta de involucramiento.

Interpretación

Los resultados reflejan un cambio notable en la actitud de los estudiantes hacia la actividad de la ruleta, con una participación activa de todos al finalizar el proceso. El incremento en el compromiso destaca la efectividad de la estrategia utilizada para captar el interés y motivar a los estudiantes. La eliminación de la falta de participación sugiere que la actividad fue percibida como atractiva, dinámica y adecuada para promover el aprendizaje interactivo. Este logro subraya la importancia de diseñar actividades que involucren a todos los estudiantes, fomentando un ambiente inclusivo y colaborativo que potencie tanto el aprendizaje como la interacción social tal como lo propone Castro- Crespo et al.,2020.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BÓLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDCACIÓN BÁSICA

PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

ESCUELA ISABEL LA CATÓLICA

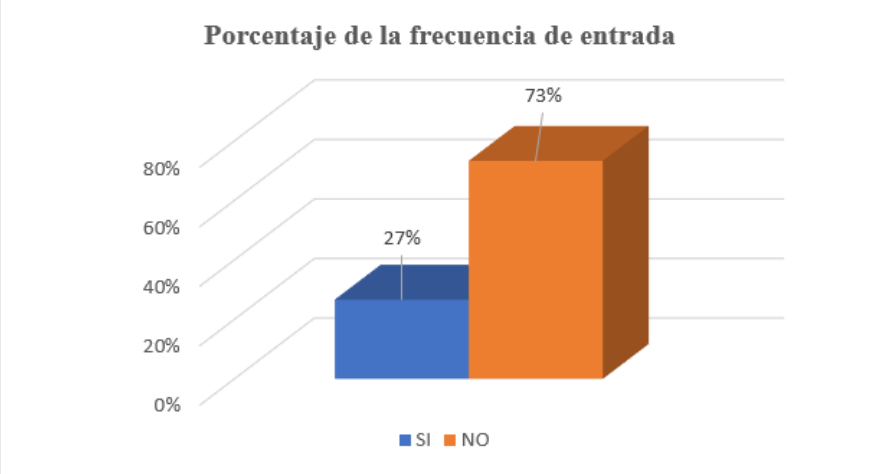
LISTA DE COTEJO DEL JUEGO DE ROLES EN LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y PRONUNCIAR PALABRAS CORRECTAMENTE APLICADO A LOS NIÑOS

Pregunta N°7

¿Mostró entusiasmo o interés al participar?

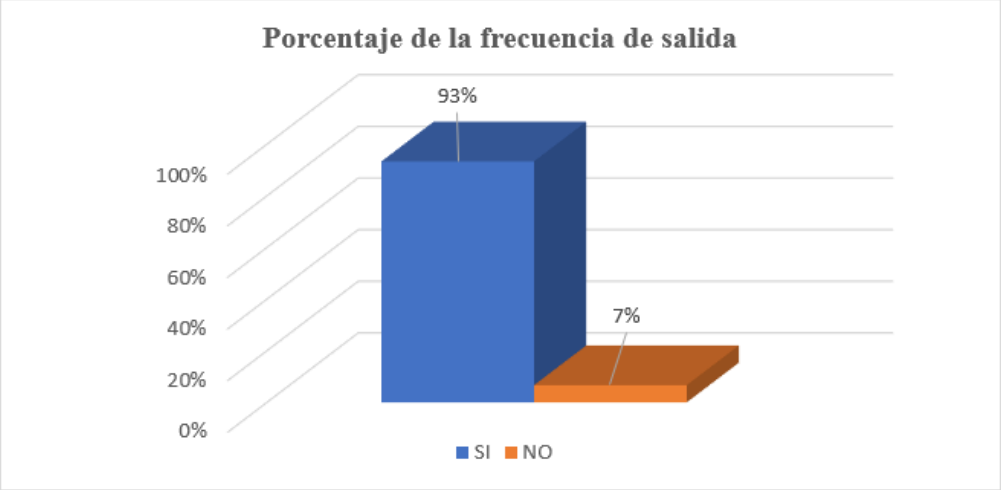
CATEGORIA	FRECUENCIA DE ENTRADA	PORCENTAJE	FRECUENCIA DE SALIDA	PORCENTAJE	
SI	4	27%	14	93%	
NO	11	73%	1	7%	
TOTAL	15	100%	15	100%	

Gráfico 1



Fuente: Escuela de Educación Básica "ISABEL LA CATÓLICA".
Elaborado por: Carlos Beltran y Daniela Caiza,2024.

Gráfico 2



Fuente: Escuela de Educación Básica "ISABEL LA CATÓLICA".
Elaborado por: Carlos Beltran y Daniela Caiza,2024.

Análisis

En la etapa inicial, solo el 27% de los estudiantes mostro entusiasmo o interés al participar en la actividad, mientras que el 73% no lo hizo. Tras la intervención, el 93% de los estudiantes demostraron entusiasmo e interés, reduciendo al 7% aquellos que no lo hicieron.

Interpretación

Los resultados reflejan un aumento considerable en el entusiasmo y el interés de los estudiantes al participar en la actividad. Este cambio demuestra que las estrategias empleadas lograron captar su atención y motivarlos de manera significativa. Este cambio resalta la efectividad de las dinámicas utilizadas para generar una conexión positiva con las actividades educativas. La reducción del desinterés refuerza la idea de que, al diseñar experiencias atractivas y relevantes, se fomenta la participación activa de los estudiantes, impactando positivamente tanto en su aprendizaje como en su actitud hacia las tareas propuestas.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BÓLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDCACIÓN BÁSICA

PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

ESCUELA ISABEL LA CATÓLICA

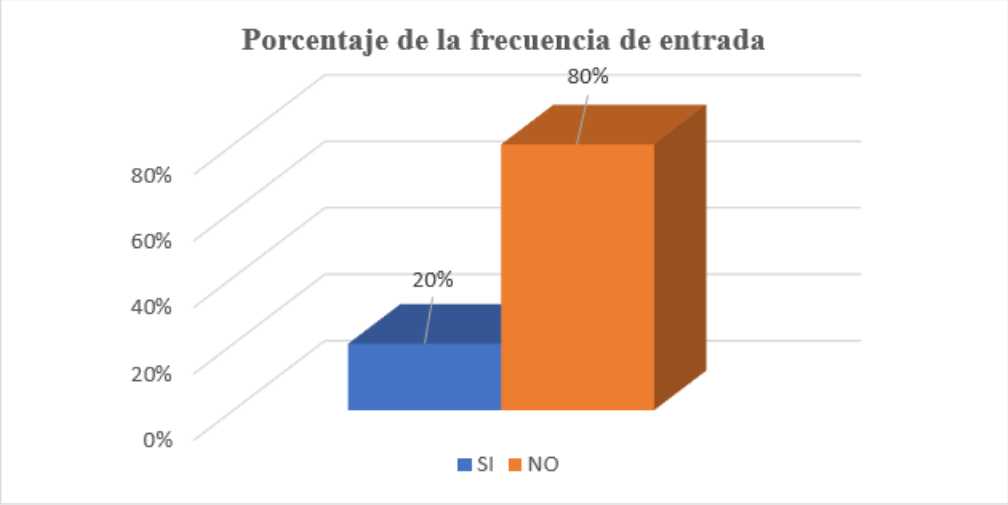
LISTA DE COTEJO DEL JUEGO DE ROLES EN LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y PRONUNCIAR PALABRAS CORRECTAMENTE APLICADO A LOS NIÑOS

Pregunta N°8

¿Se mostró colaborativo durante la actividad?

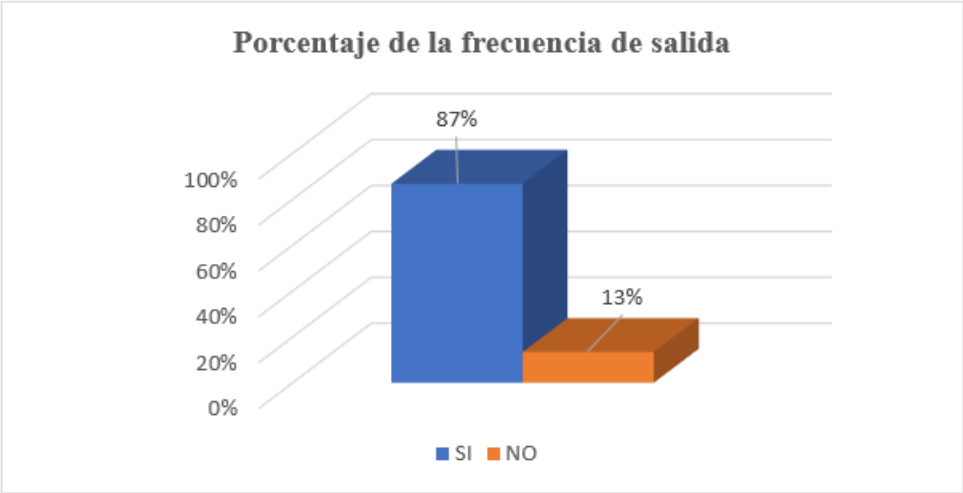
CATEGORIA	FRECUENCIA DE ENTRADA	PORCENTAJE	FRECUENCIA DE SALIDA	PORCENTAJE	
SI	3	20%	13	87%	
NO	12	80%	2	13%	
TOTAL	15	100%	15	100%	

Gráfico 1



Fuente: Escuela de Educación Básica "ISABEL LA CATÓLICA".
Elaborado por: Carlos Beltran y Daniela Caiza,2024.

Gráfico 2



Fuente: Escuela de Educación Básica "ISABEL LA CATÓLICA".
Elaborado por: Carlos Beltran y Daniela Caiza,2024.

Análisis

En la etapa inicial, el 20 % de los estudiantes se mostró colaborativo durante la actividad, mientras que el 80% no participaron de manera colaborativa. Tras la intervención, se observó un cambio significativo, ya que el 87% de los estudiantes demostraron colaboración, mientras que solo el 13% continuaron mostraron dificultades en este aspecto.

Interpretación

Los resultados indican una mejora considerable en la disposición de los estudiantes para colaborar durante la actividad. Este avance destaca la efectividad de las estrategias empleadas para fomentar el trabajo en equipo y la interacción positiva entre los participantes. Se resalta la importancia de diseñar actividades que promuevan un ambiente colaborativo y refuercen las habilidades sociales en el contexto educativo. La reducción en la falta de colaboración demuestra que, con herramientas adecuadas, es posible generar dinámicas que impulsen tanto el aprendizaje individual como el colectivo.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BÓLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDCACIÓN BÁSICA

PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

ESCUELA ISABEL LA CATÓLICA

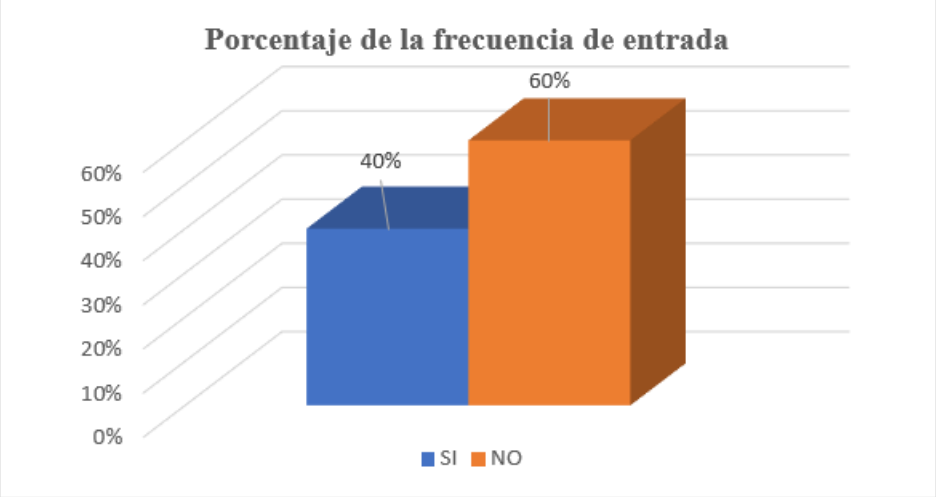
LISTA DE COTEJO DEL JUEGO DE ROLES EN LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y PRONUNCIAR PALABRAS CORRECTAMENTE APLICADO A LOS NIÑOS

Pregunta N°9

¿Mostró iniciativa al participar en la actividad?

