



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

## **EXTENSIÓN PUJILÍ**

### **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

#### **“EL JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Básica.

#### **AUTORAS:**

Marilyn Alexandra Cadena Cacuango

Evelin Angelina Figueroa Cunuhay

#### **TUTORA:**

Lic. Iralda Mercedes Tapia Montenegro Mgs

**PUJILÍ – ECUADOR**

**MARZO 2026**

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Cadena Cacuango Marilyn Alexandra, con cédula de ciudadanía No. 1756220636 y Figueroa Cunuhay Evelin Angelina, con cédula de ciudadanía No. 0504495490, declaramos ser autoras del presente **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “EL JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL”**, siendo la Lic. Iralda Mercedes Tapia Montenegro Mgs, Tutora del presente trabajo; y, eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certificamos que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de nuestra exclusiva responsabilidad.

Pujilí, 10 de febrero del 2026

**AUTORA:**

*Marilyn*.....

Cadena Cacuango Marilyn Alexandra  
C.I. 1756220636

**AUTORA:**

*Evelin*.....

Figueroa Cunuhay Evelin Angelina  
C.I. 0504495490

## **AVAL DE LA TUTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

En calidad de Tutora del Trabajo de Investigación sobre el título:

**“EL JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL”**, de las postulantes Cadena Cacuango Marilyn Alexandra y Figueroa Cunuhay Evelin Angelina de la carrera de Ciencias de la Educación Básica, considero que dicho Informe Investigativo es merecedor del aval de aprobación al cumplir las normas técnicas, traducción y formatos previstos, así como también ha incorporado las observaciones y recomendaciones propuestas en la pre-defensa.

Pujilí, 10 de marzo del 2026

**TUTORA**



.....  
Lic. Iralda Mercedes Tapia Montenegro Mgs

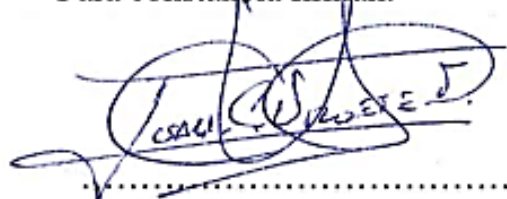
C.I. 0501767487

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y la Extensión Pujilí.; por cuanto, las postulantes: Cadena Cacuango Marilyn Alexandra & Figueroa Cunuhay Evelin Angelina con el título del Proyecto de Investigación: **“EL JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL”**, ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de sustentación del trabajo de titulación. Por lo antes expuesto, se autoriza grabar los archivos correspondientes en un CD, según la normativa institucional.

Pujilí, 10 de marzo del 2026

Para constancia firman:



Mgs. Juan Carlos Vizucete Toapanta  
CC:050196014-0  
LECTOR 1 (PRESIDENTE)



Mgs. Mayra Verónica Riera Montenegro  
CC: 050299230-8  
LECTORA 2 (MIEMBRO)



Mgs. José Nicolás Barbosa Zapata  
CC: 050188661-8

LECTOR 3 (MIEMBRO)

## **AGRADECIMIENTO**

*Agradezco a Dios por la fortaleza, sabiduría y perseverancia que me permitió culminar esta importante etapa de mi vida, guiándome incluso en los momentos de dificultad. Asimismo, expreso mi sincero agradecimiento a la Universidad Técnica de Cotopaxi, a sus autoridades y docentes, por la formación académica cuyos conocimientos y experiencias fueron fundamentales para la elaboración de este trabajo de titulación y para mi crecimiento profesional.*

***Marilyn Cadena***

*Quiero comenzar agradeciendo a Dios por haberme sostenido y guiado a pesar de cada caída, tropiezo y cada lágrima y por darme la fortaleza necesaria para no rendirme y seguir adelante. A mi madre, Blanca Cunuhay, por su amor incondicional y sacrificio constante; y a mi padre, Miguel Figueroa, por su lucha constante, por confiar en mí y por nunca dejarme caer. Gracias por enseñarme que los sueños pueden alcanzarse con esfuerzo, dedicación. A mis hermanos, por su apoyo y palabras de aliento que fueron fundamentales durante mi formación universitaria. Gracias a todos por ser mi pilar y fortaleza para alcanzar este logro.*

***Evelin Figueroa***

## **DEDICATORIA**

*Este trabajo de titulación lo dedico principalmente a Dios, por guiar cada uno de mis pasos. A mi madre Rosa y a mi padre José, por su amor incondicional, su apoyo constante y por darme la fortaleza y perseverancia necesarias para culminar esta etapa tan importante de mi formación académica. Asimismo, agradezco profundamente a mis familiares cercanos quienes, con su apoyo incondicional, consejos y sacrificios constantes me motivaron a seguir adelante aun en los momentos más difíciles, convirtiéndose en el pilar fundamental de este logro.*

***Marilyn Cadena***

*Dedico este trabajo de titulación, en primer lugar, a Dios, por guiar mi camino y brindarme la fortaleza, sabiduría y perseverancias necesarias para culminar esta etapa de mis estudios. A mi madre, Blanca Cunuhay, por su amor incondicional, apoyo constante y sacrificio diario, que fueron fundamentales para alcanzar este logro. A mi padre, Miguel Figueroa, por su ejemplo de lucha, esfuerzo y perseverancia, y por enseñarme que con dedicación los sueños pueden hacerse realidad. A mis hermanos, por su cariño, apoyo y palabras de aliento que me impulsaron a no rendirme. Finalmente, me dedico este logro a mí misma, por no rendirme, por creer en mis capacidades y por demostrar que con constancia los sueños se cumplen.*

***Evelin Figueroa***

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## EXTENSIÓN PUJILÍ

**TEMA: “EL JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL”**

**Autoras:**

Cadena Cacuango Marilyn Alexandra

Figueroa Cunuhay Evelin Angelina

### RESUMEN

Las técnicas educativas, como el juego de roles han contribuido positivamente en el ámbito educativo y específicamente en la expresión oral. Sin embargo, no existe una orientación clara para su desarrollo en el aula. La presente investigación tuvo como objetivo analizar el juego de roles para mejoramiento de la expresión oral de los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa "El Sembrador", parroquia Pastocalle, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, durante el año lectivo 2025-2026. Se ha manifestado una limitación en la expresión oral de los niños, lo que dificulta la participación activa. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, empleando la técnica de la observación para registrar y analizar las dinámicas de participación y los resultados obtenidos durante el proceso de intervención pedagógica. La metodología de este estudio se desarrolló bajo un enfoque descriptivo, utilizando la revisión bibliográfica y el análisis de información científica actualizada como principales técnicas de recolección de datos. Esto permitió fundamentar teóricamente el tema y contrastar diferentes perspectivas académicas. Los resultados evidenciaron que la falta de información y de intervención con técnicas educativas, pueden afectar el desempeño académico de los niños. De igual manera se identificó que la educación y el acompañamiento profesional son factores determinantes para reducir efectos adversos y mejorar el bienestar integral. Se concluye que es fundamental fortalecer los programas de educación y orientación, así como fomentar la investigación continua, con el fin de contribuir a soluciones efectivas y sostenibles frente a la problemática abordada.

**Palabras claves:** Confianza Comunicativa, Expresión Oral, Fluidez Verbal, Juego De Roles, Vocabulario.

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## EXTENSIÓN PUJILÍ

### THEME: “ROLE-PLAYING GAMES TO IMPROVE ORAL EXPRESSION”

#### Authors:

Cadena Cacuango Marilyn Alexandra

Figueroa Cunuhay Evelin Angelina

#### ABSTRACT

Educational techniques, such as role-playing, have contributed positively to education, particularly to oral expression. However, there is no clear guidance for their implementation in the classroom. This research work aimed to analyze role-playing as a means of improving the oral expression of fourth-grade students at the "El Sembrador" Educational Unit, located in the Pastocalle parish, Latacunga canton, Cotopaxi province, during the 2025-2026 academic year. A limitation in the children's oral expression was observed, hindering their active participation. The study employed a qualitative approach, using observation to record and analyze participation dynamics and the results obtained during the pedagogical intervention. The methodology was descriptive, using a literature review and analysis of current scientific information as the primary data collection techniques. This allowed for a theoretical foundation for the topic and a comparison of different academic perspectives. The results showed that a lack of information and intervention with educational techniques can negatively impact children's academic performance. Similarly, it was identified that education and professional support are key factors in reducing adverse effects and improving overall well-being. It is concluded that strengthening education and guidance programs, as well as promoting ongoing research, is essential to contributing to effective and sustainable solutions to the problem addressed.

**Keywords:** Communicative Confidence, Oral Expression, Verbal Fluency, Role-Playing, Vocabulary.

## ÍNDICE

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI .....	i
DECLARATORIA DE AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN ..;	<b>Error! Marcador no definido.</b>
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
DEDICATORIA.....	vi
RESUMEN .....	vii
ABSTRACT.....	viii
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN .....	10
1. INFORMACIÓN GENERAL .....	10
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	2
2.1. Contextualización del problema .....	2
3. JUSTIFICACIÓN .....	7
4. OBJETIVOS.....	10
4.1 General .....	10
4.2 Específicos .....	10
5. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS .....	11
6. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA .....	13
6.1 Antecedentes.....	13
6.2 Enfoque .....	15
7. Fundamentación científica.....	16
7.1 Juego de roles .....	16
7.1.1 Definición y características del juego de roles .....	17
7.1.2. Tipos de juegos de roles.....	18
7.1.3. Ventajas de los juegos de roles .....	18
7.1.4. Uso del juego de roles en el aula .....	19
7.1.5. Función pedagógica del juego .....	20
7.1.6. Integración del juego con los contenidos curriculares.....	22
7.1.7. El docente percibe el juego como una herramienta pedagógica útil.....	23
7.1.8. Recursos y condiciones de aplicación .....	23
7.1.9. Tiempo destinado al juego en la planificación.....	24

7.1.10. Adaptabilidad del juego al nivel del grupo .....	25
7.2. Expresión oral.....	25
7.2.1. Proceso de la expresión oral.....	25
7.2.3. Organización de ideas .....	26
7.2.4. Fluidez verbal.....	27
7.2.5. Interacción efectiva.....	27
7.2.6. Dicción.....	28
7.2.7. Participación activa.....	28
7.2.8. Vocabulario .....	29
7.2.9. Conciencia semántica.....	30
7.2.10. Propiedades del texto.....	30
7.2.11. Comprensión de vocabulario .....	31
7.2.12. Confianza comunicativa .....	32
7.2.13. Dimensión emocional.....	32
7.2.14. Dimensión cognitiva .....	33
7.2.15. Dimensión sociolingüística.....	34
7.3. Preguntas científicas o hipótesis.....	35
8. METODOLOGÍA .....	35
8.1. Enfoque de la investigación .....	35
8.2. Tipo de investigación .....	36
8.3. Diseño de investigación .....	36
8.4. Métodos.....	37
8.4.1. Método teórico: inductivo.....	37
8.4.2. Método empírico: observación.....	37
8.5. Técnicas de recolección de información .....	37
8.5.1. Observación participante .....	37
8.6. Instrumentos de recolección de datos .....	37
8.6.1. Guía de observación .....	37
8.7. Población y muestra .....	38
8.8. Descripción del procesamiento de información .....	38
8.9. Matriz de procesamiento de información .....	39
10. Análisis e interpretación .....	55
11. CONCLUSIONES .....	57
12. RECOMENDACIONES .....	57
13. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	59

14. ANEXOS GENERALES..... **¡Error! Marcador no definido.**

## **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

### **1. INFORMACIÓN GENERAL**

**Título del Proyecto:** “El Juego de Roles para mejorar la Expresión Oral”

**Fecha de inicio:** octubre 2025

**Fecha de finalización:** marzo 2026

**Lugar de ejecución:** El desarrollo del proyecto de investigación se realizó en la provincia de Cotopaxi en el cantón Latacunga, parroquia Pastocalle, Unidad Educativa “El Sembrador”.

**Facultad Académica que auspicia:**

Extensión Pujilí

**Carrera que auspicia:** Educación Básica

**Proyecto de investigación vinculado:** NO

**Equipo de Trabajo:**

**Tutora:** Lic. Iralda Mercedes Tapia Montenegro Mgs.

**Investigadores:**

**Nombre:** Cadena Cacuango Marilyn Alexandra

**C.I.:** 1756220636

**Correo:** [marilyn.cadena0636@utc.edu.ec](mailto:marilyn.cadena0636@utc.edu.ec)

**Nombre:** Figueroa Cunuhay Evelin Angelina

**C.I.:** 0504495490

**Correo:** [evelin.figueroa5490@utc.edu.ec](mailto:evelin.figueroa5490@utc.edu.ec)

**Área de Conocimiento:** Educación

**Línea de investigación:** Educación, comunicación y diseño para el desarrollo humano y social.

**Sub líneas de investigación de la Carrera:** Prácticas pedagógico, didácticas, curriculares e inclusivas en las áreas del conocimiento.