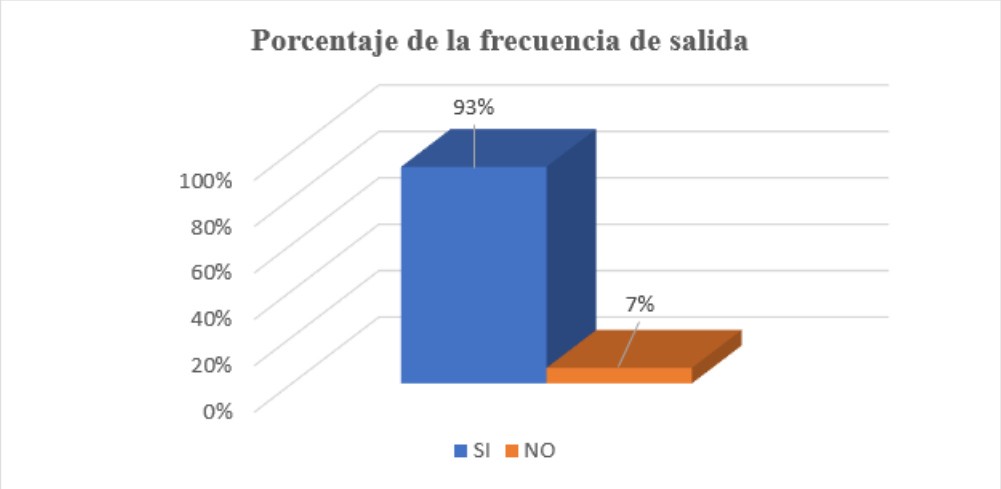
CATEGORIA	FRECUENCIA DE ENTRADA	FRECUENCIA	FRECUENCIA DE SALIDA	PORCENTAJE	
SI	6	40%	14	93%	
NO	9	60%	1	7%	
TOTAL	15	100%	15	100%	

Gráfico 1



Fuente: Escuela de Educación Básica “ISABEL LA CATÓLICA”.
Elaborado por: Carlos Beltran y Daniela Caiza,2024.

Gráfico 2



Fuente: Escuela de Educación Básica "ISABEL LA CATÓLICA".
Elaborado por: Carlos Beltran y Daniela Caiza,2024.

Análisis

En la etapa inicial, el 40% de los estudiantes mostró iniciativa al participar en la actividad, mientras que el 60% no lo hizo. Después de la intervención, se observó un incremento significativo, alcanzando un 93% de estudiantes que demostraron iniciativa, mientras que solo el 7% continuaron sin mostrarla.

Interpretación

Los resultados muestran una mejora notable en la iniciativa de los estudiantes durante la actividad tras la intervención. Esto evidencia que las estrategias implementadas lograron motivar a los estudiantes y promover su participación activa. Este avance subraya la importancia de diseñar actividades dinámicas que incentiven el interés y la autonomía de los participantes. Además, la efectividad de un enfoque pedagógico que fomente un aprendizaje basado en la acción y el compromiso. Estos resultados fortalecen la relevancia de crear entornos educativos que impulsen a los estudiantes a tomar la iniciativa como parte de su proceso de aprendizaje.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BÓLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDCACIÓN BÁSICA

PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

ESCUELA ISABEL LA CATÓLICA

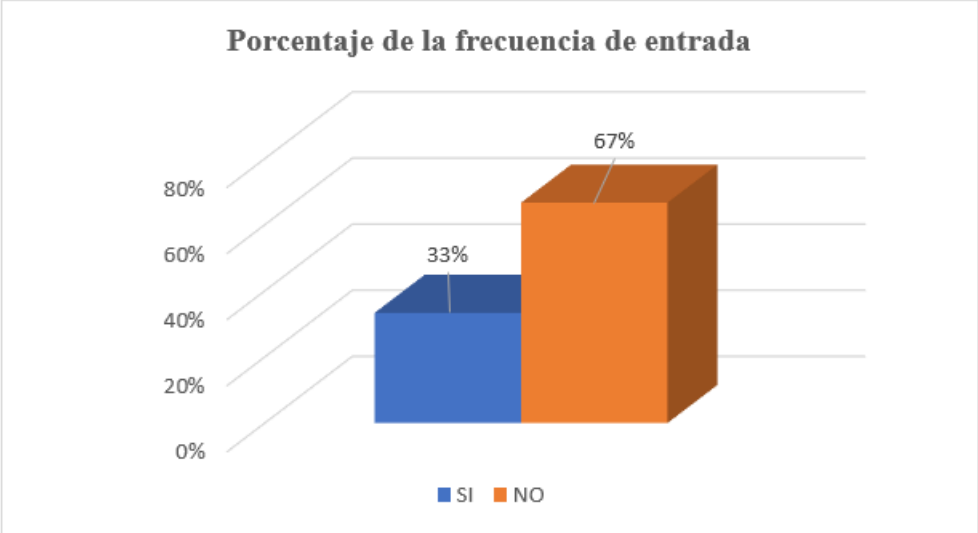
LISTA DE COTEJO DEL JUEGO DE ROLES EN LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y PRONUNCIAR PALABRAS CORRECTAMENTE APLICADO A LOS NIÑOS

Pregunta N°10

¿Deseó participar nuevamente en la actividad de forma voluntaria?

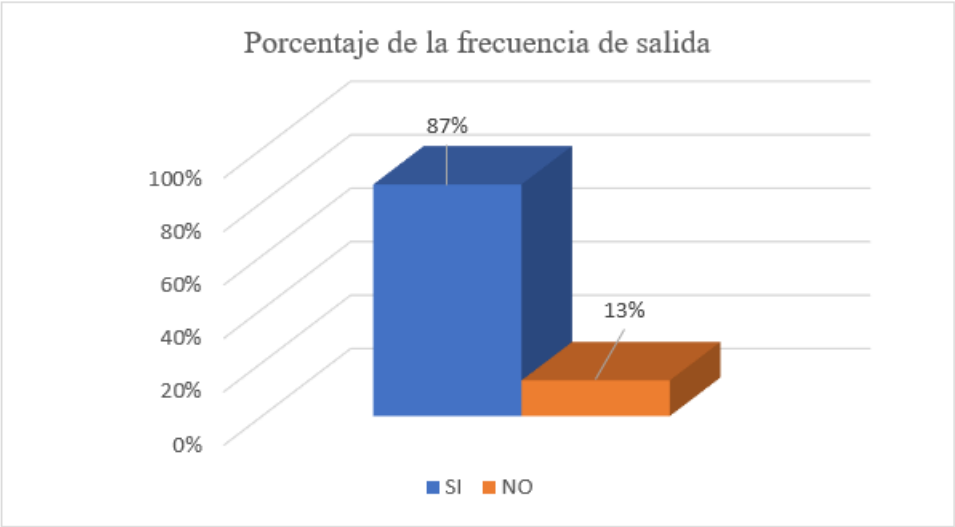
CATEGORIA	FRECUENCIA DE ENTRADA	PORCENTAJE	FRECUENCIA DE SALIDA	PORCENTAJE	
SI	5	33%	13	87%	
NO	10	67%	2	13%	
TOTAL	15	100%	15	100%	

Gráfico 1



Fuente: Escuela de Educación Básica “ISABEL LA CATÓLICA”.
Elaborado por: Carlos Beltran y Daniela Caiza,2024.

Gráfico 2



Fuente: Escuela de Educación Básica "ISABEL LA CATÓLICA".
Elaborado por: Carlos Beltran y Daniela Caiza,2024.

Análisis

En la etapa inicial, el 33% de los estudiantes mostraron disposición para participar voluntariamente en la actividad, mientras que el 67% no lo hicieron. Tras la intervención, se evidencio un cambio significativo, donde el 87 % de los estudiantes decidieron participar de manera voluntaria, reduciéndose al 13% los que no quisieron hacerlo.

Interpretación

Estos resultados reflejan un incremento notable en la motivación de los estudiantes para participar de manera voluntaria en las actividades propuestas. Esto demuestra que las estrategias implementadas no solo reforzaron las habilidades educativas, sino que también lograron despertar el interés y compromiso de los estudiantes con las actividades. Este resultado subraya la importancia de crear ambientes participativos y dinámicos que fomenten una actitud proactiva hacia el aprendizaje. Además, la disposición de los estudiantes para participar voluntariamente refuerza la efectividad de las metodologías aplicadas y su impacto positivo en los estudiantes como hace énfasis Herrera-García, R. E. 2021.

Lista de cotejo

Valoración de salida

Dimensión 1. Participación activa

- ¿Participo activamente en la actividad de la ruleta "gira y pronuncia"?

De 1 a 4: Sobresaliente **(X)**

De 1 a 3: Muy bueno

De 1 a 2: Bueno

1: Regular

Conclusión: La calificación de "sobresaliente" refleja el alto nivel de compromiso y entusiasmo demostrado por los estudiantes al participar en la actividad de la ruleta.

- ¿Mostró iniciativa al participar en la actividad?

De 1 a 4: Sobresaliente **(X)**

De 1 a 3: Muy bueno

De 1 a 2: Bueno

1: Regular

Conclusión: Este resultado destaca la efectividad de las estrategias implementadas para motivar y fomentar la iniciativa, un aspecto clave en el desarrollo de habilidades autónomas de los estudiantes.

Dimensión 2: Motivación

- ¿Mostro entusiasmo o interés al participar?

De 1 a 4: Sobresaliente **(X)**

De 1 a 3: Muy bueno

De 1 a 2: Bueno

1: Regular

Conclusión: El nivel "Sobresaliente" obtenido en esta dimensión resalta el gran interés y la energía positiva demostrada por los estudiantes al participar. Este resultado valida la implementación de actividades que conectan con sus motivaciones intrínsecas, impulsando su involucramiento. Así, se refuerza la importancia de estrategias que favorezcan un aprendizaje dinámico y participativo.

- ¿Deseó participar nuevamente en la actividad de forma voluntaria?

De 1 a 4: Sobresaliente

De 1 a 3: Muy bueno **(X)**

De 1 a 2: Bueno

1: Regular

Conclusión: La calificación "Muy bueno" refleja el alto nivel de disposición mostrado por los estudiantes para volver a participar de manera voluntaria en la actividad. Este resultado evidencia un impacto positivo de la metodología, generando motivación e interés. Se destaca la relevancia de diseñar dinámicas atractivas que mantengan su compromiso en futuras oportunidades.

Dimensión 3: Interacción Social

- ¿Se mostró colaborativo durante la actividad?

De 1 a 4: Sobresaliente **(X)**

De 1 a 3: Muy bueno

De 1 a 2: Bueno

1: Regular

Conclusión: La valoración de “Sobresaliente” obtenida en esta dimensión evidencia una actitud destacada de cooperación por parte de los estudiantes. Este logro refleja el éxito de las estrategias diseñadas para fomentar la interacción grupal. Así, se reafirma la importancia de actividades que impulsen el trabajo en equipo como base de aprendizaje colaborativo

Dimensión 4: Pronunciación

- ¿El estudiante pronuncio correctamente la palabra?

De 1 a 4: Sobresaliente **(X)**

De 1 a 3: Muy bueno

De 1 a 2: Bueno

1: Regular

Conclusión: Este resultado evidencia que las estrategias empleadas han sido efectivas para desarrollar habilidades lingüísticas clave. Esto reafirma la relevancia de metodologías que fortalezcan la precisión y confianza en la expresión verbal.

- ¿Mostró confianza al pronunciar la palabra?

De 1 a 4: Sobresaliente **(X)**

De 1 a 3: Muy bueno

De 1 a 2: Bueno

1: Regular

Conclusión: La asignación de "Sobresaliente" refleja que los estudiantes lograron un nivel destacado de seguridad al pronunciar la palabra. Este desempeño confirma el impacto positivo de las actividades implementadas para fortalecer su confianza. Así, se resalta la importancia de generar entornos que promuevan la expresión oral segura y efectiva.

Dimensión 5: Reconocimiento visual y auditivo

- ¿Identifico el significado de la palabra sin dificultad?

De 1 a 4: Sobresaliente

De 1 a 3: Muy bueno **(X)**

De 1 a 2: Bueno

1: Regular

Conclusión: La calificación "Muy bueno" en esta dimensión indica que los estudiantes alcanzaron un nivel elevado al identificar el significado de la palabra. Este resultado demuestra un progreso significativo en la capacidad de comprensión visual y auditiva.