## **2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **2.1. Contextualización del problema**

La expresión oral es una habilidad esencial en el ámbito de la comunicación social, laboral y académica. A través del lenguaje oral, las personas exponen y transmiten sus ideas e información de manera efectiva en diferentes situaciones y contexto. Sin embargo, en diversos centros educativos, se destaca que muchos de los estudiantes presentan dificultades para expresarse oralmente de manera clara, coherente y convincente, lo que puede afectar significativamente de manera negativa su desempeño académico, personal y profesional. Por ende, la participación de los padres y las dinámicas familiares son factores que influyen mucho en la formación integral de los niños desde edades tempranas.

El manejo de las estrategias lúdicas en la escuela no ha sido considerado. Al respecto, la UNESCO (2025) afirma que, “se identificó que, en 9 de 10 países analizados en América Latina, las escuelas consideran el juego de roles como actividad opcional y no como parte del enfoque de enseñanza-aprendizaje.” Es decir, en la actualidad sigue presente el problema, ya que impide tomar decisiones con fundamentos adecuados acerca de la implementación de actividades basadas en los juegos de roles.

En vez de evolucionar, varias escuelas en América Latina repiten estilos antiguos. A pesar de conocer otras posibilidades, un informe de UNESCO-OREALC (2022) muestra poca diferencia real: siguen dominando explicaciones interminables junto con asignaturas divididas sin conexión. Mientras tanto, el juego como herramienta educativa desaparece dentro del aula, ausente también en los programas para formar docentes. Entonces, cuando todo alrededor avanza, ciertos espacios escolares permanecen quietos, sujetos a técnicas que hoy resultan insuficientes.

Por otra parte, se han realizado estudios donde se evidencia que, “menos del 30 % de los docentes en América Latina afirman utilizar regularmente juegos comunicativos en sus clases” (UNICEF, 2022). Por lo tanto, la escasa implementación de juegos por parte de los docentes evidencia la necesidad de promover estrategias más abiertas que favorezcan la expresión oral de los niños.

En la actualidad, persiste la dificultad de brindar a los niños espacios reales para expresarse de manera auténtica. En este contexto, “la falta de ejecución de la narración de historias y de los juegos comunicativos impide generar un vínculo emocional que refuerce la confianza y el sentido de pertenencia.” (UNICEF, 2022, p. 17). En tal sentido, sigue existiendo el problema de la poca ejecución de estas prácticas en lugares educativos, lo que limita el desarrollo emocional y comunicativo de los niños.

La Fundación LEGO y la UNESCO (2022) afirman que “en el contexto latinoamericano, persiste una percepción reduccionista que asocia el juego exclusivamente con el ocio, lo cual ha obstaculizado su incorporación sistemática en los niveles de educación primaria y secundaria” (p. 45). Esta visión lleva a la confusión dentro de la enseñanza por parte de los docentes al no comprender el enfoque del juego en el aula.

A pesar de los avances en educación, aún persiste la dificultad de fomentar espacios realmente expresivos dentro del aula. En este sentido, “la falta de un espacio adecuado en la escuela impide que esta se convierta en un lugar donde los estudiantes puedan hablar, moverse, crear y descubrir todo lo que las palabras les permiten expresar” (OEI, 2020, p. 9). No obstante, el problema lejos de haberse superado, continúa vigente en la actualidad, ya que aún predominan espacios rígidos que limitan la libre expresión de los estudiantes.

Además, un problema evidente en el aula es la limitada implementación de experiencias orales, lo que restringe el fortalecimiento del estudiante al momento de poner en práctica. Al respecto la UNICEF (2022) menciona que, al no poner en práctica experiencias orales como relatos, diálogos, dramatizaciones y cuentos en el aula, se limita la oportunidad de que los estudiantes fortalezcan su autoestima. De tal modo que, esto afecta la autoestima en los estudiantes, al no poner en práctica diversas experiencias orales en el aula

De igual manera, el escaso desarrollo de habilidades orales en los estudiantes continúa siendo una realidad preocupante en los sistemas educativos, lo cual se evidencia que: en diversos estudios realizados que, en 16 países de América Latina y el Caribe, mostró que solo el 22 % de los estudiantes de tercer grado alcanzaron niveles adecuados en habilidades orales vinculadas a la comprensión y producción de mensajes en interacciones escolares (UNESCO, 2022). En este sentido, a pesar de la importancia que tienen la comunicación y el aprendizaje, la falta de implementación de estas habilidades hace que continúen siendo poco trabajadas en

muchos contextos escolares, lo cual afecta directamente el desempeño académico y social de los estudiantes.

Actualmente, uno de los problemas más reveladores en el ámbito escolar en Ecuador es el bajo desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes. Por ende, La INEVAL (2021), menciona que, tras analizar los resultados de evaluaciones aplicadas a estudiantes de básica media, señaló que muchos presentan dificultades para argumentar, describir y participar en conversaciones escolares de manera autónoma. Esto evidencia la necesidad de fortalecer la enseñanza de la expresión oral y el pensamiento crítico desde etapas tempranas, ya que son útiles para el desarrollo de habilidades que impactan directamente

Desde esta perspectiva, la rigidez de los horarios y el enfoque en la evaluación escrita reducen el espacio para experiencias orales más interactivas, “aunque los estándares educativos reconocen la importancia del lenguaje oral, su aplicación efectiva en las aulas es todavía limitada y poco sistemática” (INEVAL, 2023, p. 32). De esta manera, se hace notar la existencia de dificultades que afectan el desarrollo integral de los estudiantes, puesto que es fundamental que existan las oportunidades adecuadas para que puedan practicar y mejorar sus habilidades comunicativas en el aula.

Aunque, en el aula han adaptado enfoques pedagógicos que promuevan el desarrollo de habilidades comunicativas, aún predomina el modelo tradicional en el que el docente es visto como el único poseedor del conocimiento; en relación con ello, “la enseñanza basada en el modelo tradicional, se basa en la implementación de métodos tradicionales de enseñanza que no promueven actividades orales o de debate, limitando el desarrollo de la expresión oral en el aula” (OREALC-UNESCO, 2022, p. 19). Es decir, que las prácticas tradicionales impiden que el aula se convierta en un espacio participativo y comunicativo, lo que dificulta que los estudiantes puedan expresarse, debatir y construir conocimiento de manera colaborativa.

La idea no es solo fomentar el habla como un contenido, sino también como una experiencia compartida que se transforma en aprendizaje. Al respecto, Ortiz y Rivera (2021), mencionan que, “la oralidad es más que una habilidad comunicativa; que no potencializa de una forma correcta la expresión oral en el mundo escolar y social” (p. 139). A raíz de esto, en varias escuelas apenas se fomenta esta habilidad, por eso cuesta tanto hablar en público; sin practicar, los alumnos dudan al expresarse. Aunque parezca sencillo, carecer de ejercicio reduce su seguridad al compartir ideas frente a otros.

Cabe destacar que, los factores que dificultan el fortalecimiento de la expresión oral en el aula es la falta de preparación docente; en este sentido. “Algunos docentes carecen de formación pedagógica adecuada, lo que limita la aplicación efectiva de metodologías activas como el juego de roles” (UNESCO. 2022, p.12). Además, esto se debe a la falta de preparación del docente, lo que afecta directamente el desarrollo de habilidades comunicativas y la creación de espacios dinámicos y participativos, ya que se limita la expresión oral y el aprendizaje significativo en los estudiantes en el aula.

Entre las principales dificultades que tienen los docentes dentro de las instituciones educativas es la sobrecarga de contenidos y la rigidez del currículo. En cuanto a esto, la INEVAL (2021), plantea que, el 71% de docentes de educación básica en Ecuador indicó que el tiempo disponible en el aula no permite desarrollar actividades como dramatización o juego de roles debido a las exigencias curriculares. La falta de tiempo contribuye a que el problema exista en la actualidad, ya que se deja de lado la participación activa de los estudiantes, dificultando la implementación de actividades como el juego de roles.

Las habilidades comunicativas en la primera infancia de los niños son clave para el aprendizaje, pero valoraciones recientes revelan notables deficiencias en su desarrollo. Posteriormente, INEVAL (2024) ha identificado que:

A través de la evaluación "Ser Estudiante en la Infancia", que muchos niños de 5 años presentan niveles insuficientes en áreas como expresión y comunicación, se ha observado que la falta de recursos didácticos y la escasa formación en metodologías activas entre los docentes limitan el uso de estrategias como el juego de roles. (pág. 87)

De tal modo, que estas carencias educativas impiden que los docentes implementen estrategias efectivas para estimular la expresión y la comunicación, lo que limita el crecimiento académico, social y emocional de los estudiantes desde los primeros años de escolaridad.

Cabe resaltar que, la desigualdad en el acceso a recursos educativos representa una barrera para los docentes al momento de implementar metodologías activas que ayuden en el desarrollo de habilidades de los estudiantes. Bajo esta perspectiva, La INEC (2020), resalta que, alrededor del 40% de las escuelas rurales en Ecuador carecen de acceso a recursos educativos modernos y tecnológicos que faciliten la implementación de estrategias lúdicas interactivas, como juegos de roles. En este sentido, la falta de recursos limita la capacidad de los docentes

para aplicar metodologías que fomenten un aprendizaje más participativo y dinámico en las aulas con los estudiantes, afectando esto negativamente la calidad educativa.

En la Unidad Educativa “El Sembrador”, ubicada en el Cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, se observa que los estudiantes presentan limitaciones en su expresión oral, lo que da es poca fluidez al comunicarse, inseguridad al hablar en público y escasa participación en actividades grupales. Una carencia en la aplicación de estrategias lúdicas dentro del aula, a pesar de que el juego de roles se reconoce como una de las metodologías más eficaces para fomentar habilidades comunicativas. Sin embargo, su uso por parte de los docentes es limitado, lo que dificulta el desarrollo de la confianza y de competencias comunicativas esenciales en los estudiantes.

Desde esta perspectiva, cuando el docente no utiliza adecuadamente las actividades lúdicas, se dificulta la creación de espacios donde los estudiantes puedan expresarse con confianza. Como consecuencia, surgen momentos de silencio, disminuye el intercambio entre compañeros y muchas conversaciones quedan inconclusas. Esta situación evidencia la dificultad para compartir ideas y construir conexiones reales dentro del aula. Cuando las oportunidades para dialogar son escasas, hablar deja de ser algo natural y comienza a sentirse como una obligación. Con el tiempo, el ambiente pierde dinamismo y se repiten constantemente los mismos temas, reflejando la manera en que los estudiantes perciben actualmente la comunicación en el entorno educativo.

Frente a ello, los docentes no crean actividades que promuevan el compañerismo ni espacios seguros donde los estudiantes puedan expresarse sin miedo por lo que muchos estudiantes tienen miedo de equivocarse, lo que les impide hablar en público o participar en trabajos grupales. Al no contar con espacios lúdicos que les permita equivocarse sin miedo, los estudiantes se vuelven más tímidos y hablan menos.

En este sentido, es necesario que las familias reconozcan su papel en el proceso educativo, ya que su participación directa ayuda en la motivación y el desempeño del estudiante. Cabe destacar que, algunos padres muestran desinterés en participar en las actividades educativas, lo que afecta la comunicación entre padres, docentes y estudiantes y esto impide avanzar el crecimiento de sus habilidades comunicacionales.

## **Formulación del problema**

En ese orden de ideas, el juego de roles como estrategia lúdica exige que los docentes tengan capacitaciones para implementar estrategias lúdicas en el aula. Por ende, este proyecto plantea la siguiente pregunta: ¿Cómo analizar el juego de roles para el mejoramiento de la expresión oral de los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa "El Sembrador", parroquia Pastocalle, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, ¿durante el año lectivo 2025-2026?

## **3. JUSTIFICACIÓN**

Los juegos de roles tienen una gran **relevancia** que ayudarán a la fluidez verbal, la confianza y la interacción social. Por lo tanto, la importancia de este proyecto radica en el desarrollo de las habilidades comunicativas para el fortalecimiento de la expresión oral en los estudiantes en el aula.

La expresión oral, más allá de su uso en exposiciones o intervenciones breves, representa una herramienta para imaginar soluciones, negociar significados y participar en la comunidad. Según Ruiz y Pedraza (2020), el desarrollo del lenguaje oral es un proceso social que requiere estímulos constantes, especialmente en entornos escolares donde la interacción estructurada puede marcar la diferencia en la participación activa de los estudiantes. De esta manera, la afirmación de que el desarrollo del lenguaje oral es un proceso social que necesita estímulos constantes, es eficiente, ya que se ha evidenciado que cuando en el aula se promueve la interacción estructurada, los estudiantes participan con mayor seguridad y confianza.

En el contexto educativo actual, los docentes juegan un papel fundamental en el proceso didáctico lo que resulta clave destacar que los entornos escolares que privilegian la expresión oral mediante actividades lúdicas aumentan la participación de los niños y niñas. Al respecto, Hernández y Gamboa (2021) han señalado que, los entornos escolares que privilegian la expresión oral mediante actividades lúdicas aumentan la participación de los niños y niñas. Esto se debe a que, la palabra cuando se ejercita desde la espontaneidad, se convierte en un recurso para el aprendizaje significativo, no sólo porque permite organizar ideas, sino también porque posibilita el contacto emocional con los demás.

Este proyecto **aporta** al ámbito educativo al analizar el juego de roles como estrategia pedagógica orientada al fortalecimiento de habilidades comunicativas, dentro de un entorno

escolar bien estructurado, se busca proporcionar evidencia que desafíe los modelos tradicionales de enseñanza. Frente a ello, Gutiérrez y Barrios (2020), las actividades dramatizadas permiten integrar lo lingüístico, lo emocional y lo social, generando aprendizajes que perduran más allá del aula. Esta investigación, por tanto, pretende validar dichas afirmaciones desde la realidad actual de una Unidad Educativa.

Desde la práctica, la utilidad de la investigación viene por ayudar a los maestros a organizar clases con juegos de rol, representación de conversaciones, inventar personajes o solucionar retos de comunicación. Tal como mencionan Herrera y Paredes (2022), si se usa el juego con un propósito claro en clase, puede volverse clave para desarrollar capacidades necesarias de hoy en día, además se tiene en cuenta los materiales que realmente hay en la escuela, sin requerir equipos modernos, haciendo posible su uso en muchos contextos diferentes.

Al respecto Plazarte et al. (2022). Plantea que, “el entorno familiar es el primero momento donde se comienza a aprender en muchas áreas como conducta, afecto, desenvolvimiento en la sociedad y valores” (p.102). Dicho de otro modo, la educación depende en gran parte del hogar, ya que cumple un papel fundamental en la formación integral de los niños transmitiendo valores, normas y hábitos que fortalezcan su desarrollo personal. No obstante, cuando las familias no asuman esta responsabilidad se generan dificultades que afectan directamente el aprendizaje y el crecimiento de los estudiantes.

Arteaga & Guaña (2024) indican que: “Los padres deben monitorear y guiar las tareas escolares de sus hijos, esta acción brinda más seguridad a los niños y ellos tienen un mejor desenvolvimiento en la parte académica” (p.9). En este sentido, la falta de atención por padres de familia en tareas escolares ha representado un problema que afecta el rendimiento académico los niños suelen sentir inseguros, desmotivados y con menor capacidad para desenvolverse adecuadamente en el ámbito educativo, lo que limita su aprendizaje y desarrollo integral.

La **contribución** de este estudio radica en analizar el efecto del juego de roles en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes dentro del aula. Al examinarlo con cuidado, aparecen tanto fortalezas como dificultades al comunicarse; resultados así invitan a repensar cómo se enseña la expresión oral hoy en día. Situaciones prácticas cobran sentido frente a métodos tradicionales. Como ya apuntó UNESCO (2020), dominar el lenguaje hablado permite

entrar en diálogos donde todos deciden. Por eso practicarlos en clases no solo entrena voces, sino identidades que aprenden a sonar aún cuando titubean, poco a poco.

Los **beneficiarios** directos de esta investigación serán los estudiantes, e indirectos son los docentes de la Unidad Educativa “El Sembrador”.

Cuenta con **respaldo** de las autoridades de la Unidad Educativa “El Sembrador”. Trabajarán codo a codo, profesores y alumnos, durante todo el proceso. Gracias a un acuerdo entre la UTC y centros educativos, esta alianza tiene forma oficial. También se basa en datos reales, obtenidos desde distintos lugares confiables. Sin apoyo externo económico, cada integrante del equipo cubre sus propios gastos. Por eso mismo, el financiamiento corre por cuenta propia de quienes investigan. El trabajo avanza sin dependencias fuera del grupo principal.

La oralidad no es solo una habilidad académica, sino una herramienta fundamental para la vida. Como lo señala OCDE (2021), la capacidad de comunicarse con claridad está estrechamente relacionada con el éxito personal, profesional y social. Así, este estudio aporta a la construcción de una escuela más humana, donde la voz de cada estudiante sea escuchada, valorada y desarrollada de manera positiva en la educación

En este sentido, fortalecer la expresión oral mediante el juego de roles no representa únicamente una estrategia lúdica, sino también un acto de reconocimiento hacia los estudiantes y su derecho a ser escuchados en una escuela que, además de enseñarles a callar, debe enseñarles a hablar.

## **4. OBJETIVOS**

### **4.1 General**

Analizar el juego de roles para mejoramiento de la expresión oral de los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa "El Sembrador", parroquia Pastocalle, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, durante el año lectivo 2025-2026.

### **4.2 Específicos**

- Fundamentar los referentes teóricos relacionados con el juego de roles como estrategia lúdica.
- Identificar las estrategias metodológicas que aplican los docentes para el desarrollo de la comunicación de la expresión oral en el aula.
- Reflexionar el impacto del juego de roles en la fluidez, el vocabulario y la confianza de los estudiantes al expresarse oralmente.

## 5. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS

Tabla 1 *Sistema de tareas en relación a los objetivos planteados*

Objetivos	Actividades	Resultados de las actividades	Descripción
Fundamentar los referentes teóricos relacionados con el juego de roles como estrategia lúdica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Revisión bibliográfica sobre el juego de roles</li> <li>● Análisis de teorías pedagógicas y enfoques lúdicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificación clara de los fundamentos teóricos.</li> <li>● Construcción de un marco conceptual sólido.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Esta actividad permite sustentar teóricamente el tema, comprendiendo los aportes de diferentes autores y cómo el juego de roles se concibe dentro de las estrategias lúdicas.</li> </ul>
Identificar las estrategias metodológicas que aplican los docentes para el desarrollo de la comunicación de	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Observación en el aula.</li> <li>● Entrevistas o encuestas a docentes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Descripción precisa de las estrategias que aplican los docentes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● A través de la observación y el diálogo con docentes se recopila información sobre las técnicas que usan para promover la expresión</li> </ul>

<p>la expresión oral en el aula.</p>			<p>oral, permitiendo conocer el contexto real de enseñanza.</p>
<p>Reflexionar el impacto del juego de roles en la fluidez, el vocabulario y la confianza de los estudiantes al expresarse oralmente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Relacionar cada actividad con su propósito comunicativo.</li> <li>● Aplicar las actividades y registrar evidencias de desempeño.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Evidencias de mejora en la expresión oral.</li> <li>● Identificación de avances en fluidez, vocabulario y seguridad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se analizan las actividades aplicadas y explicar por qué fueron útiles y cómo contribuyeron a mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes en la expresión oral, especialmente en la seguridad y claridad al hablar en el aula</li> </ul>

## **6. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

### **6.1 Antecedentes**

#### El juego de roles

Rabasco et al. (2023) y Zambrano et al. (2025), a partir de la aplicación de la Prueba Scream para evaluar el desarrollo infantil y mediante entrevistas semiestructuradas a docentes, evidenciaron la necesidad de diseñar una guía didáctica basada en el juego de roles. De esta forma, se afirma que esta herramienta busca fortalecer las habilidades sociales en niños de edad preescolar, ya que, mediante actividades lúdicas, los infantes comienzan a desarrollar patrones de comportamiento y actitudes que favorecen la convivencia y la interacción con su entorno.

Polo (2019) y Acosta, (2019) encontraron, a partir de sus investigaciones, que el juego de roles favorece significativamente la convivencia escolar, ya que permite a los estudiantes adquirir conocimientos, desarrollar hábitos positivos y fortalecer su motivación. De igual manera, una estrategia pedagógica contribuye a resolver problemáticas relacionales dentro del aula, promoviendo a un salón de clase más colaborativo y participativo que mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje. En relación con ello, Villaco (2022) menciona que, los juegos de roles ayudan a mejorar la expresión oral, la creatividad y la participación de los estudiantes, permitiendo practicar el lenguaje en situaciones reales para que se sientan más seguros al expresarse.

Según Márquez y Liney (2020) El objetivo principal del juego de roles es el fortalecimiento del respeto en toda su extensión perfilando que los estudiantes aprendieran a tener unas adecuadas relaciones, mejorando así el clima de aula y el contexto educativo. La metodología empleada fue cualitativa con un diseño no experimental, con esto se buscó describir las actitudes antes y después de la aplicación de las estrategias. Los resultados obtenidos fueron que el problema de la pandemia evitó la aplicación de las actividades, sin embargo, la proyección de los resultados dio a entender que los valores sociales sobre todo el respeto hay que cultivarlo desde la familia y las aulas de clases.

Álvarez y Yolanda (2020) analizan cómo el juego de roles, usado como estrategia didáctica, contribuye a mejorar la comprensión lectora y el rendimiento académico de los estudiantes del tercer grado a través del diseño e implementación de un curso virtual en la plataforma Moodle. Para ello, se diseñó una estrategia didáctica basada en el juego de roles,

que aporte espacios para el aprendizaje. La metodología fue una investigación descriptiva con enfoque mixto. Se aplicó un pretest para diagnosticar las dificultades en comprensión lectora y, tras la intervención, se validaron los resultados del postest evidenciaron deficiencias en la comprensión lectora; sin embargo, el ambiente virtual con juego de roles permitió implementar estrategias didácticas que atendieron eficazmente las necesidades de los estudiantes.

Según Ramon y Abigail (2019), el juego de roles potencia la comprensión lectora en estudiantes del cuarto grado. Realizaron un estudio desde un enfoque de tipo cuantitativo, con un diseño cuasi - experimental por su grado de control que es el mínimo, con un pre test y pos test, conformado por un grupo control y un grupo experimental. La muestra estuvo conformada por 33 estudiantes de cuarto grado de primaria, con características similares en edad, nivel educativo y situación socioeconómica, de quienes se recogerá la información. Los resultados mostraron que el uso del juego de roles mejoró la comprensión lectora, favoreciendo la organización, interpretación y síntesis de textos, y fortaleció las competencias de los alumnos, especialmente en el área de comunicación.

#### La expresión oral

Salazar (2022), Montoya (2023) y Talledo (2022) al realizar sus respectivas investigaciones, coinciden en que la aplicación de estrategias lúdicas favorece significativamente el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes. En lo cual, se observó que aquellos que participaron en actividades de aprendizaje cooperativo, la incorporación de dinámicas lúdicas como juegos, cantos, cuentos y dramatizaciones permitió a los estudiantes expresarse con mayor fluidez, seguridad y participación activa en contextos comunicativos. De tal modo, se evidencia la importancia de enfoques lúdicos, creativos y colaborativos para fortalecer las habilidades orales en el ámbito escolar.

Mendoza (2021) y López y Delgado (2022) encontraron que, al desarrollar sus estudios, la aplicación de una estrategia didáctica basada en el diálogo y la narración promovió significativamente al fortalecimiento de las habilidades de expresión oral en los niños, permitiendo superar dificultades como el vocabulario reducido, la falta de coherencia en sus discursos y el temor a hablar en público. Por eso, es importante aplicar estrategias educativas que se adapten al contexto de los estudiantes, ya que esto ayuda a mejorar su forma de expresarse oralmente, considerando tanto el lenguaje como lo social y emocional.

Ortiz (2020) realizó un estudio que tuvo como objetivo determinar el efecto de la aplicación de estrategias activas en la mejora de la expresión oral de los estudiantes del primer grado el diseño corresponde al cuasi experimental, y la población estuvo conformado por 50 estudiantes del primer grado de secundaria de la I. E. “San Martín de Thours” de Reque – Chiclayo – 2018; 50 estudiantes pertenecen al grupo control y 50 estudiantes al grupo experimental. El instrumento utilizado para evaluar las estrategias activas fue una ficha de observación de 20 ítems, que evalúan la claridad, pronunciación, entonación y fluidez de la expresión oral. Los resultados evidenciaron que hay diferencias significativas en la mediana de expresión oral antes y después de la aplicación de estrategias activas a favor de la aplicación posterior. Por lo tanto, se concluye que hay efecto significativo de la aplicación de estrategias activas en la mejora de la expresión oral de los estudiantes.

López y Delgado (2022) también investigaron cómo diseñar una estrategia didáctica basada en el diálogo y la narración para fortalecer la expresión oral en estudiantes del nivel preescolar de la Escuela de Educación Fiscal Básica “Dr. Rómulo Romeo Santana Delgado”. La investigación se desarrolló con un enfoque cualitativo y un diseño de investigación de acción participativa. Principios de Elliot, a través de la acción metódica de comprensión, planeación e implementación. El grupo de estudio fue de veinticinco (25) niños, niñas y una (01) docente de la etapa inicial. Las técnicas de recolección de datos fueron la observación participante y la entrevista no estructurada aplicada a docentes de la institución. Los resultados de la fase de comprensión develan debilidades en la expresión oral de los niños en relación con el léxico, la verbalización, tono de voz y congruencia de ideas; además, se evidenció un marcado miedo escénico al interactuar en el aula.