Dimensión 6: Confianza y fluidez

- ¿Demostró comprensión del vocabulario después de varias rondas?

De 1 a 4. Sobresaliente **(X)**

De 1 a 3: Muy bueno

De 1 a 2: Bueno

1: Bueno

Conclusión: La calificación de "Sobresaliente" refleja que los estudiantes alcanzaron un dominio destacado en la comprensión del vocabulario tras varias rondas. Este resultado confirma la efectividad de las estrategias utilizadas para afianzar el aprendizaje. Además, evidencia el impacto positivo de actividades diseñadas para reforzar la fluidez y la confianza en el uso del lenguaje**.**

- ¿No solicitó ayuda cuando entendió una palabra?

De 1 a 4: Sobresaliente **(X)**

De 1 a 3: Muy bueno

De 1 a 2: Bueno

1: Regular

Conclusión: Este resultado confirma la eficacia de las estrategias aplicadas para fomentar la independencia en el aprendizaje. Además, resalta el desarrollo de habilidades que fortalecen la confianza en sus capacidades lingüísticas.

9. CONCLUSIÓNES

En la presente investigación, se evidencia que la implementación del juego de roles en el aula tiene un impacto positivo en los estudiantes, ya que facilita el desarrollo de las habilidades lingüísticas esenciales como el reconocimiento y la pronunciación correcta de palabras. Además, el juego de roles no solo contribuye a la correcta articulación de palabras, sino que también refuerza la confianza y seguridad de los estudiantes al comunicarse. De esta manera, esta actividad permite a los estudiantes practicar y fortalecer habilidades clave en un contexto que fomenta su participación y motivación en el aprendizaje del lenguaje.

Asimismo, se pudo observar que las actividades basadas en el juego de roles no solo fortalecieron la fluidez verbal de los estudiantes, sino que también promovieron un ambiente participativo y colaborativo en el aula. Este enfoque favoreció la interacción social entre los niños, lo que resulto en una mejora sustancial en su disposición para comunicarse de manera efectiva. Además, se comprobó que la combinación de actividades guiadas y participativas logró mantener el interés de los estudiantes, asegurando una experiencia de aprendizaje más efectiva y enriquecedora.

A través del análisis de los resultados, se evidenció que los estudiantes obtuvieron buenos resultados en la lista de cotejo, reflejando un progreso notable en sus habilidades lingüísticas. Este avance resalta la importancia de implementar metodologías innovadoras que conecte el aprendizaje con la experiencia lúdica, permitiendo que los niños asimilen conceptos de manera natural y efectiva. Además, los datos recopilados confirmaron que los estudiantes mostraron un aumento en su confianza al expresarse y en su capacidad para utilizar el vocabulario aprendido en diversos contextos, fortaleciendo así su desarrollo integral.

Finalmente, esta investigación subraya la relevancia de implementar estrategias pedagógicas basadas en el juego de roles, especialmente en las primeras etapas educativas, para potenciar el aprendizaje del lenguaje de manera integral. La combinación de diversión, participación activa y aprendizaje estructurado no solo favorece el progreso lingüístico, sino que también fortalece la confianza de los estudiantes, preparándolos para enfrentar con éxito los desafíos académicos de niveles superiores.

10. PROPUESTA

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICOS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROPUESTA:

Guía de actividades para fortalecer el reconocimiento y la pronunciación de palabras de forma correcta a través del juego de roles en niños de primer grado de Educación General Básica.

INTEGRANTES:

BELTRAN JAEN CARLOS REINALDO

CAIZA AMANGANDI DANIELA LISBETH

PERIODO ACADEMICO:

2024-2025

10.1. Título de la propuesta

Guía de actividades para fortalecer el reconocimiento y la pronunciación de palabras de forma correcta a través del juego de roles en niños de primer grado de Educación General Básica.

10.2. Introducción

En la presente propuesta se presentan actividades dirigidas a estudiantes de primer año de Educación General Básica, con el objetivo de fortalecer el reconocimiento y la pronunciación de palabras correctamente a través de estrategias lúdicas, específicamente el juego de roles. Esta metodología fomenta un aprendizaje significativo, al situar a los estudiantes en escenarios dinámicos que promueven el reconocimiento y la correcta pronunciación de palabras en un ambiente de participación activa y motivación constante.

El juego de roles se ha reconocido como una estrategia didáctica que potencia diversas habilidades cognitivas y lingüísticas en los niños. Según Castro et al. (2020), esta técnica permite a los estudiantes adquirir fluidez verbal y mejorar la identificación y pronunciación de palabras a través de un aprendizaje contextualizado. Este enfoque se adapta perfectamente a las necesidades de niños de 5 a 6 años, quienes requieren un entorno participativo y dinámico para consolidar sus habilidades lingüísticas.

Por consiguiente, la implementación de actividades de roles surge como una alternativa innovadora para abordar estas limitaciones. Al simular situaciones de la vida real, los estudiantes no solo practican la pronunciación y el reconocimiento de vocabulario, sino que también desarrollan habilidades sociales y comunicativas fundamentales. Estas actividades les permiten participar de manera activa y reflexiva, mejorando tanto su confianza al hablar como su capacidad para integrar nuevas palabras en su lenguaje cotidiano.

En este sentido, se reconoce que el desarrollo del lenguaje es fundamental para los estudiantes, especialmente en sus primeras etapas escolares, ya que establece las bases para

aprendizajes posteriores. Por ello, la presente propuesta busca diseñar una guía de actividades que combine diversión y aprendizaje, contribuyendo al progreso lingüístico de los estudiantes y asegurando que cuenten con herramientas sólidas para enfrentar los desafíos académicos de niveles superiores.

10.3 Objetivos

10.3.1 Objetivo General

Diseñar una guía de actividades basadas en el juego de roles para el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas de los niños de primer año de Educación General Básica, con énfasis en el reconocimiento y pronunciación correcta de palabras.

10.3.2 Objetivos específicos

- Determinar la importancia del juego de roles y como esta ayuda en la capacidad de reconocer y pronunciar palabras correctamente en los estudiantes.

- Desarrollar actividades didácticas que fortalezcan la capacidad de los estudiantes para reconocer y pronunciar palabras correctamente.

- Evidenciar los resultados obtenidos mediante la aplicación de las actividades sobre el juego de roles en la capacidad de reconocer y pronunciar palabras correctamente.

10.4 Desarrollo

10.4.1 Antecedentes previos a la implementación de la propuesta

Antes de implementar las actividades diseñadas para mejorar las habilidades del reconocimiento y pronunciación de palabras de los estudiantes de primer año de Educación General Básica se observaron una serie de dificultades que afectaban su rendimiento académico y social. Estas limitaciones se manifestaron en diferentes dimensiones clave del aprendizaje, como la participación activa, la motivación, la interacción social, la pronunciación, el reconocimiento visual y auditivo, así como la confianza y fluidez. A continuación, se detallan los principales desafíos identificados en cada una de esas áreas.

Dimensiones

Participación activa

Los estudiantes presentaban una actitud pasiva que limitaba su participación activa en las actividades grupales. A menudo se observaba una falta de iniciativa, ya que preferían esperar indicaciones constantes del docente en lugar de involucrarse de manera autónoma en las dinámicas propuestas. Además, era común que se distrajeran con facilidad, mostrando escaso compromiso con las tareas asignadas.

Motivación

Los estudiantes mostraban un interés limitado hacia las actividades educativas, percibiéndolas como atractivas o irrelevantes para su contexto. Esto reflejaba en su dificultad para mantener la atención, lo que ocasionan que perdieran rápidamente el interés en las tareas. Además, su falta de entusiasmo y las percepciones negativas hacia el aprendizaje los llevaban a evitar participar en las dinámicas propuestas.

Interacción Social

Los estudiantes enfrentaban notables desafíos en su interacción social, los cuales dificultaban el trabajo en equipo. Se evidenciaban una marcada preferencia por resolver tareas de manera individual, lo que limitaba la búsqueda de apoyo y el intercambio de ideas entre compañeros. Además. La falta de confianza para participar en actividades grupales restringía significativamente su capacidad de comunicación y colaboración.

Pronunciación

Los estudiantes enfrentaban dificultades significativas en la dimensión de pronunciación, lo que impactaba negativamente su expresión oral. Se observaban errores frecuentes al pronunciar palabras, lo cual limitaba su capacidad de comunicarse de manera clara y efectiva. Esta situación se veía agravada por la falta de practica en actividades diseñadas para fortalecer el uso adecuado del lenguaje verbal. Asimismo, la inseguridad al hablar generaba pausas prolongadas e incluso evitaban utilizar ciertas palabras.

Reconocimiento visual y auditivo

Los estudiantes enfrentaban dificultades significativas en el reconocimiento visual y auditivo, lo que afectaba su capacidad de aprendizaje. Mostraban problemas para asociar palabras con imágenes o sonidos relacionados, lo que limitaba su compresión en contexto visuales y auditivos. Además, no lograban identificar con precisión de palabras conocidas al escucharlas o leerlas, evidenciando la necesidad de fortalecer estas habilidades. Esta situación era resultado, en parte, de la ausencia de ejercicios previos diseñados para desarrollar la percepción visual y auditiva y visual.

Confianza y fluidez

Antes de la implementación de la propuesta, los estudiantes mostraban una notable falta de confianza y fluidez en su expresión oral, lo que dificultaba su participación activa en actividades comunicativas. A menudo evitaban intervenir en dinámicas grupales debido a su inseguridad al hablar, lo que generaba pausas frecuentes y un discurso fragmentado. Además, su dependencia de intervenciones del docente para la necesidad de estrategias didácticas orientas a fortalecer su confianza, mejorar su fluidez y promover en entornos que les permitía desarrollar sus habilidades comunicativas de manera segura y efectiva.

10.4.1. Sustento teórico

Enriquecimiento del desarrollo lingüístico a través del juego de roles

Así como el lenguaje es una herramienta esencial para la comunicación, también lo es para el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes. En esta etapa de su vida, los niños de 5 a 6 años se encuentran en un momento crítico de su desarrollo lingüístico, donde la adquisición de vocabulario y la mejora en la pronunciación son fundamentales para su progreso académico y personal. El juego de roles, como estrategia pedagógica, permite a los estudiantes practicar y mejorar estas habilidades en un contexto dinámico y participativo, lo que asegura un aprendizaje significativo y adaptado a sus necesidades.

En este sentido, los docentes y facilitadores están en la capacidad de implementar esta estrategia, promoviendo actividades que involucren la participación activa de los estudiantes en situaciones reales o simuladas, tales como representaciones, dramatizaciones y juego de interpretación. Estas actividades no solo refuerzan la pronunciación y el reconocimiento de palabras, sino que también fomentan la confianza al expresarse y la interacción grupal, elementos clave para su desarrollo integral. Además, el juego de roles convierte el proceso

de aprendizaje en una experiencia atractiva y motivadora, favoreciendo el interés por el lenguaje y su uso adecuado en contexto diversos.

Pensar en educar desde el juego

Para tratar este tema, diversos autores han destacado la importancia del aprendizaje lúdico como una herramienta pedagógica indispensable den los primeros años de escolaridad, Según Rubio Gutiérrez (2023), el juego no solo permite a los niños explorar su entorno de manera creativa, sino que también les ayuda a fortalecer habilidades lingüísticas y sociales al colocarlos en situaciones donde deben interactuar y resolver problemas. En este contexto, el juego de roles se presenta como una alternativa innovadora para trabajar el vocabulario esencial, la articulación correcta y el pensamiento crítico, ya que los estudiantes deben asumir diferentes roles y resolver situaciones en un ambiente de colaboración.

Finalmente, se resalta la necesidad de incorporar actividades lúdicas estructuradas en las aulas, adatadas al nivel y capacidades de los estudiantes, para garantizar un aprendizaje inclusivo y efectivo. Es imprescindible destacar que este enfoque no solo beneficia el desarrollo lingüístico, sino que también contribuye al crecimiento emociona y social de los niños, preparándolos para interactuar en diferentes contextos escolares y cotidianos.