## **6.2 Enfoque**

La presente investigación se fundamenta principalmente en el enfoque constructivista, que sostiene que el aprendizaje es un proceso activo y significativo donde el estudiante construye nuevos conocimientos a partir de sus experiencias previas. Desde esta perspectiva, de Vygotsky (1978), el aprendizaje constructivista se configura como un proceso sociocultural en el que el estudiante adquiere competencias a través de la interacción con otros sujetos y su entorno. Vygotsky (1978) enfatiza la importancia de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que es el espacio entre lo que el alumno puede hacer por sí solo y lo que puede lograr con la ayuda de un mediador o compañero más avanzado.

En lugar de quedarse callados, los alumnos practican hablando con escenas cotidianas; mientras tanto, alguien con más experiencia los acompaña paso a paso. En ciertos momentos señala un error pequeño, en otros se queda viendo sin decir nada. Poco a poco, empiezan a sentirse más seguros al hablar por su cuenta; cosas que antes eran difíciles en clase, ahora las manejan mejor fuera.

Por otra parte, Ausubel (1963) plantea que el aprendizaje es significativo cuando el nuevo conocimiento se conecta de forma clara y sustancial con la estructura cognitiva que existe en el estudiante. Debido a esto, es importante que los nuevos contenidos se relacionen con lo que ya sabe el estudiante, para que el aprendizaje sea real y dure más tiempo.

En este sentido, el juego de roles mejora la expresión oral al involucrar a los estudiantes en situaciones comunicativas reales. Además, esta práctica permite que el aprendizaje se vuelva más interactivo cuando conectamos lo nuevo con lo que ya sabemos lo que permite que lo recordemos y lo apliquemos en diferentes situaciones.

## **7. Fundamentación científica**

### **7.1 Juego de roles**

La comunidad académica contemporánea ha consensuado que, el juego de roles trasciende su carácter lúdico para constituirse en una estrategia pedagógica de alto valor científico, dado su potencial para simular interacciones sociales complejas y promover un desarrollo integral. Sintetizando esta perspectiva, Pérez y Ramírez (2021) demuestran que “la implementación estructurada de juegos de roles en contextos educativos formales actúa como un dispositivo para el aprendizaje socioemocional, al facilitar la expresión regulada de sentimientos, mejorar los patrones de comunicación interpersonal y funcionar como un mecanismo de entrenamiento para la resolución no violenta de conflictos, gracias a la experimentación directa de múltiples perspectivas” (p. 34). El aporte fundamental de este estudio reside en proporcionar un marco empírico que valida la estrategia no solo como un recurso motivacional, sino como una intervención psicoeducativa que favorece la transferencia de habilidades sociales y emocionales a contextos extracurriculares, garantizando así aprendizajes perdurables.

Profundizando en sus bases psicológicas, el juego de roles se enriquece teóricamente al integrarse con marcos narrativos, lo que potencia su impacto en el desarrollo de habilidades superiores. Huynh et al. (2021) analiza esta sinergia al afirmar que:

Los juegos de rol narrativos, diseñados para preadolescentes (11-13 años), funcionan como andamiajes para el desarrollo de la literacidad visual y el pensamiento sistémico, dado que la construcción colectiva de historias incrementa el compromiso cognitivo, la motivación intrínseca y la conexión emocional con los contenidos, transformando al aprendiz de receptor pasivo en coautor de su proceso formativo. (p. 56)

Este estudio es clave pues se focaliza en evidenciar que la dimensión narrativa no es un elemento accesorio, sino el núcleo que facilita un aprendizaje activo y significativo, posicionando al juego de roles como una metodología centrada en los paradigmas educativos centrados en el estudiante.

### ***7.1.1 Definición y características del juego de roles***

Cuando se trata de sentimientos, Pérez y Ramírez (2021) notan que representar personajes forma mientras se actúa. Ya no basta con desempeñar un rol: ahora cuenta cómo interactúas con los demás en escenarios preparados. Sucede una cosa rara cuando uno explora respuestas distintas sin temor al fallo; dentro de ese entorno seguro, es posible sentir, equivocarse, ajustar poco a poco. Puesto que ya todo viene preparado, cada instante hace algo claro; podría verse como juego, pero va más allá. En lugar de quedarse en entretenimiento breve, deja paso a transformaciones serias por dentro. A partir de escenas inventadas surgen comprensiones sinceras; mientras se vive cada segundo, emergen habilidades concretas sin depender de ideas abstractas. Al pasar los días, conocer al otro abre paso a verse con más claridad. De pronto, lo pequeño empieza a pesar más de lo esperado cuando crecer se vuelve necesario.

Complementando esta mirada, Huynh et al. (2021) caracteriza al juego de roles desde un paradigma narrativo-constructivista, señalando que “su esencia radica en la inmersión en marcos de historia o problemáticas que requieren que el estudiante no solo actúa un rol, sino que construya, de manera colaborativa, una trama con personajes, conflictos y desenlaces, integrando así la literacidad visual, el razonamiento causal y la empatía histórica o situacional en un proceso único de aprendizaje significativo” (p. 56). No es cuestión de soltar pensamientos

sin más; este modo funciona al entrelazar historias con otras personas, ya que lo importante surge cuando el trabajo compartido activa tanto la reflexión como la emoción. Así emerge una mirada distinta sobre por qué ciertos enfoques ayudan a digerir saberes complicados; todo gira en torno a lo que pasa si cada persona habla desde su manera única. Entonces se transforma la forma en que vuelven a ver lo que antes creían entender.

### ***7.1.2. Tipos de juegos de roles***

Como muestran los análisis, no todos los juegos de rol apuntan a lo mismo en la enseñanza; por más que se vean parecidos, cada uno tiene un rumbo diferente en clase. Villaco (2022), por caso, explica que algunos se centran en usar conocimientos prácticos mientras se mejora cómo hablar con claridad en ambientes escolares o profesionales. En lugar de repetir contenidos, estas actividades crean situaciones cercanas a la vida real. Allí se ensaya lenguaje formal, se sostienen argumentos o se exponen temas con detalle; ahí, en el centro del asunto, empiezan a importar más los formatos que divierten y atrapan a quien aprende. De forma callada, sin anuncios grandes, se nota cómo cada modo distinto de jugar cumple algo claro dentro de la lección.

Por otro lado, García y Torres (2020) diferencian los juegos de roles sociales, señalando que “estos priorizan el desarrollo de la inteligencia interpersonal y las habilidades de cooperación, a través de la dramatización de conflictos cotidianos que requieren escucha activa, consenso y toma de perspectiva para su resolución” (p. 119). El aporte de esta tipología radica en su utilidad diagnóstica y de diseño, permitiendo al docente seleccionar o diseñar la modalidad que responda de manera óptima a las necesidades específicas de su grupo.

### ***7.1.3. Ventajas de los juegos de roles***

Dentro de la dimensión cognitiva y actitudinal, el juego de roles se configura como un catalizador que transforma la dinámica del aula. Polo (2019) evalúa este impacto en su estudio experimental, afirmando que:

La implementación de esta estrategia no solo facilita la asimilación de conceptos abstractos a través de su contextualización en escenarios simulados, sino que también instaurar hábitos de trabajo intelectual como la planificación, la ejecución secuencial y la evaluación retrospectiva, a la vez que eleva sustancialmente la motivación intrínseca al conferir autonomía, relevancia y un sentido lúdico a la tarea académica. (p. 154)

El aporte medular radica en demostrar que el juego de roles opera como un andamiaje motivacional y metacognitivo, permitiendo que la adquisición de conocimiento y el desarrollo de habilidades blandas ocurran de manera sinérgica y sustentable.

Profundizando en su dimensión socioafectiva, la estrategia se revela como una herramienta poderosa para la socialización secundaria y la creación de una comunidad de aprendizaje. Acosta (2019) sustenta esta ventaja al concluir en su investigación-acción que:

La dramatización de roles fomenta la internalización de valores democráticos como la empatía, la justicia y la responsabilidad, al tiempo que promueve la integración grupal a través de la interdependencia positiva y el logro de metas comunes, lo cual se traduce en una disposición más colaborativa hacia el aprendizaje y en una significativa mejora del clima escolar. (p. 89)

Este hallazgo consiste en subrayar la función profiláctica y estructurante del juego de roles, el cual actúa como un microcosmos social donde se practican y perfeccionan las competencias necesarias para la vida en sociedad.

#### ***7.1.4. Uso del juego de roles en el aula***

El juego de roles constituye un recurso fundamental se configura como un recurso pedagógico fundamental en Educación Básica para abordar deficiencias específicas en la comunicación verbal. Mendoza (2021) demuestra que:

La aplicación de un programa sistemático de dramatizaciones graduadas, que progresa desde la imitación de diálogos cotidianos hasta la improvisación de situaciones complejas, genera un incremento significativo en la riqueza léxica y la coherencia narrativa en niños de 6 a 8 años, al proporcionar un andamiaje lúdico que reduce la presión evaluativa y les permite ensayar estructuras sintácticas y conectores pragmáticos en un contexto significativo. (p. 77)

Por primera vez, este trabajo muestra cómo estructurar juegos de rol paso a paso. Así pasa de ser algo ocasional a convertirse en método claro para mejorar habilidades del habla. Se observan con detalle los obstáculos que dificultan expresarse bien al hablar. En contextos donde influyen emociones o motivaciones, resulta útil enfrentar el miedo habitual de muchos

estudiantes: hablar frente a otros. Esa fue la pauta hallada por López y Delgado (2022), tras examinar varios casos reales:

La incorporación de juegos de roles narrativos y conversacionales con retroalimentación estructurada entre pares reduce los niveles de ansiedad comunicativa en un 40% y aumenta la autopercepción de competencia oral en adolescentes, ya que la simulación repetida de exposiciones ante una audiencia comprensiva sensibiliza el miedo al juicio externo y construye una memoria de éxito experiencial. (p. 112)

El juego de roles como una intervención psicoeducativa no solo mejora una habilidad, sino que actúa sobre los factores emocionales y actitudinales que la sustentan, impactando positivamente en la disposición general del estudiante hacia el aprendizaje.

#### ***7.1.5. Función pedagógica del juego***

Articulando su potencial como eje metodológico, el juego de roles trasciende su uso como actividad aislada para erigirse como la estructura central de proyectos colaborativos que integran el currículo. Hernández y Gamboa (2021) determina en su estudio de diseño basado en la investigación que:

La función pedagógica de esta estrategia se maximiza cuando se articula como la fase de simulación dentro de secuencias didácticas por proyectos, donde los estudiantes deben investigar, planificar y, finalmente, representar roles que exigen la aplicación integrada de conocimientos, lo que incrementa la motivación por dominio y la confianza en sus capacidades, al evidenciar la utilidad real de lo aprendido. (p. 205)

El aporte fundamental de este enfoque estriba en redefinir la función pedagógica del juego de roles: ya no es un mero recurso de motivación, sino un mecanismo de transferencia y aplicación que cierra el ciclo del aprendizaje, asegurando que los conocimientos se consoliden a través de su uso en contextos simulados complejos y colaborativos.

A medida que se va especializando su función en el dominio del lenguaje, el juego de roles opera como un taller vivo para el desarrollo de competencias comunicativas de alto nivel, enfocadas en el uso efectivo y adaptable del lenguaje. Bravo (2024) precisa que “su implementación a través de juegos lingüísticos de restricción e improvisación (como debates con roles asignados o narraciones espontáneas) entrena de manera deliberada la fluidez

ideacional, el acceso rápido al léxico y la capacidad de reformulación in situ, competencias que son la base de una comunicación oral efectiva y adaptable a cualquier situación dentro y fuera del aula” (p. 93). Esta perspectiva, es importante pues identifica la función micro-pedagógica del juego de roles como un simulador de la competencia comunicativa pragmática, desarrollando no solo lo que el estudiante dice, sino su habilidad para hacerlo con pertinencia, eficacia y creatividad en tiempo real.

Además, cuando los estudiantes actúan distintas situaciones, poco a poco van mejorando cómo hablan con otros. Así organizan sus ideas mientras practican hablar sin miedo ni pausas largas. Lo observaron Ramírez y Ortega (2020) durante un estudio hecho dentro del salón de clases:

La dramatización guiada de diálogos, especialmente aquellos que replican situaciones de negociación o resolución de desacuerdos, estimula la capacidad de los estudiantes para estructurar argumentos lógicos, usar conectores conversacionales apropiados y adaptar su discurso en tiempo real a las respuestas de sus interlocutores, promoviendo así una interacción grupal más fluida y la construcción de relaciones basadas en la reciprocidad comunicativa. (p. 118)

Asimismo, a dramatización guiada permite que los estudiantes se expresen con más claridad y aprendan a escuchar y responder a los demás de manera natural. Al vivir situaciones simuladas de diálogo, fortalecen su manera de comunicarse y logran interactuar con sus compañeros de forma más fluida y respetuosa, creando relaciones basadas en el apoyo y la comprensión mutua.