Desarrollo del juego de roles para fortalecer la capacidad de reconocer y pronunciar palabras correctamente

Una técnica para fortalecer la capacidad de reconocer y pronunciar palabras correctamente en los estudiantes es el uso del juego de roles, dado que esta estrategia involucra escenarios ficticios que resultan motivadores para los niños. A través de la representación de personajes y situaciones cotidianas, los estudiantes adquieren un mayor dominio del vocabulario y practican su correcta pronunciación en un ambiente seguro y estimulante. Estas actividades permiten que los niños experimenten un aprendizaje activo y participativo, fortaleciendo sus competencias lingüísticas de una manera natural y divertida.

10.5 GUÍA

Guía de actividad número 1

Título: La ruleta “Gira y pronuncia”

Objetivo: Fomentar el reconocimiento visual y la correcta pronunciación de palabras en los estudiantes.

Actividad: A continuación, se presentó la ruleta “gira y pronuncia” elaborada por los autores.



Evidencia de la actividad 1: Fotografía de los autores.

Pasos para desarrollar la actividad:

1. **Motivación inicial**

Inicia la clase con una dinámica motivadora. Por ejemplo, canta una canción relacionada con palabras o realiza una breve actividad de calentamiento que involucre palabras familiares para los estudiantes. Esto ayudara a captar su atención y crear un ambiente de entusiasmo.

2. **Presentación de la actividad:**

Presenta la ruleta “Gira y pronuncia” a los estudiantes. Explícales cómo funciona: cada sección de la ruleta tiene una palabra y al girarla, deberán reconocer lo que indica y pronunciarlo correctamente. Aclara las reglas de la actividad, como turnos y cómo será evaluada la participación.

3. **Desarrollo de la actividad:**

- ✓ Divide a los estudiantes en pequeños grupos o trabaja con ellos.
- ✓ Cada estudiante debe girar la ruleta y observar el resultado.
- ✓ Ayúdales a identificar la palabra y pídeles que pronuncien. Si es necesario, corrige de manera amable para reforzar la pronunciación adecuada.
- ✓ Puedes agregar una parte lúdica: por cada palabra pronunciada, el estudiante gana un punto o una recompensa simbólica.



Evidencia de la actividad: Fotografía de los autores.

4. Cierre de la actividad:

Concluye la actividad reflexionando sobre lo aprendido. Pregunta a los estudiantes como se sintieron al participar y refuerza los logros alcanzados. Además, realiza una breve retroalimentación grupal para destacar las mejoras en el reconocimiento visual y la pronunciación. Finaliza con palabras de motivación para incentivar la practica constante del lenguaje.

Evaluación de la actividad: La evaluación de esta actividad se centró en observar si los estudiantes desarrollan habilidades analíticas al identificar y comprender el significado de las palabras.

Logros obtenidos: A través de esta actividad, se logró fortalecer las habilidades lingüísticas de los estudiantes, específicamente el reconocimiento y la correcta pronunciación de palabras, lo que contribuye significativamente al desarrollo de su lenguaje oral.



Evidencia de la actividad 1: Fotografía de los autores**.**



Evidencia de la actividad 1: Fotografía de los autores.

Guía de actividad número 2

Título: La caja mágica de palabras

Objetivo: Fomentar la pronunciación correcta en un ambiente divertido y participativo.

Actividad: Cada estudiante obtiene una palabra y debe decirla en voz alta mientras interpreta un personaje, como un perro o un lobo.



Evidencia de la actividad 2: Fotografía de los autores.

Pasos para desarrollar la actividad:

1. **Introducción y motivación**

- Comienza con una dinámica breve para captar la atención de los estudiantes, como pedirles que adivinen qué hay dentro de la "**caja mágica de palabras**".
- Genera expectativa al explicar que la caja tiene palabras mágicas que ayudaran a mejorar su pronunciación y que cada estudiante tendrá la oportunidad de participar.

2. **Presentación de la actividad**

- Muestra la "caja mágica de palabras" y explica cómo funciona.
- Indica que cada niño deberá sacar una palabra de la caja y debe identificar lo que representa y pronunciarlo correctamente.
- Establece las reglas: sacar un solo objeto por turno, participar activamente y escuchar a los compañeros.

3. **Desarrollo de la actividad**

Paso 1: Se llama a un estudiante para que obtenga una palabra de la caja.

Paso 2: Se solicita que mencione la palabra en voz alta y que intente pronunciarla correctamente.

Paso 3: Si tiene dificultades, ayúdalo repitiendo juntos la palabra varias veces.

Paso 4: Relaciona la palabra con su significado o contexto para reforzar el aprendizaje. Por ejemplo, **si la palabra es "leche", pregunta qué color tiene o si a alguien le gusta beberla.**



Evidencia de la actividad 2: Fotografía de los autores.

4. Cierre de la actividad:

- Realiza una actividad grupal donde los estudiantes repasen las palabras trabajadas. Puedes pedirles que formen oraciones simples con las palabras de la caja mágica.
- Evalúa el progreso observando si los niños mejoran su pronunciación y su capacidad para identificar palabras.
- Termina con una retroalimentación positiva, motivándolos a seguir practicando y elogiando sus avances.

Evaluación de la actividad: Al realizar esta actividad se puede observar el entusiasmo que demuestra el estudiante al adoptar el rol de un personaje, mostrando motivación e interés en el desarrollo de la actividad.

Logros obtenidos: Fortalecer la pronunciación correcta de las palabras mientras los estudiantes desarrollan habilidades de expresión oral y corporal a través de la interpretación de personajes sacados de la caja.



Evidencia de la actividad 2: Fotografía de los autores.

Evidencia de la actividad 2: Fotografía de los autores.



Evidencia de la actividad 2: Fotografía de los autores.



Evidencia de la actividad 2: Fotografía de los autores.

Guía de actividad número 3

Título: Mi personaje favorito

Objetivo: Mejorar la dicción y la memorización de palabras en contexto, aumentando su comprensión y confianza al hablar.

Actividad: Selecciona cuentos infantiles con palabras clave que los estudiantes puedan reconocer y pronunciar. Los estudiantes interpretan personajes del cuento y practican el diálogo, en este caso se utilizó el cuento de "**Caperucita roja**", "**Los tres chanchitos**" y **Tío Tigre, Tío conejo y Juan Bobo**.



Evidencia de la actividad 3: Fotografía de los autores.

Pasos para desarrollar la actividad:

1. **Introducción y motivación**

Se presenta los cuentos seleccionados: Caperucita roja, los 3 chanchitos y tío tigre, tío conejo y Juan bobo.

Se procede a realizar preguntas para despertar su interés cómo ¿Qué personajes conoces de estos cuentos?, ¿Cómo crees que hablan estos personajes? Explica que cada uno interpreta a un personaje y que practicaran como hablan ellos, mejorando su pronunciación y confianza al hablar.

2. **Preparación y asignación de personajes:**

Asigna el rol de los personajes a cada estudiante para que los familiaricen con el cuento narrado, práctica con cada grupo guiándolos en la pronunciación de las palabras y asegurándote que comprendan su significado dentro del contexto del cuento.

3. **Dramatización de los cuentos:**

Paso 1: Cada grupo representa su cuento frente a la clase.

Paso 2: Los estudiantes deben interpretar sus personajes a medida que se va narrando el cuento.

Paso 3: Motivarlos a usar gestos y expresiones que enriquezcan la narración reforzando su confianza al hablar en público.

Paso 4: Se debe observar y anotar las mejoras en la dicción y el reconocimiento de palabras claves.

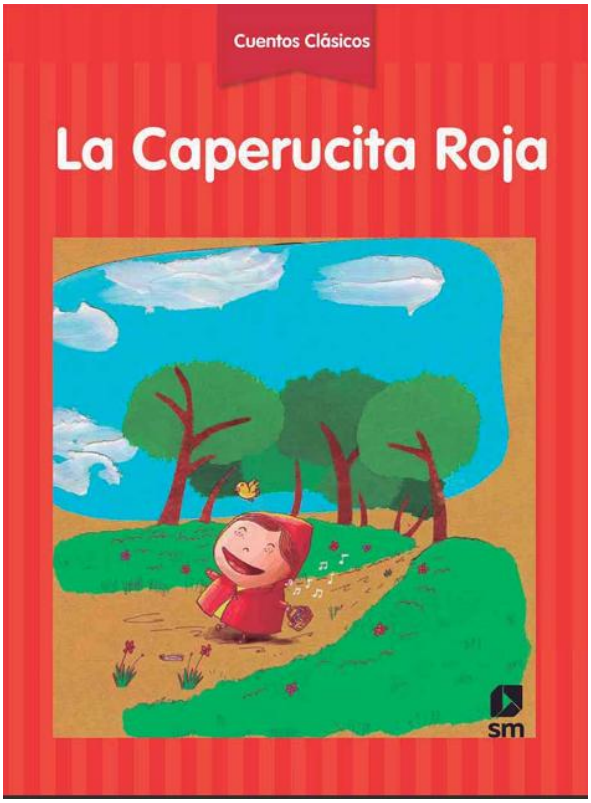
4. **Cierre de la actividad:**

Realiza una retroalimentación grupal destacando los aspectos positivos por cada presentación por ejemplo menciona si lograron pronunciar correctamente las palabras difíciles o sí mejoraron en su entonación, refuerza las áreas que necesitan mejorar ofreciendo consejos prácticos para que sigan avanzando.

Se termina con una dinámica que permita que los estudiantes voten o comenten cuál fue su personaje o interpretación favorita fomentando el trabajo colaborativo y la autoevaluación presentación.

Cuentos utilizados en la actividad:

Cuento: Caperucita roja



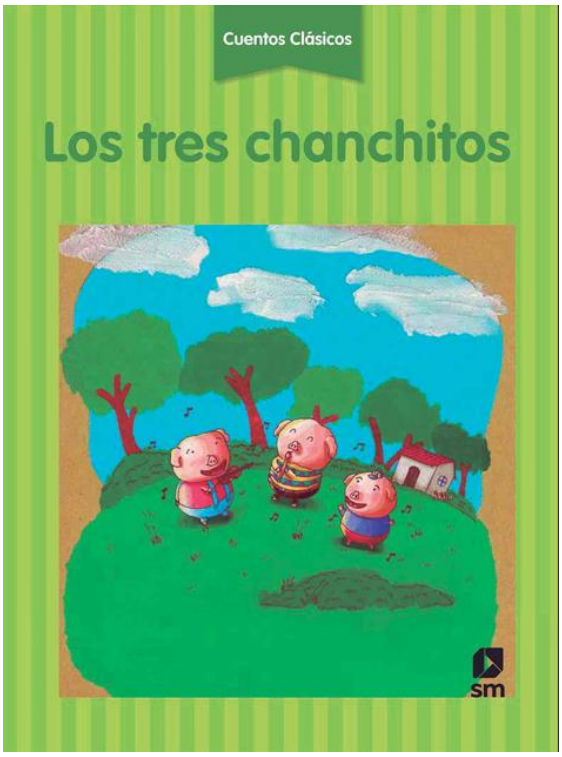


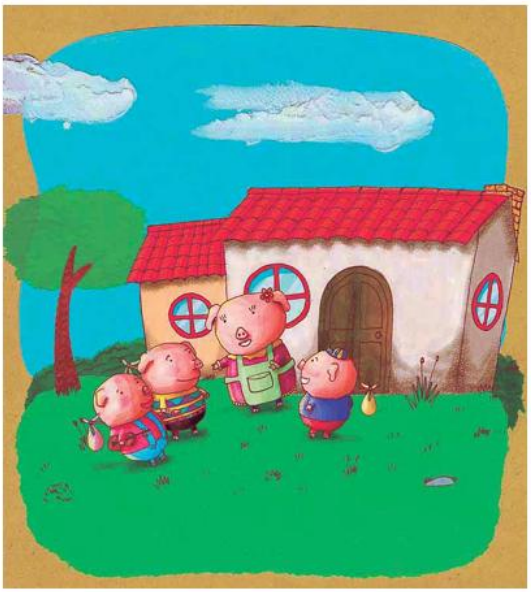
En una casita del bosque vivía una niña
que siempre usaba una capuchita
de color rojo. Por eso le decían
Caperucita Roja.

3

Fuente de las imágenes: www.google.com

Cuento: Los tres chanchitos





Había tres chanchitos, todos regorditos,
que vivían en el bosque con su mamá.
Un día su mamá les dijo que se fueran
y que sus propias casas construyeran.

3

Fuente de las imágenes: www.google.com

Cuento: Cuentos de Tío Tigre, Tío conejo y Juan Bobo

© 2013, Edgar Allan García
© De esta edición:
2017, Santillana S. A.
Calle de las Higueras 118 y Julio Arellano, Monteserrín
Teléfono: 335 0347
Quito, Ecuador

Av. Víctor Emilio Estrada 626 y Ficus, Urdesa Central
Teléfono: 461 1460
Guayaquil, Ecuador

ISBN: 978-9942-19-303-2
Derechos de autor: 044514
Depósito legal: 005169
Impreso en Ecuador por Imprenta Mariscal

Primera edición en Santillana Ecuador: Agosto 2013
Primera edición en Loqueleo Ecuador: Febrero 2016
Octava reimpresión en Santillana Ecuador: Septiembre 2017

Editora: Annamari de Piérola
Ilustraciones: Guido Chaves
Actividades: Marlon López
Corrección de estilo: María de los Ángeles Boada
Diagramación: Lucía Estrella (libro) y Ramiro Jiménez (actividades)
Supervisión editorial: Gabriela Tamariz

Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo ni en parte, ni registrada en o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia, o cualquier otro, sin el permiso escrito previo de la editorial.

Muestra promocional Prohibida su venta Santillana

Cuentos de Tío Tigre, Tío Conejo y Juan Bobo

Edgar Allan García



loqueleo

Fuente de la imagen: www.google.com

Evaluación de la actividad: La evaluación de esta actividad se centró en la capacidad de los estudiantes para reconocer y pronunciar correctamente las palabras dentro del contexto del cuento. Además, se observó su progreso en la interacción colaborativa con sus compañeros durante la dramatización.

Logros obtenidos: Mejorar la dicción y la pronunciación de los estudiantes, al mismo tiempo fortalecer su capacidad de memorización y compresión de palabras en un contexto narrativo.



Evidencia de la actividad 3: Fotografía de los autores.



Evidencia de la actividad 3: Fotografía de los autores.



Evidencia de la actividad 3: Fotografía de los autores.

Guía de actividad número 4

Título: El Rincón de personajes

Objetivo: Expandir el vocabulario y practicar la construcción de frases completas, al mismo tiempo que fomentan la expresión de ideas y emociones.

Actividad: Los estudiantes eligen un mascara y asumen el rol del personaje elegido. Luego, deben describir qué llevan puesto y cómo se sienten, usando palabras específicas que practican en el aula.



Evidencia de la actividad 4: Fotografía de los autores.

Pasos para desarrollar la actividad:

1. **Introducción y motivación:**

Inicia la actividad mostrando diferentes mascarás y personajes coloridos para captar el interés de los estudiantes

Pregunta: "Qué personajes les gustaría ser hoy?" o "¿Cómo creen que se siente este personaje?". Esto genera curiosidad y les motiva a participar.

Explica que cada estudiante podrá elegir una máscara, convertirse en el personaje, y descubrir quién es, que lleva puesto y como se siente.

2. **Preparación y practica:**

Coloca las máscaras en un rincón especial del aula, asegurándote que estén relacionadas con personajes familiares para los estudiantes.

Antes de elegir, practica con el grupo las palabras y frases clave que podrían usar. Por ejemplo: Yo soy un payaso. Llevo una nariz roja y me siento feliz "

Proporciona ejemplos claros, pronunciando cada palabra despacio para que los estudiantes puedan repetirlas correctamente.

3. **Desarrollo de la actividad:**

Paso 1: Cada estudiante elige una máscara y se la coloca, transformándose en el personaje.

Paso 2: Uno por uno, los estudiantes pasan al frente y describen su personaje utilizando las palabras aprendidas. Pueden decir su nombre, que llevan puesto (colores, ropa o accesorios), y como se sienten.

Paso 3: Se procede ayudar a los estudiantes que tengan dificultades, guiándolos con preguntas simples como "¿De qué colores es tu mascara? "o "¿Estas contento o triste?"

4. **Cierre de la actividad:**

Al finalizar, realiza una breve discusión grupal para reflexionar sobre la actividad: "Cual fue su personaje favorito?" o "¿Cómo se sintieron al hablar como su personaje?"

Evalúa a los estudiantes observando si usaron correctamente el vocabulario construyeron frases completas y expresaron ideas claras.

Cierra la actividad elogiando su esfuerzo y motivándolos a seguir practicando la expresión oral.

Evaluación de la actividad: Se centra en la capacidad de los estudiantes para utilizar correctamente el vocabulario relacionado con su personaje, describiendo de manera clara la máscara que llevan puesta y como se sienten.

Logros obtenidos: Fomentar la confianza en la expresión oral y la capacidad de expresar ideas y emociones relacionadas con el personaje elegido.



Evidencia de la actividad 4: Fotografía de los autores.

Guía de actividad número 5

Título: Teléfono de imágenes y palabras

Objetivo: Practicar el reconocimiento, la pronunciación y la escucha en un entorno lúdico, observando las imágenes que se presentan.

Actividad: Muestra una imagen que contenga palabras a un estudiante, quien debe reconocer y pronunciar en voz alta lo que ve y pasar la descripción al siguiente. Este juego continuo hasta el final de la fila. Donde el último dice en voz alta lo que escucho.



Evidencia de la actividad 5: Fotografía de los autores.

Pasos para desarrollar la actividad:

1. **Introducción y motivación:**

Inicia con una breve explicación del juego, comparándolo con el tradicional "teléfono descompuesto", pero utilizando imágenes y palabras.

Motiva a los estudiantes diciendo "Hoy jugaremos a describir imágenes y transmitir mensajes con claridad. ¡Veamos si la última persona recibe el mensaje correcto!"

2. **Preparación:**

Elige imágenes claras y atractivas que contengan palabras clave relacionadas con el vocabulario trabajado en clase (como animales, objetos; colores; acciones; etc.).

Forma una fila o circulo con los estudiantes y establece el orden en que participaran.

Recuérdales que deben prestar atención; hablar con claridad y escuchar bien al compañero.

3. **Desarrollo de la actividad:**

Paso 1: Muestra la primera imagen al primer estudiante dándole unos segundos para observarla y pensar en una oración.

Paso 2: El estudiante describe en voz baja (pero clara) la oración que formulo con observar la imagen al compañero siguiente.

Paso 3: El mensaje continúa pasando de uno a otro hasta llegar al último estudiante de la fila o circulo.

Paso 4: El ultimo estudiante dice en voz alta lo que escucho, comparándolo con la imagen inicial para evaluar que tan preciso fue el mensaje.

4. **Cierre de la actividad:**

Discute con el grupo como se transformó el mensaje a lo largo del juego. Pregunta "¿El mensaje final fue igual al original?" o "¿Qué palabras se cambiaron?".

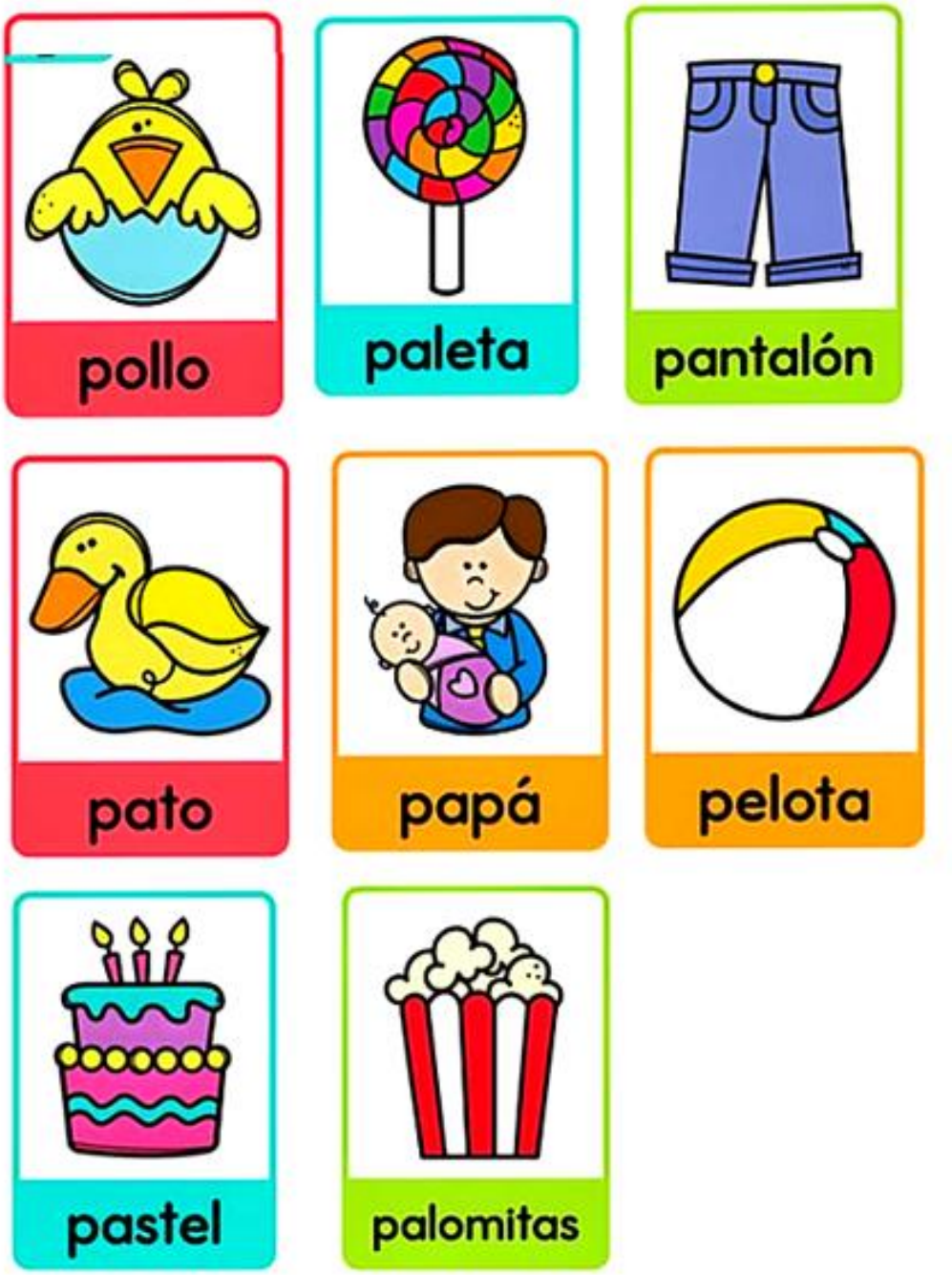
Termina con una reflexión grupal sobre la importancia de escuchar activamente y hablar con claridad.

Evaluación de la actividad: La actividad se centra en la capacidad de los estudiantes para reconocer y pronunciar correctamente las palabras que se encuentran dentro de la imagen, utilizando el vocabulario adecuado para describir lo que ven. Además, evalúa su habilidad para transmitir de manera clara y precisa la información al compañero siguiente, fomentando la escucha activa y el uso correcto de la pronunciación.

Logros obtenidos: Los estudiantes serán capaces de reconocer y formar oraciones que contengan palabras utilizando el vocabulario adecuado para pronunciar correctamente las palabras asociadas y transmitir información clara, fortaleciendo sus habilidades de escucha activa y comunicación efectiva en un entorno colaborativo y lúdico.



Evidencia de la actividad 5: Fotografía de los autores.



Escaneado con CamScanner

Fuente de la imagen: www.google.com

10.5.1 Resultados de la propuesta tras su implementación

Tras la implementación de la propuesta educativa, los resultados obtenidos fueron muy favorables, evidenciando un impacto positivo en el desarrollo de habilidades clave en los estudiantes. Las estrategias aplicadas lograron generar mejoras significativas en áreas fundamentales como la participación activa, la motivación, la interacción social, la pronunciación, el reconocimiento visual y auditivo, y la confianza y fluidez. A continuación, se presentan los principales logros alcanzados en cada una de estas dimensiones, que reflejan el éxito de las intervenciones realizadas.

Dimensiones

Participación activa

Tras la implementación de la propuesta, se observó un cambio positivo en la participación activa de los estudiantes. Mostraron mayor interés y disposición para involucrarse en las actividades, lo que evidenció un compromiso renovado con las dinámicas propuestas. Además, se destacó un aumento significativo en la iniciativa de los niños, quienes comenzaron a participar de manera autónoma sin depender constantemente de la guía del docente. Este progreso, acompañado de una mejora notable en su atención y compromiso durante las tareas, permitió generar un ambiente de aprendizaje más dinámico y enriquecedor, fortaleciendo su rol activo en el proceso educativo.