En cuanto al juego de roles tiene una influencia significativa en la percepción de competencia social del estudiante, facilitando su integración. León (2022) corrobora este beneficio al indicar, tras un estudio longitudinal, que:

La participación regular en dramatizaciones con objetivos socio afectivos incrementa la fluidez en la interacción oral y la confianza para iniciar y mantener conversaciones, ya que la experiencia repetida de éxito en la simulación construye una autoimagen social más competente y reduce el miedo al rechazo, factores que son determinantes para una integración social positiva en el entorno escolar. (p. 67)

En este sentido, estos resultados destacan la importancia del juego de roles como una estrategia fundamental para practicar habilidades que fortalecen la participación y la integración activa dentro del grupo, reducen el miedo al rechazo y favorecen el desarrollo de habilidades comunicativas y una convivencia positiva en el aula.

#### ***7.1.6. Integración del juego con los contenidos curriculares***

Además, el juego de roles ayuda a que los estudiantes comprendan mejor los contenidos al ponerlos en práctica en situaciones cercanas a su realidad. Por ello, Cabrera (2023) evalúa esta integración en su investigación, concluyendo que:

La dramatización de procesos históricos, científicos o matemáticos transforma conceptos complejos en narrativas vivas, donde los estudiantes, al personificar roles específicos (como un científico, un personaje histórico o una figura geométrica), desarrollan una comprensión profunda y significativa al experimentar las causas, consecuencias y relaciones teóricas desde una perspectiva interna y emocionalmente comprometida. (p. 182)

De este modo, el juego de roles es un mecanismo efectivo para transformar lo que está establecido en el currículo en aprendizajes significativos, que los estudiantes saben cómo y cuándo aplicar en situaciones reales de su vida cotidiana.

Al respecto, el juego de roles facilita el cumplimiento de los objetivos curriculares de comunicación efectiva y uso auténtico del lenguaje. Saito (2021) sustenta esta premisa al observar que:

La incorporación de juegos de roles basados en funciones lingüísticas específicas (como pedir información, dar opiniones o resolver problemas) en la planificación de la enseñanza de lenguas, mejora significativamente tanto la percepción auditiva de matices pragmáticos como la producción oral espontánea, al crear un ‘andamiaje situado’ que vincula de forma inseparable la gramática y el vocabulario curricular con su uso real en interacciones sociales simuladas. (p. 204)

En este sentido se demuestra que el juego de roles asegura un aprendizaje significativo, que va más allá de la memorización para convertirse en competencia comunicativa aplicable.

### ***7.1.7. El docente percibe el juego como una herramienta pedagógica útil***

El docente reconoce al juego de roles como un instrumento de alta utilidad para abordar dimensiones específicas de la competencia comunicativa oral. Derwing et al. (2021) identifican esta percepción en su estudio cualitativo con docentes de diversos niveles, quienes reportaron que “la dramatización sistemática actúa como un mecanismo de ‘puesta en escena’ del lenguaje que incrementa notablemente la claridad enunciativa y la fluidez discursiva de los estudiantes” (p. 215). En este sentido, la experiencia docente evidencia que el juego de roles es una estrategia para el éxito académico y social en la vida real.

También, algunos profesores ven esta técnica como una forma distinta de trabajar con el idioma en conjunto. Así lo apoya Couper (2022), quien registra que “los maestros no usan la simulación solo de vez en cuando, sino como escenario ideal para practicar sonidos, tono y ritmo dentro de interacciones reales, notando cómo este método impulsa el interés porque da sentido social al trabajo con la voz” (p. 93). Bajo ese ángulo, quienes enseñan valoran esta herramienta por combinar bien la claridad oral con la capacidad de expresarse, ayudando así a aprender mejor y con mayor fondo.

### ***7.1.8. Recursos y condiciones de aplicación***

La aplicación del juego de roles requiere recursos tecnológicos que potencien su valor pedagógico y favorezcan la reflexión sobre el aprendizaje. Cardoso et al. (2020) especifican en su estudio de diseño instruccional que:

La incorporación de herramientas digitales como software de grabación de audio-video y visualizadores de espectrograma durante las sesiones de juego de roles facilita una práctica oral más consciente, permitiendo a los estudiantes observar y autoevaluar aspectos paralingüísticos como la entonación, el ritmo y la claridad articulatoria, transformando así una actividad subjetiva en un proceso de mejora basado en evidencia concreta. (p. 157)

De este modo, la condición material tecnológica no es un mero soporte, sino un catalizador de la autorregulación del aprendizaje, enriqueciendo la experiencia lúdica al dotarla de un componente analítico y reflexivo fundamental para el desarrollo de una competencia oral precisa.

La disponibilidad de materiales visuales y fonéticos es fundamental para que el juego de roles vaya más allá de la simple fluidez expresiva. Por eso, Collins y Mees (2020) argumentan que “el uso de apoyos visuales como diagramas de órganos articulatorios, gráficos de contorno entonacional y fichas con símbolos fonéticos durante la fase de preparación del rol favorece la comprensión internalizada de reglas fonéticas y pragma lingüísticas, lo que se traduce en una producción oral más precisa y contextualmente apropiada durante la dramatización” (p. 203). Debido a ello, estos recursos materiales cumplen un papel de apoyo clave, ya que guían la actuación lingüística del estudiante y permiten que los aspectos formales del lenguaje se trabajen de manera constante dentro de actividades comunicativas y lúdicas.

#### ***7.1.9. Tiempo destinado al juego en la planificación***

El juego de roles se convierte en una estrategia pedagógica efectiva en gran parte también gracias a la adecuada planificación del tiempo, donde se aseguren espacios bien distribuidos para cada actividad y objetivo planificado. Saito y Plonsky (2021) demuestran mediante un meta-análisis de intervenciones pedagógicas que:

La programación de sesiones breves, frecuentes y específicamente dedicadas a la práctica oral guiada mediante juegos de roles, en contraste con actividades esporádicas, genera mejoras estadísticamente significativas en la inteligibilidad (comprensibilidad) del habla de los estudiantes, ya que este esquema respeta los principios de la curva de aprendizaje y la consolidación mnésica, permitiendo la integración progresiva de nuevos patrones fonético-pragmáticos. (p. 318)

Por esta razón, la dosificación del tiempo se convierte en un aspecto pedagógico clave, ya que la práctica sistemática no solo mejora la fluidez, sino que también incrementa de manera significativa la inteligibilidad del habla, evidenciando avances más sólidos y duraderos en las habilidades orales.

Por otra parte, se ha evidenciado que una implementación sostenida del juego de roles constituye un potenciador de la autoeficacia comunicativa. González et al. (2024) corrobora este efecto en un estudio longitudinal, indicando que “la implementación semanal estructurada de juegos de roles reduce la incidencia de errores fonológicos y gramaticales e incrementa la confianza de los estudiantes al crear una predictibilidad y una familiaridad con la dinámica de expresión pública” (p. 142). Este resultado destaca el papel del tiempo planificado, pues

constituye el apoyo pedagógico afectivo que reduce la ansiedad y asegura que la práctica construya la disposición psicológica para usar el lenguaje de manera efectiva y espontánea.

#### ***7.1.10. Adaptabilidad del juego al nivel del grupo***

La enseñanza efectiva requiere estrategias que no solo transmitan conocimientos, sino que también mantengan la motivación y faciliten la comprensión profunda. En este sentido, Zhang y Wang (2022) sustentan esta cualidad al demostrar que “la implementación de actividades rítmicas y dramatizadas permite una gradación sutil de la dificultad y una adaptación del soporte pedagógico, lo que optimiza la motivación intrínseca y la retención a largo plazo” (p. 175). Por otra parte, este estudio conceptualiza la adaptabilidad como un principio didáctico consciente que, mediante la flexibilidad metodológica, permite atender la diversidad del aula y garantizar un aprendizaje accesible y retador para todos.

La enseñanza de las habilidades orales en el aula requiere estrategias didácticas que reconozcan la diversidad de niveles y necesidades de los estudiantes. Debido a ello, Zielinski (2022) concluye en su investigación que:

La adaptación sistemática del juego de roles, basada en un diagnóstico inicial de las competencias orales, incrementa significativamente la participación y la fluidez de los estudiantes, ya que les permite interactuar desde un nivel de competencia real, reducir la ansiedad y experimentar éxitos incrementales que fortalecen su autoeficacia y disposición a tomar riesgos comunicativos progresivamente mayores. (p. 88)

Esta perspectiva, evidencia que la verdadera enseñanza de las habilidades orales requiere estrategias adaptadas a la diversidad del aula para promover una participación equitativa y un desarrollo comunicativo efectivo en todos los estudiantes.

## **7.2. Expresión oral**

### ***7.2.1. Proceso de la expresión oral***

El desarrollo de la expresión oral implica la articulación simultánea de múltiples habilidades lingüísticas. Cárdenas (2020) caracteriza este proceso en su investigación etnográfica, afirmando que “la expresión oral se construye y desarrolla fundamentalmente a través de la interacción dialógica en contextos auténticos o simulados, donde el estudiante moviliza y coordina de manera simultánea procesos de formulación de ideas, selección léxica,

estructuración sintáctica y ajuste pragmático” (p. 92). Por lo tanto, este proceso es complejo ya que el estudiante debe coordinar al mismo tiempo el contenido de sus ideas, la forma lingüística y la adecuación al contexto comunicativo, lo que exige prácticas didácticas integrales y situadas.

Por consiguiente, la producción del discurso oral puede analizarse como un ciclo recursivo que involucra fases de planificación, ejecución monitoreo y ajuste basado en la retroalimentación. Sánchez et al. (2021) esquematiza este proceso al señalar que “la expresión oral efectiva implica una secuencia de operaciones mentales donde el hablante primero conceptualiza y planifica su mensaje, luego formula y articula el discurso accediendo a sus recursos lingüísticos, y finalmente monitorea y ajusta su producción en función de la retroalimentación interna y externa” (p. 108). Por ello, la expresión oral efectiva exige que el hablante planifique, formule y regule su discurso, lo que permite una comunicación más clara, coherente y adecuada al contexto.

### ***7.2.3. Organización de ideas***

Cuando se ordenan las ideas poco a poco, el tono cambia; según López (2021), ir armando cada parte con cuidado, elegir términos claros, señales en el habla, peso justo entre conceptos, ayuda bastante a entenderse mejor. Tener un plan listo antes de empezar no solo hace más fácil recordar lo clave, además da espacio para ajustarse mientras se va. De hecho, estructurar todo eso funciona como una guía callada, lista para cambiar rumbo sin parar en seco.

El uso de planificación se configura como un apoyo pedagógico fundamental para estudiantes en etapas iniciales del desarrollo de la competencia oral. Ramírez (2022) demuestra que “la planificación oral asistida mediante esquemas jerárquicos o mapas conceptuales facilita la producción de discursos ordenados y coherentes, al proporcionar una representación visual de las relaciones entre ideas que activa y organiza los recursos léxicos y sintácticos necesarios,” (p. 156). Este hallazgo valida estas herramientas no como un fin en sí mismas, sino como apoyos cognitivos temporales que ayudan a organizar las ideas y alivian la carga mental del estudiante, permitiéndole concentrarse en la entonación, el ritmo y el uso adecuado del lenguaje durante la exposición oral.

#### **7.2.4. *Fluidez verbal***

La fluidez verbal se entiende como la manifestación observable de la automaticidad en el procesamiento del lenguaje. De este modo, Segalowitz (2010) explica que "la fluidez se desarrolla mediante la práctica constante que promueve la automatización de los procesos de recuperación léxica, construcción sintáctica y articulación fonética, reduciendo así las pausas vacilantes y aumentando la tasa de emisión de palabras significativas por minuto" (p. 147). De esta manera, la fluidez se centra en un funcionamiento eficiente que posibilita una producción continua, coherente y libre de pausas excesivas, por lo que su desarrollo requiere una práctica deliberada y constante.

Complementariamente, la fluidez no solo se nutre de la práctica individual, sino que se potencia exponencialmente en contextos de interacción social significativa y desafiante. Gass y Mackey (2020) demuestran en su investigación que:

La participación frecuente en dinámicas interactivas como debates estructurados y dramatizaciones genera un entorno rico en output (producción) comprensible y feedback (retroalimentación) inmediato, lo que estimula la capacidad de los estudiantes para formular y expresar ideas de manera espontánea, procesando el lenguaje con mayor agilidad y fortaleciendo la confianza en sus recursos comunicativos. (p. 203)

Este enfoque subraya que la fluidez es una habilidad socio-interactiva que desarrolla cuando el hablante está inmerso en situaciones comunicativas auténticas que demandan una gestión rápida y adaptativa del discurso, superando así los ejercicios descontextualizados de repetición.

#### **7.2.5. *Interacción efectiva***

El aprendizaje de la comunicación oral no se limita a la producción individual de mensajes, sino que se enriquece significativamente en contextos de interacción colaborativa. Hernández y Gamboa (2021) postula que "las actividades colaborativas que generan negociación de significado y ajuste del discurso proveen un andamiaje conversacional esencial, ya que obligan a los interlocutores a practicar la escucha activa, ofrecer retroalimentación correctiva implícita y co-construir mensajes comprensibles" (p. 452). Cabe destacar que, un mecanismo explicativo sobre cómo la interacción oral entre estudiantes no es solo un

intercambio social, sino una condición necesaria que desencadena procesos cognitivos de ajuste y comprensión profunda, elevando así la calidad del aprendizaje lingüístico y general.

El juego de roles también enseña cómo moverse en grupo, Bravo (2024) afirma que al hablar mientras se representa, surgen comentarios conectados, casi como si las mentes coincidieran por azar durante unos minutos. De repente, mejorar la forma de comunicarse con personas viene no tanto de estudiar sino de probar escenas compartidas, incluso inventadas. Cuando los pares intercambian palabras así, descubren rutas que ningún texto ofrece por sí solo; empezar a pronunciar de manera incorrecta es el primer paso claro; lo valioso aparece tras intentarlo varias veces, nunca en el inicio.

#### **7.2.6. Dicción**

La dicción es fundamental para la comunicación; por ejemplo, Villaco (2022), mencionó algo clave: “repetir sonidos difíciles ayuda a pronunciar mejor, así la gente entiende más fácil lo que decimos” (pág. 67). Por eso, decir bien cada sonido no es solo detalle, hace posible que otros capten sin problemas el mensaje. Aunque parezca pequeño, ajustar cómo movemos la boca cambia por completo si alguien nos sigue o no. Así las cosas, hablar con nitidez depende sobre todo de ese control fino al producir sonidos. Lo cierto es que, sin buena articulación, incluso ideas claras tienden a volverse confusas al ser escuchadas.

Aprender a hablar claro requiere compañía de alguien con trayectoria; correcciones en el momento, mientras se conversa sobre temas reales, ayudan a notar cómo suenan las palabras; esto posibilita ajustes propios, dice González et al. (2024). Sucede así: la figura del docente cambia, ya no señala solamente, ahora orienta desde la escucha atenta, creando un lugar donde cada cual perfecciona su forma de hablar, usando el lenguaje tal como es, sin añadidos falsos.

#### **7.2.7. Participación activa**

La participación activa se concibe como un compromiso dialógico y cognitivo que trasciende de la mera intervención oral, constituyendo el núcleo del aprendizaje colaborativo. Analizando su dinamismo, Salazar (2022) articula que, “las dinámicas grupales diseñadas para fomentar el habla exploratoria estimulan una participación constante y reflexiva, donde los estudiantes co-construyen conocimiento mediante la justificación de ideas, el cuestionamiento entre pares y la negociación colectiva de significados” (p. 98). Esta perspectiva indica que la participación activa parte de la calidad de la interacción cognitiva y social que ocurre en el aula.

La motivación desempeña un papel fundamental en el desarrollo de las habilidades orales, sobre todo cuando las actividades se proponen de forma dinámica, atractiva y con sentido para los estudiantes. Bajo esta perspectiva, Montoya (2023) demuestra en su investigación sobre motivación que “la inclusión de principios de ludificación (gamificación) en las actividades orales promueve una participación espontánea y desinhibida al crear un marco de referencia donde el error forma parte del juego y no de la evaluación” (p. 121). Este enfoque evidencia que la participación activa, cuando está mediada por el juego, opera como un ambiente lúdico y seguro, los estudiantes se sienten más confiados para expresarse oralmente, lo que ayuda a una participación más activa y espontánea.

#### **7.2.8. Vocabulario**

Dependiendo del entorno, las palabras que usamos también se mueven. Hablar claro o con matices depende mucho de eso. Cuando uno observa bien lo que pasa, resulta evidente cierta influencia en la forma de comunicarse. Mendoza (2021). Plantea en su trabajo:

En contextos diversos y llenos de matices, escuchar mucho el idioma ayuda a aprender más palabras. Repetir su uso de forma intencionada hace que salgan mejor al hablar. Así, poco a poco, las frases ganan precisión. También ajustan mejor al contexto social. Con el tiempo, surgen formas más refinadas de comunicarse (p. 45).

Desde esta perspectiva, las palabras no solo nombran cosas, sino que también abren caminos en la mente. Una expresión cambia dependiendo de quién escucha. El contexto moldea lo que decimos. Elegir bien cada término permite comunicarse con más claridad. Las decisiones del lenguaje surgen también desde fuera: la situación influye. Un mismo significado se adapta a distintos momentos. La elección precisa surge de combinar intención y entorno.

El vocabulario se consolida y automatiza cuando se moviliza activamente en intercambios comunicativos significativos. Por ello, López y Delgado (2022) sostienen que "la práctica frecuente en actividades conversacionales auténticas o simuladas ayuda a superar las limitaciones del conocimiento léxico pasivo al forzar su activación y recuperación en tiempo real" (p. 112).

Este principio resalta que el uso en interacción es el mecanismo central que convierte el vocabulario aprendido en vocabulario disponible para la expresión oral espontánea, y que el

juego de roles constituye un escenario pedagógico ideal para ampliar más el repertorio léxico de los estudiantes.

### **7.2.9. Conciencia semántica**

La conciencia semántica se define como la comprensión metalingüística de las relaciones de significado entre palabras, lo cual es fundamental para la selección léxica precisa y la coherencia discursiva. Analizando su desarrollo, Ramírez y Ortega (2020) explicitan que "el trabajo sistemático con relaciones léxicas paradigmáticas, como la sinonimia, antonimia e hiponimia, fortalece la red semántica mental del aprendiz, permitiéndole discernir matices de significado, seleccionar el término más adecuado al contexto y evitar ambigüedades, lo que eleva sustancialmente la precisión y calidad técnica del discurso oral" (p. 78). Este enfoque supera la visión del vocabulario como una lista de palabras aisladas, al entenderlo como un sistema relacional dinámico, cuyo dominio consciente es un predictor clave de una expresión oral rica, matizada y contextualmente apropiada.

La conciencia semántica también implica la capacidad de reflexionar sobre las elecciones léxicas dentro de un género discursivo específico León (2022) sostiene que:

La reflexión guiada sobre el uso contextual de los términos, especialmente en tareas de narración o explicación, incrementa la conciencia de los estudiantes sobre la variación registral, la connotación y la coherencia temática, lo que se traduce en intervenciones orales más claras y coherentes, al poder ajustar intencionadamente su léxico a la situación, el propósito y la audiencia. (p. 273)

Además, la conciencia semántica demuestra que la riqueza léxica depende de la capacidad de movilizar el vocabulario de manera estratégica y reflexiva para construir significados efectivos en interacción.

### **7.2.10. Propiedades del texto**

Las propiedades textuales de coherencia y cohesión constituyen pilares estructurales de cualquier comunicación oral efectiva. Fundamentando su importancia didáctica, Cabrera (2023) sostiene que "la enseñanza explícita de los recursos cohesivos proporciona a los estudiantes las herramientas lingüísticas necesarias para tejer un discurso percibido como un todo unificado" (p. 318). De esta manera, se concluye que la noción abstracta de buena estructura en elementos

lingüísticos concretos puede practicarse y dominarse para potenciar la expresión oral de mejor manera.

Además, la práctica de narraciones guiadas no depende únicamente del manejo del vocabulario, sino también de la capacidad para organizar las ideas de manera coherente. Saito (2021) ejemplifica este proceso al afirmar que:

La construcción guiada de narraciones permite a los estudiantes experimentar con la macroestructura (secuencia cronológica, episodios, resolución) mientras aplican simultáneamente mecanismos de cohesión local, como conectores temporales y referencias anafóricas, lo que incrementa de manera observable la coherencia global y la cohesión local de sus discursos, al vincular la organización conceptual con su realización lingüística concreta. (p. 54)

Asimismo, esta estrategia favorece que el estudiante movilice de manera integrada sus conocimientos para alcanzar un propósito comunicativo completo y significativo, tanto en diversas actividades académicas como en su vida cotidiana, contribuyendo así al enriquecimiento de su vocabulario.

### ***7.2.11. Comprensión de vocabulario***

La comprensión del vocabulario es un elemento clave en el desarrollo de la competencia comunicativa. De este modo, Derwing et al. (2021) demuestran que "la exposición deliberada y reiterada a vocabulario contextualizado en discursos auténticos o simulados mejora sustancialmente la velocidad y profundidad de su procesamiento cognitivo" (p. 89). Este principio evidencia que la comprensión léxica no es un fin en sí misma, sino la infraestructura cognitiva que sustenta la fluidez y la precisión, ya que un vocabulario internalizado opera como un recurso de recuperación automática que libera recursos mentales para tareas comunicativas de orden superior.

La comprensión de vocabulario facilita la comprensión de textos, la producción oral y escrita, y la participación activa en interacciones comunicativas Couper (2022) corrobora que "la enseñanza de vocabulario mediante actividades interactivas que exigen su uso para lograr un objetivo comunicativo fortalece los vínculos semánticos y pragmáticos de las palabras, promoviendo una internalización más profunda que se traduce en una mayor espontaneidad y precisión en los discursos orales, al integrar el conocimiento léxico en redes de uso real" (p.

134). Este enfoque subraya que la comprensión plena se consolida y evidencia en la producción, siendo la interacción el escenario donde el vocabulario deja de ser un conocimiento pasivo para convertirse en una herramienta activa de pensamiento y comunicación.

#### **7.2.12. *Confianza comunicativa***

La confianza comunicativa constituye la autoeficacia específica del hablante, es decir, la creencia en su capacidad para producir discursos comprensibles y alcanzar sus objetivos comunicativos en interacción social. Analizando su construcción, Zielinski (2022) sostiene que “la práctica de actividades orales centradas en criterios alcanzables, como la inteligibilidad más que en la perfección nativa, genera experiencias de dominio que son la fuente primaria de autoeficacia” (p. 79). En este sentido, la confianza es una variable psicológica modificable que se construye pedagógicamente mediante tareas diseñadas para garantizar experiencias de éxito.

Asimismo, la confianza se nutre de estrategias que reducen la ansiedad a través de la comunicación corporal y la estructura rítmica. Especificando este mecanismo, Zhang y Wang (2022) demuestra que “las actividades rítmicas y dramatizadas fortalecen la confianza comunicativa al canalizar la atención del estudiante hacia la acción coordinada y el ritmo compartido, lo que reduce la autoconciencia paralizante, promueve una sensación de fluidez y seguridad en el grupo, y aumenta radicalmente la disposición a interactuar oralmente de manera espontánea y comprometida” (p. 212). De esta manera, las actividades rítmicas y dramatizadas no solo fomentan la participación activa, sino que también fortalecen la confianza comunicativa de los estudiantes.

#### **7.2.13. *Dimensión emocional***

La dimensión emocional constituye un sistema regulador fundamental que puede facilitar o inhibir la capacidad de expresión oral. Analizando esta interacción, Shams y Seitz (2020) demuestra en su investigación que “la creación de un entorno pedagógico que integra actividades multisensoriales y lúdicas reduce significativamente los niveles de ansiedad asociados a la expresión oral, al disminuir el filtro afectivo y mejorar la disposición psicológica del estudiante para participar en interacciones públicas” (p. 67). Por lo que la dimensión emocional es un componente estructural del aprendizaje que debe ser gestionado pedagógicamente para desbloquear el potencial comunicativo de los estudiantes.

Complementariamente, la confianza emocional necesaria para la participación oral se construye de manera relacional, a través de la interacción con un docente que actúa como facilitador afectivo. Williams y Burden (2022) sostienen que:

La retroalimentación positiva, empática y centrada en el proceso que proporciona el docente construye un andamiaje afectivo esencial, el cual incrementa la motivación intrínseca y la autoestima comunicativa de los estudiantes, al transmitir una creencia genuina en su capacidad, lo que favorece una participación oral más arriesgada y persistente, incluso ante dificultades. (p. 145)

Este principio destaca el rol del docente no solo como transmisor de conocimientos, sino como arquitecto del clima emocional del aula, cuya capacidad para validar, alentar y crear un espacio psicológicamente seguro es determinante para que los estudiantes desarrollen la resiliencia emocional necesaria, para una comunicación oral auténtica y sostenida.