Motivación

Los estudiantes evidenciaron un notable incremento en su motivación hacia las actividades, mostrando mayor entusiasmo al considerarlas atractivas y desafiantes. Este cambio positivo contribuyó a un interés renovado por el aprendizaje, reflejado en un nivel de atención constante durante el desarrollo de las dinámicas. Además, demostraron un compromiso sostenido con las tareas, lo que denota una actitud proactiva hacia los retos

planteados. Finalmente, se observó satisfacción al completar las actividades propuestas, destacando el impacto positivo de las estrategias implementadas para transformar su percepción y actitud hacia el aprendizaje.

Interacción social

Se evidenció una mejora significativa en la interacción social de los estudiantes. Hubo un notable aumento en la colaboración entre compañeros, lo que fortaleció el trabajo en equipo y facilito la resolución conjunta de problemas. Además, los estudiantes participaron en dinámicas grupales con mayor confianza, compartiendo ideas de manera abierta y comunicándose de forma efectiva. Este progreso contribuyó a la creación de un ambiente de apoyo mutuo, donde los niños demostraron habilidades sociales más desarrolladas y una mayor disposición para interactuar, enriqueciendo así el entorno de aprendizaje colectivo.

Pronunciación

Los estudiantes demostraron una mejora notable en su pronunciación, logrando una mayor claridad en su expresión oral. Este avance reflejó en una dimensión significativa de los errores y un incremento en la fluidez de su comunicación verbal, evidenciando un progreso en su confianza al hablar. Además, se observó una reducción en la frecuencia de pausas y correcciones, lo que indica un dominio más consistente del lenguaje.

Reconocimiento visual y auditivo

Los estudiantes lograron avances significativos en el reconocimiento visual y auditivo, evidenciados por su capacidad para identificar palabras con mayor precisión tanto visual como auditivamente. Este progreso fortalecido su comprensión y facilito el aprendizaje al mejorar la asociación entre sonidos, palabras e imágenes. Además, se observó una notable mejora en la rapidez y exactitud al reconocer palabras conocidas en distintos contextos, lo que refleja un desarrollo integral de sus habilidades perceptivas.

Confianza y fluidez

Los estudiantes evidenciaron un notable incremento en su confianza y fluidez al participar en actividades orales. Mostraron mayor seguridad al expresarse frente a sus compañeros, lo que favoreció un ambiente más participativo y enriquecedor. Además, se observó un aumento en la fluidez de sus discursos, logrando expresar ideas completas sin interrupciones. Esta mejora refleja que la propuesta no solo fortaleció su capacidad para comunicarse de manera clara y efectiva, sino que también promovió un aprendizaje integral que potencia tanto sus habilidades lingüísticas como su autoestima.

Finalmente, estos resultados resaltan el impacto positivo de las estrategias implementadas para responder a las necesidades individuales de los estudiantes. El diseño de las actividades dinámicas y significativas no solo facilito el aprendizaje, sino que también subrayan la importancia de crear propuestas pedagógicas que potencien las habilidades cognitivas y socioemocionales de los estudiantes, asegurando un desarrollo integral y sostenible en el ámbito educativo.

10.5.2 Resultados alcanzados

Los resultados obtenidos tras la implementación de la propuesta reflejan una transformación significativa en el desempeño de los estudiantes en diversas áreas de aprendizaje. Las actividades diseñadas fomentaron un cambio positivo en su actitud hacia el trabajo en equipo, la motivación personal y la participación activa, lo que permitió crear un ambiente educativo más dinámico y colaborativo. Además, estas mejoras se evidenciaron en el interés demostrado por los estudiantes al involucrarse en las tareas propuestas, reforzando su compromiso y disipación hacia el proceso de aprendizaje.

Asimismo, se logró un avance considerable en el fortalecimiento de habilidades específicas como el reconocimiento y la pronunciación de palabras, lo que contribuyó a una comunicación más efectiva y precisa. Los estudiantes desarrollaron mayor seguridad al expresar sus ideas y mostraron un dominio más fluido del vocabulario trabajado. De igual

manera, se observaron mejoras notables en la autonomía constante, fortaleciendo su autoestima y confianza en sus propias capacidades.

11. BIBLIOGRAFÍA

Passos, C. R. S., & Aguiar Ribeiro, T. M., et al. (2024). El juego y los juegos digitales en la educación: explorando el potencial de la tecnología para el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Instituto Federal de Educación, Ciencia y Tecnología de Bahía*. https.//doi.org/10.56238/sevened2024.009-007

Andreopoulou, P, & Moustakas, L. (2019). Aprendizaje lúdico y mejora de habilidades. *Revista Abierta de Investigación Educativ*a, *3*(1). 25-38. https://doi.org/10.32591/coas.ojer.0301.03025a

Asamblea Nacional del Ecuador. (2022). Ley Orgánica de Educación intercultural (actualizada). *Registro Oficial Suplemento*, 434. https://www.aprenderonline.io.

Granda-Asencio, L Y, Ordoñez-Ocampos, B. P., & Aguirre-Labanda, J.E. (2023). Importancia de la comprensión lectora en las áreas básicas del aprendizaje. *Revista Científica Portal de la Ciencia*, *4*(2), 256-269. https://doi.org/10.51247/pdllcv4i2.365

Vásquez Vásquez G. A, & Pérez Azahuanche, M. A. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria.*IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, *11*, e805.https://doi.org/l0.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805

Daza-Mejía, M. M, Fuentes-Merello, A. D., Anchundia-Arboleda, C. C., & Casquete Muñoz, R. B. (2022). Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazu *Polo del Conocimiento*, *7*(3), 462-478. https://doi.org/10.23857/picv7i3.3742

Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador. *Registro Oficial*, 449, 20 de octubre. Última modificación: 25 de enero de 2021 https://www.lexis.com.ec

Venegas Álvarez, G, Proaño Rodríguez, C, Castro Bungacho, S, &e Tello Cóndor,G.(2020. Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, *5*(18), 502-514. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191

Labrada Batchelor, L.C. Batchelor Ramos, M. M., & Quintana Jiménez, R.M(2021). La pronunciación en las niñas y los niños del grado preescolar, un reto actual para el logopeda. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores IX* (1), Articulo no. 70. http://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com

Martínez Cárdenas, M. S. (2023). Playful-pedagogical strategy to strengthen intercultural identities and school experiences. *Revista lberoamericana de la Educación*, *7*(3), 55-90. https://doi.org/10.31876/rie.v6i4.239

Azizah,S., & Purwanto, P. (2024). Aplicación del método de juego de roles para incrementar el aprendizaje de los estudiantes. Sociales: *Revista internacional de Estudios Sociales*, *1*(1), marzo. Instituto Agama Islam Negeri Madura. http://ejoumal.iainmadura.ac.id/index-.php/sociale.

Henisah, R, Putri, R Y, Khan, H. S., & Margana, M. (2023). Role-play technique to improve students' speaking skills. *International Journal of Contemporary Studies in Education*, *2* (3), 176-182 https//doi.org/10.56855/ijcse.v2i3.618

Solórzano López, J. B, Lituma Alejandro, L A, & Espinoza Freire, E. E (2020). Estrategias de enseñanza en estudiantes de educación básica. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(3), 158-165. https://www.redalycorg/articulo.oa?id=721778107020

López Pérez TE, Manzano Pérez RS, Manzano Pérez RJ, Zumbana Herrera LF. Estrategias metodológicas para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de educación básica. Salud Cienc. Tecnol. 2022; 2(1):254. https://doi.org/10.56294/saludcyt2022254

Reina, E., Reina, K, & Reina, C. (2023). Gamificación como elemento favorecedor para la construcción de habilidades sociales en estudiantes de Educación Básica.*Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(2), 7289-7311. https://doi.org/l0.378T/cLrcm.v7i2.5868

Egas Villafuerte, V. R., Pazmiño Arcos, W. R., Vinueza Morán, O. O., &e Alfaro Rodas, G.C. (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), 875-894. https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6319

Cedeño Barreto, M. E., & Pazmiño Campuzano, M. (2019). La importancia de las actividades lúdicas y recreativas para fomentar la equidad de género. *ReHuSo:Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, *4*(3), 99-106. https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684

Castro-Crespo, G.C, García-Herrera, D.G, Castro-Salazar, A.Z. & Erazo-Álvarez, J C. (2020).Juego de roles: una metodología innovadora para la comprensión lectora *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, *5*(1), 27-42. https://doi.org/l0.35381/rkv5i1.713

Rodríguez Tejada, A. S. (2024). Gamificación y desarrollo de la lectoescritura en niños y niñas de básica elemental del Cantón Arajuno, Pastaza, Ecuador. *Revista San Gregorio, Educación y Creatividad*, *12(*1), 45-67. https://www.sangregorio.edu.ec/revista

Marcillo-Rendón, D. M, & Rivadeneira-Barreiro, M. P. (2023). Ambiente de lectura para fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes de básica elemental.*Journal Scientific MQRInvestigar*, *7*(3),1867-1885. https://doi.sorg/10.56048/MQR20225.7.3.2023.1867-1885

Cedeño Salavarria, D. E, & Jama Zambrano, V. R. (2023). La motivación en la lectura para el desarrollo de la creatividad en niños de básica elemental, *Revista Universidad de Guayaquil*, *136(*1), 71-80. https://doi.org/10.53591/rug.v13671.1902

Maina, M. G, B Papalini, V.(2021). Lectura(s): hacia una revisión del concepto.

Álabe, 23, enero-junio, 1-22. https://doi.org/10.15645/Alabe2021.23.5

Cortes, J., Fiallos, M., Bautista, D., & Molina, L. (2024). Estrategias innovadoras para fomentar el hábito lector en los estudiantes. Esprint Investigación, 3(1), https://doi.org/10.61347/ei.v3i1.61

Texeira De Sampaio, J. (2023). La importancia de la lectura en los primeros años.*Revista Mundo Científico Internacional*, *4*(1), 38-50. https://doiorg/10.2954-4416.mucin.nelkuali

Rodriguez, Diana. y Bravo, Mercedes. (2023). Estrategia metodológica para el desarrollo del lenguaje de los niños de 5 años. MQRInvestigar, 7(3), 1258-1274. https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.1258-1274

Alcívar Chávez, A. C, Vélez Alcívar, M. L, & Tapia lles, G. D. (2023). Estrategias metodológicas del docente para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores X*(3)Artículo no. 19. http://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/

Fiestas Mejía, G. de los M., & Founes Méndez, N. F. (2023). Fortalecimiento de la gamificación estrategia para mejorar el rendimiento académico en escolares de educación básica. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7 (1), 5539-5561 https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4845

Zumba Game, P. L, Castillo Zúñiga, V. J, Game Murrieta, N. P., & Ramírez Gómez,L X.(2024. La gamificación para el mejoramiento del proceso de ensefanzaaprendizaje en educación básica. *Uniandes Epistere: Revista Digital de Ciencia,Tecnología e Innovación, 11*(1), 32-44. https://doi.org/10.61154/ruev11i1.3350

Tirado Ramos, M. Á. (2024). Dime cómo lees y te diré cuánto aprendes: ¿Qué nos aporta la investigación a la enseñanza de la lectura? Revista Supervisión 21, 7 (1), 1-65. https//doi.org/10.52149/sp21

Motos Valero, A.,& Martin del Campo, B. (2021). Impacto de los métodos de enseñanza de la lectura en la comprensión lectora. Traslaciones Revista Latinoamericana de Lectura y Escritura, 8(15), 126-148. https://doi.org/l0.xoo/traslaciones2021.815.126-148

Mari-Sanmillán, M. 1, Gil Llario, M. D., & Ceccato, R. (2019). Influencia de los métodos de enseñanza en el aprendizaje y desarrollo de la lectura. *International Joumal of Developmental and Educational Psychology, INFAD Revista de Psicología,1*(Monográfico 2), 177-186. https://doi.org/10.xxxx/infad2019.1.177

Ramírez Leyva, E. M. (2024). La literatura infantil y juvenil para la formación de comunidades lectoras del presente hacia el futuro. *Humanistas- Revista de Teoría Critica y Estudios Literarios, 3*(6),223-237.

https://doi.org/l0.29105/revistahumanitas3.6-87

Rincón Jayariyu, H.E.(2023). Competencias comunicativas a través de cuentos infantiles en estudiantes wayuu del quinto grado en la l.E.I No°9 Maicao la Guajira.*Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar,* 7(6), 6186-6198.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9159

Granda Uyaguari, J. M, Granda Ullaguari, L A., Albarracín Granda, M. J, & Granda Uyaguari, G. B. (2023). Estrategias didácticas para el desarrollo de lectura critica en estudiantes de básica media. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar,7(1*).10436-10459. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5223

Acosta Oñate, D.(2024). Teoría de las seis lecturas de Miguel de Zubiría en los procesos de lectoescritura. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(1),3686-3696. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9720

Defaz, J., Quiñonez, A. y Enríquez, M. (2023). Influencia de la literatura en el desarrollo del lenguaje en niños de 2 a 3 años. Ideas y Voces, 3(4), 1257 1281.

Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso, 5(*3), 78-86. Recuperado de: https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684

Arteaga Alcívar, Y, & Chico Hidalgo, L. R. (2023). Estrategias y enfoques para promover la igualdad de oportunidades en el aula. *FIPCAEC, 8(2*), 377-390. https://doi.org/10.23857/fipcaec.v8i2

Bolaños-Martinez, D., Garcia-Moreno, F., Delgado-Márquez, L, Hurtado,M.V.Rodriguez Almendros, M. L, Garrido, J. L, Rodriguez Fortiz, M. J, Delgado-Márquez, B.L, & Bermudez-Edo, M. (2023). Un enfoque innovador para el aprendizaje activo y colaborativo basado en juegos de rol. *Actas de las Jenui, 8,*335- 342. Universidad de Granada.

Mera Lucas,G. B.(2022). Estrategia lúdica juego de palabras para fortalecer la escritura en los estudiantes, *Trabajo de Integración Curricular, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.* Biblioteca Digital de la Universidad.

Luna Vela, A, & Putpaña Upiachihua, J. (2024). Actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo socioafectivo en niños de 4 años de la Institución Educativa N°315, Tarapoto,2022. Tesis de licenciatura, *Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"*.

Caballero Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615

Zambrano, L., Velez, J. y Zambrano J. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de educación inicial. MQRInvestigar, 6(4), 24-45. https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.24-45

Aguilera Meza, C, K, Santos Loor, C. P., Pinargote Párraga, B. A, & Erazo Delgado,J. R.(2020). La gamificación como estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del primer grado de educación básica. *Revista Cognosis.Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, 5*(2), 51-70.

https://doi.org/10.aooox/revistacognosis.v5i2.2020

Rubio Gutiérrez, D.(2023). Juego de rol: como estrategia didáctica para la argumentación oral. *Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional, Facultad de Humanidades, Departamento de Lenguas*. Bogotá D. C

Zamora Real, K.J., Machado Ramírez, F. J., & Calderón, F. R. (2020). El juego de roles como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de ll nivel del centro de educación inicial Azul y Blanco en el municipio de San Nicolás en el ll semestre del año 2019. *Trabajo de seminario de graduación, Facultad Regional Multidisciplinaria, FAREM-Estelí.* Estelí, Nicaragua.

Bojorque-Iñegues, G. C. (2022). Diferencias sociales en el desarrollo del vocabulario de niños cuencanos de preparatoria. *INNOVA Research Journal, 7*(3), 36-49. https://doi.org/10.33890/innova.v7.n3.2022.2114

Castro-Crespo,G. C, García-Herrera, D. G, Castro-Salazar, A. Z, & Erazo-Álvarez, 1C (2020). Juego de roles: una metodología innovadora para la comprensión lectora. *Revista Arbitrada interdisciplinaria Koinonía*, 5(1) 27-42 https//doi.org/10.35381/r.k.v5i1.713

Labrada Batchelor, L. C, Batchelor Ramos, M. M., &x Quintana Jiménez, R. ML. (2021). La pronunciación en las niñas y los niños del grado preescolar, un reto actual para el logopeda. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores IX*(1), Articulo no. 10. http://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com

Leonela, Yajaira, Granda, Asencio. (2023). Importancia de la comprensión lectora en las áreas básicas del aprendizaje. Portal de la ciencia, 4(2):256-269. doi: 10.51247/pdlc.v4i2.365

Grimaldina, Asunciona, Vásquez, Vásquez., Manuel, Angel, Pérez, Azahuanche. (2020). 1. Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. doi: 10.33010/IE_RIE_REDIEC H.V11I0.805

Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Castro Bungacho, S., & Tello Cóndor, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica [Playful activities for the improvement of reading comprehension in elementary school students]. Horizontes. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 5*(18), 502–514. https://doi.org/10.33996/rev istahorizontes.v5i18.191

Mejía, M. M. D., Merello, A. D. F., Arboleda, C. C. A., & Muñoz, R. B. C. (2022). Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazu. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 7*(3), 31.

Aburto, C. (Ed.), Silva, R. (Coord.), Escobedo, L. (Jefe de Arte), Rodríguez, R. (Coord. de Procesos), Salcedo, V.(Coord. de Ilustración), & Pallarco, W. (Ilustración)(2020). *La Caperucita Roja (Adaptación del clásico infantil)*. Ediciones SM SAC.

Aburto, C. (Ed.), Silva, R. (Coord.), Escobedo, L. Defe de Arte), Rodríguez, R. (Coord. de Procesos), Salcedo,V(Coord. de Ilustración), & Pallarco, W. (Ilustración)(2020). *Los tres chanchitos (Adaptación del clásico infantil)*. Ediciones SM SAC.

García, E. A. (2013). *Cuentos de Tío Tigre, Tío Conejo y Juan Bobo*. Santillana S. A. ISBN: 978-9942-19-303-2.

12. ANEXOS

ANEXO A. Documentos.

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 1 de octubre de 2024
RCD-FCESFH-UEB-0553.17 – 2024

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (13), realizada el 30 de septiembre de 2024.

EN RELACIÓN AL VIGÉSIMO PUNTO. – Análisis y resolución del Informe de asignación de Tutores y aprobación de los temas con las líneas de investigación de los trabajos de la Unidad de Integración Curricular Propuesta – Tecnológica de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática periodo académico septiembre – diciembre 2024.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

a.- Recepta, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020**),** literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.
El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de Unidad de Integración curricular			Créditos para desarrollo de Unidad de Integración curricular		
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240		384	5		8

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

CONSEJO DIRECTIVO

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art.19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, en Oficio 116-CEPI-FCE-2024 de fecha 30 de septiembre de 2024, firmado por el Ing. Ing. Jonathan Cárdenas Benavides, Msc, Coordinador Carrera, en el que hace llegar el Informe de asignación de Tutores y aprobación de los temas con las líneas de investigación de los trabajos de la Unidad de Integración Curricular Propuesta – Tecnológica de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática periodo académico septiembre – diciembre 2024.

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: "EL JUEGO DE ROLES EN LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y PRONUNCIAR PALABRAS CORRECTAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DE 1RO EGB EN LA ESCUELA "ISABEL LA CATÓLICA" GUARANDA 2025", presentado por: BELTRAN JAEN CARLOS REINALDO Y CAIZA AMANGANDI DANIELA LISBETH, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso septiembre – diciembre 2024, revisado y aprobado por el tutor/a: LIC. VICENTE TAMAYO ARELLANO, MSc, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar".

Notifíquese.

Atentamente,

Firmado electrónicamente por:
GUIDO FRANCISCO MORENO DEL POZO

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Marcela N.

A2. Evidencias de haber realizado el proyecto en la unidad educativa.





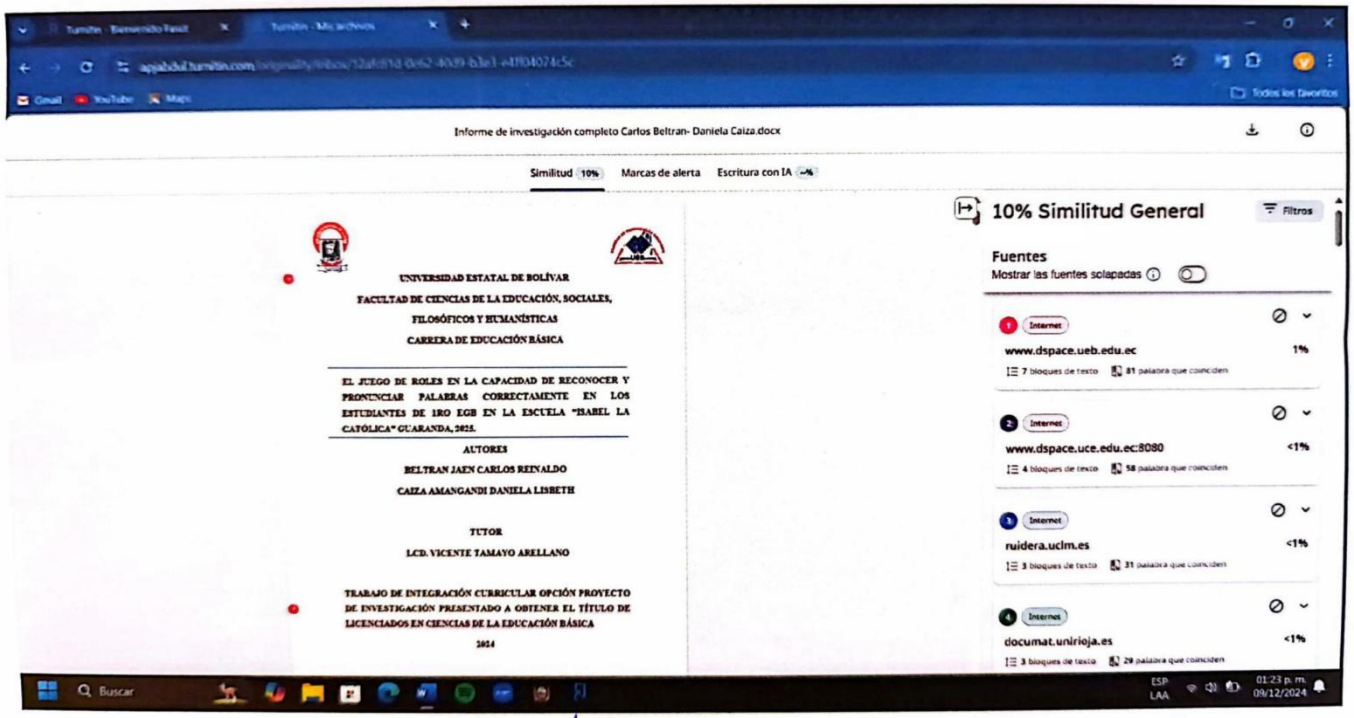




Fotografía tomadas por los autores

A3. Certificado Turnitin.

Tema: EL JUEGO DE ROLES EN LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y PRONUNCIAR PALABRAS CORRECTAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DE 1RO EGB EN LA ESCUELA "ISABEL LA CATÓLICA" GUARANDA, 2025.



Firma del tutor

A5. Ficha de validación de expertos.

Ficha N°1

UEB FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

EDUCACIÓN BÁSICA UEB

Ficha de validación de expertos

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO/A[1]

Nombre y Apellido	Jorge Vladimir Andrade Santamaría
Cédula de Identidad	020133997-5
Título: Doctor	Tercer Nivel
Maestría	Doctorado X (Phd)
Institución en donde labora	Universidad Estatal de Bolívar.
Ocupación	Profesor - Investigador.
Contacto	
Teléfonos / Celular: 0997840734	Correo Electrónico: jandrade2@gmail.com. jandrade@ueb.edu.ec.

IDENTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Tema: El juego de roles en la capacidad de reconocer y pronunciar palabras correctamente en los estudiantes de 1ro EGB en la escuela "Isabel la Católica" Guaranda, 2025.

III. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General

Evaluar el impacto del juego de roles en la capacidad para reconocer y pronunciar correctamente las palabras en los estudiantes de 1ro de EGB.

Objetivos Específicos

O.E.1 Identificar las principales dificultades lingüísticas en la pronunciación y reconocimiento de palabras que enfrentan los estudiantes de 1ro de EGB, con el fin de establecer una base diagnostica precisa para la intervención.