#### ***7.2.14. Dimensión cognitiva***

La dimensión cognitiva conectar nuevos conocimientos con los previos, favoreciendo la comprensión y la capacidad de expresar ideas de forma coherente. Debido a ello, Ausubel (1963) explica que "el aprendizaje significativo ocurre cuando nueva información se ancla y diferencia progresivamente dentro de una estructura de conocimientos preexistente ('subsunores'), lo que proporciona una red organizada de conceptos que el hablante puede recuperar y conectar para generar discursos coherentes y sustantivos, en lugar de respuestas memorísticas y descontextualizadas" (p. 58). En ese sentido, al situar el lenguaje en contextos simulados significativos, se facilita que el estudiante organice y exprese sus ideas de manera más lógica y conectada.

Además, el desarrollo cognitivo necesario para una expresión oral competente es esencialmente un proceso mediado por la interacción social. Profundizando en este postulado, Vygotsky (1978) argumenta que:

Las funciones cognitivas superiores, como el lenguaje interior y el pensamiento conceptual, se originan primero en el plano social (interpsicológico) a través de la colaboración con pares o expertos, para luego internalizar como herramientas de autorregulación intrapsicológica, siendo la zona de desarrollo próximo el espacio donde esta transición se facilita. (p. 57)

De esta manera, las estrategias como el juego de roles constituyen una forma privilegiada de interacción social estructurada, donde el diálogo, la negociación de significados y el andamiaje entre compañeros sirven de soporte externo para que el estudiante ejercite y, eventualmente, internalice las estructuras cognitivas y lingüísticas que le permitirán planificar, monitorear y ejecutar sus discursos de manera autónoma y autorregulada.

#### **7.2.15. Dimensión sociolingüística**

La dimensión sociolingüística se refiere al conocimiento y la capacidad de adaptar el discurso a variables sociales como el contexto, la relación entre interlocutores y el propósito comunicativo. Profundizando en la aplicación fonológica de esta competencia, Trofimovich e Isaacs (2022) demuestran que:

La práctica deliberada de reglas fonológicas, como la entonación o la reducción de sonidos en habla conectada, dentro de situaciones comunicativas simuladas que varían en formalidad o intención, mejora directamente la inteligibilidad percibida y la fluidez de la interacción oral, ya que el aprendiz internaliza no solo la forma sonora, sino su valor social para expresar cortesía, énfasis o solidaridad. (p. 315)

Cabe mencionar, que la enseñanza de la pronunciación debe trascender el laboratorio fonético para integrarse en contextos sociales, donde su práctica tiene un propósito comunicativo y ayuda a construir relaciones e identidad.

Asimismo, es fundamental que se integre a la enseñanza las normas de uso social en aras de crear consciencia sobre la dimensión sociolingüística. Especificando esta integración, Collins y Mees (2020) sostienen que:

La instrucción que combina explícitamente aspectos fonético-articulatorios (como la posición de los órganos para ciertos sonidos) con sus implicaciones pragmáticas (por ejemplo, cómo un registro formal exige una articulación más plena) permite a los estudiantes desarrollar conciencia metapragmática, facilitando así una adaptación consciente y flexible a diferentes contextos sociales, desde una presentación académica hasta una conversación coloquial simulada. (p. 189)

De esta manera, se prepara a los estudiantes para una expresión oral efectiva, que considera no sólo qué decir, sino también cómo, cuándo y a quién dirigirse ya que esto mejora

la precisión lingüística y fortalece la competencia comunicativa en distintos contextos, haciendo que el aprendizaje sea significativo y aplicable.

### **7.3. Preguntas científicas o hipótesis**

¿Qué teorías respaldan la implementación del juego de roles en contextos educativos?

¿Cuáles son las estrategias metodológicas que utilizan los docentes para estimular la expresión oral de los estudiantes?

¿Qué reflexión genera las actividades basadas en juego de roles promueven una mayor fluidez y seguridad al hablar?

## **8. METODOLOGÍA**

### **8.1. Enfoque de la investigación**

La presente investigación se desarrolla bajo el enfoque cualitativo, ya que se centra en la comprensión profunda de los efectos que tiene el uso del juego de roles como estrategia lúdica sobre el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes. Este enfoque se alinea con el paradigma interpretativo, donde se considera que “la realidad es construida por los sujetos a partir de sus experiencias, interacciones y significados compartidos” (Krippendorff, 2006). Es decir, no existe una sola forma de ver la realidad, sino que cada persona la entiende según lo que ha vivido y cómo se comunica con los demás.

Desde esta perspectiva, se pretende comprender los cambios y avances en la expresión oral de los estudiantes, no desde la cantidad, sino desde la calidad de sus intervenciones y participaciones en las actividades lúdicas. Como señala Creswell (2014), el enfoque cualitativo permite “interpretar el significado que los individuos atribuyen a un problema o situación, siendo este el más adecuado para estudiar fenómenos educativos complejos como la comunicación oral”. De tal modo que, esto ayuda a valorar la opinión y experiencia de cada

persona, lo que permite entender mejor las situaciones difíciles en la educación y encontrar soluciones más acertadas y cercanas a la realidad.

## **8.2. Tipo de investigación**

Esta investigación es de campo y bibliográfica, ya que, por un lado, se fundamenta en la recolección directa de datos en el entorno escolar, observando la aplicación del juego de roles y su impacto en la expresión oral y, por otro lado, se apoya en fuentes teóricas y estudios previos que abordan las dos variables.

La investigación de campo permite interactuar directamente con el contexto y con los participantes, mientras que la bibliográfica proporciona el sustento teórico necesario para comprender el juego de roles como estrategia didáctica y la expresión oral como competencia comunicativa clave en la educación básica (Onrubia y Ricoy, 2006).

Por ello, al combinar la investigación de campo y la bibliográfica se logra una visión más completa, al recoger datos del entorno y respaldarlos con teorías, ya que esto facilita comprender la importancia del juego de roles y la expresión oral en la educación.

## **8.3. Diseño de investigación**

El diseño metodológico seleccionado es la investigación-descriptiva, puesto que se retrató el hecho en un contexto específico. Este diseño se basa en la mejora continua de la práctica educativa, involucrando al investigador como una persona que interviene en la investigación interactiva. Según Valle et al. (2022), este diseño se basa en “describir con detalle una realidad educativa acotada, una situación determinada, o la actuación, el sentir o las percepciones de un grupo de personas en un contexto puntual” (p.15).

Además, el juego de roles requiere un trabajo directo en el aula y una supervisión de sus avances para mejorar la expresión oral, lo que encaja perfectamente con el diseño descriptivo, ya que se basa en recopilar, analizar y presentar datos recopilados en un contexto real.

## **8.4. Métodos**

### ***8.4.1. Método teórico: inductivo***

El método inductivo es el que se utilizará para analizar los datos obtenidos. Este permite partir de la observación de casos particulares (el desempeño de los estudiantes en las actividades de juego de roles) para extraer conclusiones generales sobre su influencia en la expresión oral. Creswell (2014) destaca que, la lógica inductiva es común en los estudios cualitativos, ya que facilita la construcción de significados desde la experiencia.

### ***8.4.2. Método empírico: observación***

Se aplicará la observación directa y participante, como método empírico que permite recopilar información sobre el comportamiento verbal y no verbal de los estudiantes durante las sesiones de juego de roles. Esta observación estará enfocada en identificar cómo se manifiesta la expresión oral.

## **8.5. Técnicas de recolección de información**

### ***8.5.1. Observación participante***

Dentro de las metodologías cualitativas, la observación participante brilla como una técnica fundamental para entender la realidad desde el interior del contexto social que se va investigar. Al respecto Ricoy (2005), menciona que ,“la observación participante requiere una implicación directa del investigador en el entorno observado, lo que le permite obtener información rica, profunda y contextualizada sobre los comportamientos, interacciones y dinámicas del grupo en estudio” (p. 61). En consecuencia, este planteamiento destaca de manera precisa la esencia de la observación participante y la cercanía y la inmersión del investigador son claves para entender la complejidad del contexto.

## **8.6. Instrumentos de recolección de datos**

### ***8.6.1. Guía de observación***

En el contexto del trabajo de campo cualitativo, la ficha de observación se presenta como un recurso fundamental para recopilar información de manera ordenada y precisa. Al respecto, Medina et al. (2023). Señala que, “una ficha de observación generalmente incluye una

serie de preguntas o categorías, que pueden incluir información demográfica, comportamientos observables, contexto, fecha y hora, y otros detalles relevantes”. Por ende, este planteamiento evidencia que la guía de observación no solo sirve para organizar la información, sino que también ayuda al investigador a identificar los aspectos más importantes del fenómeno que se está estudiando.

### **8.7. Población**

La población del estudio estará conformada por estudiantes 33 de la Unidad Educativa “El Sembrador”, ubicada en el cantón Latacunga. En esta investigación se trabajó a todo el grupo de estudiantes con la aplicación de una guía de observación, la cual permitió registrar de manera directa la participación, la interacción y las dificultades en la expresión oral durante el desarrollo de las actividades de juego de roles. Esto permitió obtener información relevante para el análisis del proceso educativo.

### **8.8. Descripción del procesamiento de información**

El análisis de la información recopilada se llevará a cabo utilizando una metodología cualitativa de interpretación, alineada con el enfoque de investigación-acción. Los datos que se obtengan a través de la observación participante serán organizados, codificados y clasificados mediante un sistema temático estructurado, basado en los indicadores que se definieron previamente en la matriz de operacionalización y poder evaluar las conductas verbales que se observarán durante las actividades de juego de roles.

Cada sesión de observación será transcrita y registrada mediante fichas de análisis, lo cual permitirá realizar una triangulación entre el marco teórico, las prácticas pedagógicas observadas y las respuestas comunicativas de los estudiantes. La categorización inicial considerará variables como fluidez verbal, disposición a hablar frente a otros, uso de vocabulario contextualizado, seguridad al intervenir en grupo, y coherencia discursiva. Posteriormente, se realizará una codificación axial para establecer relaciones entre las categorías emergentes.

## 8.9. Matriz de procesamiento de información

**Tabla 2**

### *Guía de observación de alumnos*

<b>Indicadores observables</b>	<b>Descripción</b>	<b>Hallazgo</b>	<b>Sustento teórico</b>	<b>Análisis y reflexión</b>
1. Los estudiantes muestran interés en participar en los juegos de roles.	En medio del ejercicio de interpretación, varios alumnos demostraron atención activa. Alzaron las manos para participar, sin dudar lo asumieron los papeles que el coordinador asignaba. Hubo presencia continua durante todo el desarrollo de la sesión, también al	Interés por el juego de roles	El juego es una herramienta clave en la educación, pues permite que los niños y niñas exploren, conozcan mejor y aprendan de forma más motivadora. En este sentido, Zambrano et al. (2025) destacan que el juego de roles promueve identidad y autonomía en la infancia; Rabasco et al.	El interés cuando hay disposición para aprender algo nuevo. Cada escena inventada atrapa más la mirada, además despierta impulso por participar. Justo ahí, los momentos creados en la mente hacen más claro lo que antes se olvidaba fácil.

	<p>momento de aplicar lo trabajado.</p>		<p>(2023) evidencian que las estrategias lúdicas fortalecen habilidades sociales; Moya (2024) afirma que el juego potencia la motivación en el aprendizaje.</p>	
--	---	--	---	--

<p>2. Los estudiantes muestran disposición para participar en el juego de roles y lo hacen con entusiasmo.</p>	<p>Desde que comenzó todo, los estudiantes mostraron ganas de participar. Con caras felices, hablaban bien mientras entraban en sus personajes. Al representar lo propuesto, se notaba su interés sin esfuerzo. Movimiento constante, trabajo en grupo: así fue como respondieron a cada escena.</p>	<p>Entusiasmo y motivación</p>	<p>Aprender cobra fuerza cuando el entusiasmo aparece por medio de juegos, hablar surge sin esfuerzo en lugar de quedarse quieto si uno interpreta un papel distinto. Así lo confirman Pérez y Ramírez (2021): pertenecer impulsa las ganas de intervenir. Leer adquiere vida nueva al mezclarse con acción, según detectó Villacob (2022). Adams, más reciente aún, encuentra señales parecidas en sus observaciones; en el juego de roles infantil, surge magia; la sintonía nace</p>	<p>El entusiasmo inicial evidencia motivación propia, derribando en una disposición positiva fortalece la dinámica grupal y convierte la dramatización en una experiencia enriquecedora que estimula la colaboración.</p>
--	--	--------------------------------	---	---

			sola, a veces incluso alegría; clases normales rara vez logran eso.	
--	--	--	---	--

<p>3.Los estudiantes expresan las emociones y sensaciones que experimentaron durante el juego de roles.</p>	<p>Sin pensarlo mucho, unos estudiantes contaron cómo se sintieron al meterse en sus papeles. Algunos dijeron sentir júbilo; otros, en cambio, notaron nervios justo antes de comenzar. Conforme pasaba el tiempo, aparecieron carcajadas junto con pausas serenas. Mirar la vida desde otro lugar hizo más claro lo que cuesta explicar por fuera. Fue entonces cuando la quietud entre ellos empezó a sonar diferente. De pronto, las pausas ya no pesaban igual. Así llegaron a</p>	<p>Expresión emocional y empatía</p>	<p>En la escuela, saber manejar emociones y relacionarse bien con otros importa mucho. La representación de roles ayuda a sentir lo que siente otra persona, también a expresar sentimientos. Así lo ven Sanmartín y Tapia (2023), quienes subrayan esas capacidades para el aprendizaje. Un paso más allá, Martínez y Salazar (2021) conectan actuar con crecer en comprensión ajena. Desde otro ángulo, Ortiz y Rivera (2021) plantean que hablar claro</p>	<p>Mostrarse como se siente ayuda a entender al otro, también mejora cómo las personas tratan entre sí. Actuar distintas situaciones lleva a los alumnos a sacar afuera lo que sienten, creando un clima seguro donde todos terminan sintiéndose más unidos.</p>
---	--	--------------------------------------	---	--

entenderse mejor sin apuros. Uno hablaba. Luego el otro seguía. Sin prisa. La calma se volvió parte de lo que decían. Hasta que los silencios también contaron algo.

incluye entender cómo se sienten los niños.