UEB UNIVERSIDAD | FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

EDUCACIÓN BÁSICA UEB

JUICIO DEL EXPERTO

1.- En líneas generales, considera usted que los indicadores de las variables están inmersos en su contexto teórico de forma:

☒ Suficiente ☐ Medianamente Suficiente ☐ Insuficiente

Observaciones:
Se encuentran en función a las dos variables de estudio.

2.- Considera usted, que las preguntas del cuestionario miden los indicadores de las variables de manera:

☒ Suficiente ☐ Medianamente Suficiente ☐ Insuficiente

Observaciones:
La lista de cotejo tienen 10 preguntas que se verifica en relación a las variables

3.- Considera usted, que el instrumento diseñado mide las variables de forma:

☒ Suficiente ☐ Medianamente Suficiente ☐ Insuficiente

Observaciones:
Se plantean 2 variables y no observan la distribución de preguntas en función a ello.

4.- Considera usted que el instrumento está redactado de forma:

☒ Adecuada ☐ Inadecuada

Observaciones:
En función a los sujetos de investigación. Sin embargo debe corregir los faltas ortográficas

5.- Considera el instrumento válido:

☒ Sí ☐ No

Observaciones:
Se puede realizar una prueba piloto para su aplicación práctica.

6.- En líneas generales señale que los que debería modificar, cambiar, agregar o replantear en relación a los ítems de los instrumentos de recolección de datos.

Instrumento 1: (Lista de cotejo)

→ Se observa el cumplimiento de lo solicitado, aun el instrumento no debe aplicar la prueba piloto.

Instrumentos 2:

FIRMA DEL EXPERTO

Ficha N°2

UEB FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

EDUCACIÓN BÁSICA UEB

Ficha de validación de expertos

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO/A[1]

Nombre y Apellido: BAYARDO ROGELIO VACA BARAHONA	
Cédula de Identidad: 0602033037	
Título	Tercer Nivel
Maestría: X	Doctorado
Institución en donde labora: UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR	
Ocupación: DOCENTE – INVESTIGADOR	
Contacto	
Teléfonos / Celular: 0999709045	Correo Electrónico: bayardo.vaca@ueb.edu.ec

IDENTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Tema: El juego de roles en la capacidad de reconocer y pronunciar palabras correctamente en los estudiantes de 1ro EGB en la escuela "Isabel la Católica" Guaranda, 2025.

III. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General

Evaluar el impacto del juego de roles en la capacidad para reconocer y pronunciar correctamente las palabras en los estudiantes de 1ro de EGB.

Objetivos Específicos

O.E.1 Identificar las principales dificultades lingüísticas en la pronunciación y reconocimiento de palabras que enfrentan los estudiantes de 1ro de EGB, con el fin de establecer una base diagnostica precisa para la intervención.

UEB FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

EDUCACIÓN BÁSICA

JUICIO DEL EXPERTO

1.- En líneas generales, considera usted que los indicadores de las variables están inmersos en su contexto teórico de forma:

[X] Suficiente [ ] Medianamente Suficiente [ ] Insuficiente

Observaciones:

ESTÁN INTERRELACIONADOS A LAS VARIABLES

2.- Considera usted, que las preguntas del cuestionario miden los indicadores de las variables de manera:

[X] Suficiente [ ] Medianamente Suficiente [ ] Insuficiente

Observaciones:

CLARO QUE SÍ, ESTÁN REDACTADAS EN TORNO DE INVESTIGACIÓN.

3.- Considera usted, que el instrumento diseñado mide las variables de forma:

[X] Suficiente [ ] Medianamente Suficiente [ ] Insuficiente

Observaciones:

SE EVIDENCIA LAS VARIABLES

4.- Considera usted que el instrumento está redactado de forma:

[X] Adecuada [ ] Inadecuada

Observaciones:

TIENE ATENCIÓN EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA OBJETIVOS

5.- Considera el instrumento válido:

[X] Sí [ ] No

Observaciones:

PORQUE NOS PERMITE RECABAR INFORMACIÓN REFERENTE AL TEMA DE INVESTIGACIÓN.

6.- En líneas generales señale que los que debería modificar, cambiar, agregar o replantear en relación a los ítems de los instrumentos de recolección de datos.

Instrumento 1:

SE DEBE APLICAR LOS INSTRUMENTOS PLANTEADOS

Instrumentos 2:

FIRMA DEL EXPERTO

ANEXO B. Fotografías.

B1. Escuela



Fotografía: Escuela de Educación Básica ISABEL LA CATÓLICA

B2. Aplicación de la propuesta





Fotografías tomadas por los autores

Anexo C. Instrumentos de recolección de datos.

C1. Formato listo de cotejo aplicado a los niños.

LISTA DE COTEJO DEL JUEGO DE ROLES EN LA CAPACIDAD DE RECONOCER Y PRONUNCIAR PALABRAS CORRECTAMENTE APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Alumno: _____

Curso: _____ **Fecha:** _____

Criterios	SI	NO
1. ¿El estudiante pronunció correctamente la palabra?		
2. ¿Identificó el significado de la palabra sin dificultad?		
3. ¿Mostró confianza al pronunciar la palabra?		
4. ¿No solicitó ayuda cuando no entendió una palabra?		
5. ¿Demostró comprensión del vocabulario después de varias rondas?		
6. ¿Participo activamente en la actividad de la ruleta "gira y pronuncia"?		
7. ¿Mostró entusiasmo o interés al participar?		
8. ¿Se mostró colaborativo durante la actividad?		
9. ¿Mostró iniciativa al participar en la actividad?		
10. ¿Deseó participar de nuevo en la actividad voluntariamente?		

Anexo D. Imágenes

D1. Matriz de Operacionalización de Variables

Matriz de Operacionalización de Variables

Operacionalización de variable independiente: Juego de roles

Estudiante:

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición	Instrumento
Juego de roles	En su estudio (Castro-Crespo et al.,2020) en su artículo "Juego de roles: una metodología innovadora para la comprensión lectora Role-playing: an innovative methodology for reading comprehension" manifiestan que el juego de roles se presenta como una metodología innovadora que no solo promueve la comprensión lectora, si no también desarrolla una actitud entusiasta en los estudiantes. A través de esta técnica los estudiantes adquieren habilidades clave como la fluidez oral y la capacidad para responder preguntas de manera critica e inferencial.	El juego de roles es una estrategia pedagógica que a través de la simulación reales permite a los estudiantes asumir diferentes personajes y contextos, favoreciendo el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales.	-Participación activa -Motivación -Interacción social	-Nivel de interés y entusiasmo al participar en la actividad -Colaboración durante la actividad de juego de roles -Iniciativa y repetición voluntaria de la actividad	¿Participó activamente en la actividad de la ruleta "gira y pronuncia"? ¿Mostró entusiasmo o interés al participar? ¿Se mostró colaborativo durante la actividad? ¿Mostró iniciativa al participar en la actividad? ¿Deseó participar de nuevamente en la actividad voluntariamente?	Si (…) No (…)	Lista de cotejo

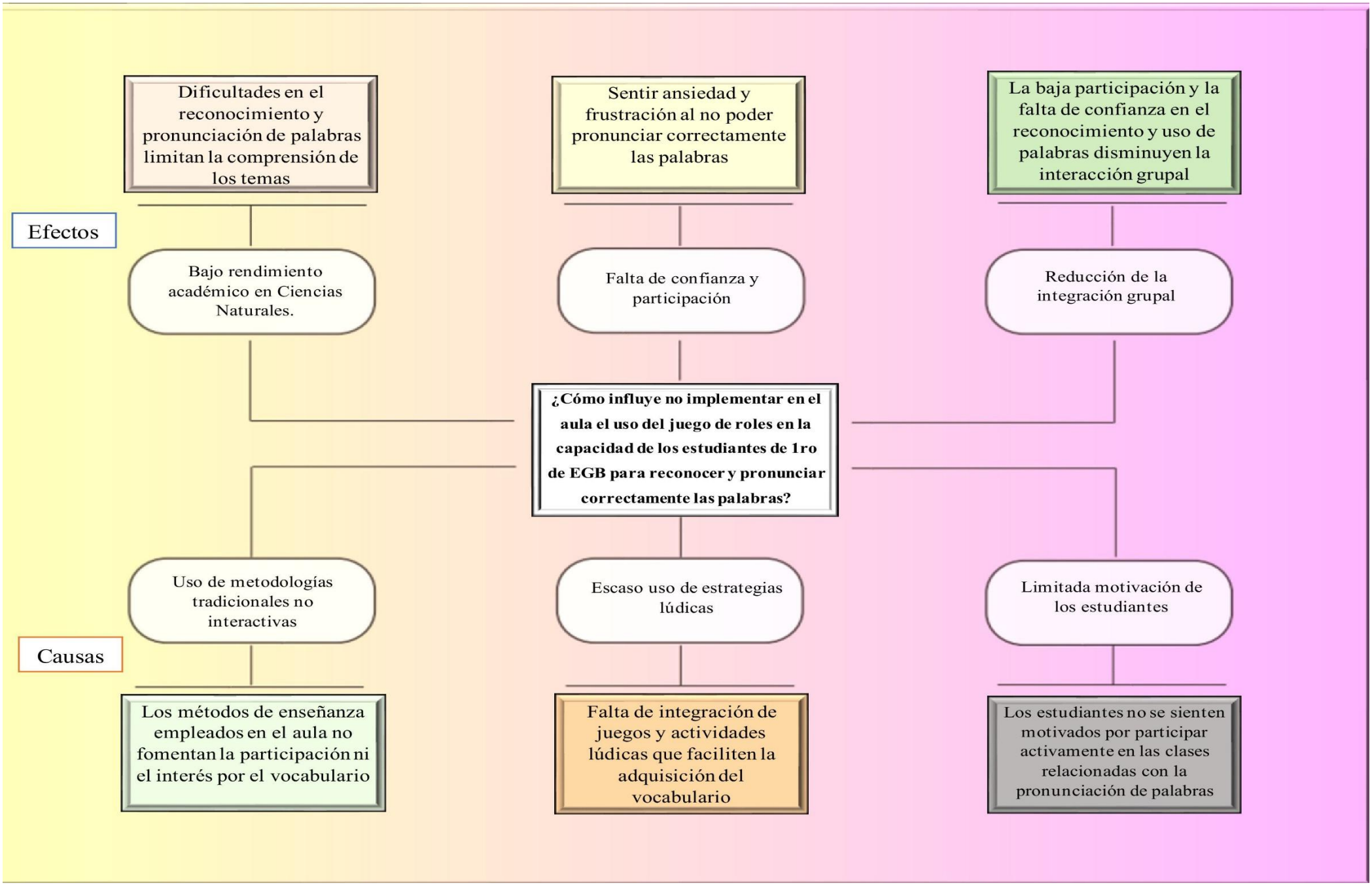
Matriz de Operacionalización de Variables

Operacionalización de variable dependiente: Capacidad de reconocer y pronunciar palabras correctamente

Estudiante:

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición	Instrumento
Capacidad de reconocer y pronunciar palabras correctamente	En su estudio (López et al.,2020) en su artículo "La pronunciación en las niñas y los niños del grado preescolar; un reto actual para el logopeda." Destacan que la capacidad de reconocer y pronunciar palabras correctamente en la infancia es esencial para el desarrollo adecuado y la comunicación. Los autores destacan que una articulación precisa permite a los niños expresar sus pensamientos y emociones con claridad, fortaleciendo su habilidad para interactuar eficazmente en diversos contextos.	La capacidad de reconocer y pronunciar palabras correctamente es una habilidad lingüística fundamental que permite a los estudiantes identificar visual y auditivamente palabras, así como articularlas de manera adecuada, ya que facilita la comprensión oral.	-Pronunciación -Reconocimiento visual y auditivo -Confianza y fluidez	-Precisión en la pronunciación de palabras -Capacidad para reconocer visualmente y pronunciar la palabra -Seguridad al pronunciar y comprensión del vocabulario tras varias repeticiones	¿El estudiante pronunció correctamente la palabra? ¿No solicitó ayuda cuando no entendió una palabra? ¿Identificó el significado de la palabra sin dificultad? ¿Mostró confianza al pronunciar la palabra? ¿Demostró comprensión del vocabulario después de varias rondas?	Si (…) No (…)	Lista de cotejo

D2. Árbol del problema



ANEXO E. Mapas

E1. Ubicación geográfica de la escuela “ISABEL LA CATÓLICA”



Fuente hallada en: https://www.google.com/intl/es-419/earth/about/