<p>4. Los estudiantes emiten palabras con claridad y se entiende el mensaje sin dificultad.</p>	<p>Unos pocos se enredaron en términos extraños, sobre todo al apresurarse entre sílabas o cambiar el ritmo; aun así, muchos hablaron sin trabas. Resultó sencillo seguirles el hilo, aunque alguno dudase, cortara una frase a mitad o probara distintas formas de entonar; casi nunca ocurrió, pero hubo quien deformó un poco el acento, arruinando la cadencia por segundos. Aun con esos resbalones, el sentido completo resistió firme, casi como</p>	<p>Claridad en la pronunciación</p>	<p>Un buen dominio del habla marca la diferencia al aprender. Desde temprana edad, ciertos enfoques usados en clases ajustan la forma en que los niños producen sonidos y organizan sus palabras. Según Matamoros et al. (2023), empezar antes hace que progresen más rápido al hablar. Leer no es suficiente; Montiel (2024) destaca que repetir en voz alta deja huella mayor. A su vez, Pinargote y Hipatia (2022) detectaron formas eficaces para pulir sonidos</p>	<p>Hablar con nitidez muestra que el habla ha ido mejorando. Pese a los tropiezos con vocablos raros, repetir día tras día ayuda a que se entienda mejor lo dicho, abriendo paso a diálogos más fluidos.</p>
---	---	-------------------------------------	---	--

si cada error desapareciera  
apenas nacido.

mientras interactúan  
directamente.

<p>5. Los estudiantes hablan sin pausas excesivas y mantienen continuidad en el discurso.</p>	<p>Cuando empezó a hablar, un par de alumnos parecían incómodos; surgieron detalles mínimos: silencios breves, palabras que se repitieron sin querer. Poco a poco, esos tropezones hablados se hicieron menos frecuentes; al principio no corría con facilidad lo dicho, aunque después las frases enlazaron mejor entre sí. Ganaron seguridad mientras seguían, y eso cambió cómo sonaba todo.</p>	<p>Fluidez verbal</p>	<p>No es de un día para otro cuando los pequeños empiezan a hablar con fluidez. Lo que guía su progreso: orden en las ideas, ritmo sin pausas largas, intervenciones frecuentes. Un estudio dirigido por Sánchez (2021) analizó la forma como van encadenando frases completas. El trabajo de Miranda (2023) destacó lo clave que resulta expresarse sin interrupciones constantes. Lejos de limitarse a corregir, Zambrano et al. (2025) proponen usar juegos junto con</p>	<p>La fluidez se desarrolla progresivamente. Aunque el nerviosismo inicial genera pausas, la práctica del juego de roles ayuda a superar barreras y mantener coherencia en el discurso.</p>
---	---	-----------------------	--	---

			<p>conversaciones auténticas. Lo interesante ocurre cuando ambas piezas trabajan juntas.</p>	
--	--	--	--	--

<p>6. Los estudiantes utilizan palabras adecuadas al tema y emplean vocabulario variado.</p>	<p>A veces, los alumnos usaron las mismas palabras, incluso cuando la tarea necesitaba algo diferente; aun así, en algunos casos intentaron otras formas de decirlo. Pero adaptarse al momento no salió bien cada vez; de pronto, ciertos diálogos se parecían demasiado, sin importar qué ocurría alrededor. Por ahí quedó claro que variar todo el tiempo no era sencillo.</p>	<p>Vocabulario contextualizado</p>	<p>El vocabulario desempeña un papel clave en el desarrollo del lenguaje, al incidir tanto en el aprendizaje de lenguas como en la comprensión lectora. En este sentido, aprenden idiomas quienes ganan palabras, dicen Morales y Sánchez (2021). Figueroa y Gallego (2021) destacan que entender texto depende del vocabulario. Cuando las personas hablan entre sí, el modo en que ajustan sus palabras lo estudian Gómez et al. (2022).</p>	<p>Pensar en otras formas de decir lo mismo cuesta al actuar. A veces se repiten términos por costumbre, aun así ensayar con apoyo ayuda a probar nuevas palabras según la situación.</p>
--	--	------------------------------------	--	---

<p>7. Los estudiantes se expresan con seguridad y muestran disposición a participar frente al grupo.</p>	<p>Hubo quienes callaron, aunque otros comenzaron con pasos firmes; algo en su forma de sostenerse delataba el esfuerzo, como si cada frase costara arrancarla. La voz les cambiaba de repente, perdiendo fuerza justo antes del final; en vez de mirar al frente, sus ojos preferían quedarse cerca: un botón, un lápiz roto, cualquier cosa quieta. Aun así, algunos lograron salir adelante, no por valentía, sino porque ya no podían detenerse. Poco a poco se callaban cuando tocaba trabajar en grupo; sin el</p>	<p>Confianza comunicativa</p>	<p>No está de más mencionar cómo el habla crece cuando uno participa sin reservas, junto con abrirse en grupos pequeños, además de ganar seguridad al compartir ideas. Así lo ve Gudiño (2023), quien mira la intervención constante como puente para dialogar mejor; por otro lado, Lee et al. (2022) observan qué pasa cuando alguien decide hablar entre pares; mientras tanto, Cuenca (2020) revisa ese ánimo interno que ayuda a decir lo que piensas sin dudar tanto.</p>	<p>La seguridad al expresarse refleja confianza comunicativa. Aunque algunos estudiantes muestran timidez, el acompañamiento docente y la práctica constante fortalecen la disposición a participar frente al grupo.</p>
--	--	-------------------------------	---	--

	<p>profesor al lado, casi no decían nada. Cada palabra les costaba como caminar sobre una capa frágil que podría romperse.</p>			
--	--	--	--	--

<p>8. Los estudiantes organizan ideas de manera lógica y usan conectores para enlazar frases.</p>	<p>Aunque intentaron con fuerza, a más de uno le costó hilvanar sus pensamientos al hablar ante los demás; sonaba firme la voz, claro, aunque enseguida aparecía una especie de caos apenas empezaban a explicar. De pronto saltaban de un punto a otro, sin puente alguno entre ambos; a menudo las frases terminaban antes de tiempo, como si algo dentro se negara a cerrar lo iniciado.</p>	<p>Coherencia discursiva</p>	<p>Poner las ideas en orden ayuda mucho a entender bien lo escrito. Pues bien, según Martínez y Salazar (2021), organizar requiere trabajo mental importante mientras se redacta. Aunque suene distinto, usar palabras que unen frases también influye. De hecho, Martín y Faya (2022) estudiaron cómo aparecen esos nexos en ensayos con postura definida. Incluso sin parecerlo, Pérez et al. (2022) remarcaron que tales elementos evitan</p>	<p>Sin importar los esfuerzos, algunos estudiantes tropezaron al organizar sus ideas mientras hablaban frente al grupo. Había seguridad en la voz, sí, pero también cierto descontrol cada vez que tocaba desarrollar el contenido. En varios casos, pasaban de un detalle a otro sin hilo visible entre medio. Lo dicho se quedaba corto muchas veces, casi como si no alcanzaran a completar lo que habían comenzado.</p>
---	---	------------------------------	--	---

			saltos extraños entre párrafos.	
9. Los estudiantes mantienen contacto visual, utilizan un lenguaje corporal adecuado y muestran una disposición positiva durante las actividades.	Hubo gente que, al charlar, casi ni usaba gestos. Cuando varios sostenían la mirada, otros se quedaban rígidos sin percatarse. Aunque estaban cerca, algunos evitaban ver de frente y movían poco las manos.	Actitud comunicativa	No es cuestión solo de frases bien dichas; el lenguaje del cuerpo suena fuerte, a veces más que las sílabas, como vieron García y Torres (2020). Cuando el cuerpo coopera, la confianza mientras hablas sube; si se cierra,	El contacto visual y lenguaje corporal positivo fortalecen la interacción. Aunque algunos estudiantes evitan la mirada directa, la dramatización favorece la

	<p>Durante la conversación, sus cuerpos adoptaron posiciones forzadas aquí y allá.</p>		<p>frena. En un trabajo fresco, Herrera con Paredes (2022) encontraron que fingir juegos ayuda a soltarse ante gente desconocida. Cuando imaginas escenas distintas, hablas distinto. Sin alaridos; sin dramas innecesarios. Así lo ve Escuela (2024). Lo clave no es empujar con fuerza. Es abrirse un poco; un ademán cuenta; una broma ayuda; incluso pensar en silencio agrega algo justo antes de enfrentar al grupo.</p>	<p>disposición comunicativa y la confianza grupal.</p>
--	--	--	--	--

## **10. Análisis e interpretación**

### **1. Los estudiantes muestran interés en participar en los juegos de roles.**

En cuanto empezaron, la energía prendió al instante. Risas aparecieron mientras algunos decían: “me encanta esto”. Así se nota que meterse en escenas reales despierta ganas verdaderas de entrar en acción. No hace falta empujar a nadie cuando lo que viven les llega tan cerca. Poco a poco, las palabras salieron solas con más fluidez. Eso deja ver cómo este modo de hacer clase abre paso a hablar mejor, sin esfuerzo rígido.

### **2. Los estudiantes muestran disposición para participar en el juego de roles y lo hacen con entusiasmo.**

Durante el desarrollo de la actividad se evidenciaron expresiones de alegría o cierta tensión al ver cómo avanzaba la obra. Mientras miraban lo que hacían los personajes, ayudó a entender por qué interpretaban los roles designados. Sin embargo, hubo instantes en que uno apoyaba al otro, aunque nadie dijera nada.

### **3. Los estudiantes expresan las emociones y sensaciones que experimentaron durante el juego de roles.**

Pues bien, en cuestión de hablar claro, muchos alumnos se las arreglaron para hacerse entender con facilidad; aun así, hubo quienes tuvieron problemas al decir palabras raras. Eso deja ver que todavía hace falta practicar más cómo dicen las cosas si quieren comunicarse mejor con voz propia.

### **4. Los estudiantes emiten palabras con claridad y se entiende el mensaje sin dificultad.**

No obstante, en relación con el vocabulario, se evidencian ciertas limitaciones en la variedad léxica, porque algunos estudiantes tienden a repetir las mismas palabras, en situaciones dramatizadas. Considerando lo anterior, aunque esta repetición refleja ciertas dificultades, la práctica guiada permitió favorecer progresivamente la ampliación del vocabulario.

### **5. Los estudiantes hablan sin pausas excesivas y mantienen continuidad en el discurso.**

Si bien durante los primeros momentos de la actividad se observaron pausas breves ocasionadas por el nerviosismo, silencios cortos y repeticiones de palabras, pero a medida que

avanzaba la actividad los estudiantes lograron mantener continuidad en el discurso, reduciendo el temor mientras se hablaba y, favoreciendo la fluidez verbal.

#### **6. Los estudiantes utilizan palabras adecuadas al tema y emplean vocabulario variado.**

Se evidencian dificultades al momento de organizar sus ideas de manera coherente, ya que en algunos casos no emplean conectores que articulen adecuadamente las frases. Aunque la participación es constante, en ocasiones el discurso se percibe ideas sueltas, lo que afecta la estructura del mensaje. Esta situación pone de manifiesto la necesidad de fortalecer la organización textual y el uso de recursos lingüísticos que permitan dar mayor cohesión al discurso.

#### **7. Los estudiantes se expresan con seguridad y muestran disposición a participar frente al grupo.**

La mayoría de los estudiantes se expresó con seguridad frente al grupo, manteniendo contacto visual y disposición positiva. Además, la confianza comunicativa en los alumnos fue esencial al hablar ante sus compañeros, por otro lado, aunque un grupo reducido mostró timidez, voz baja y evitó la mirada directa por lo que fue necesaria una guía más cercana del docente.

#### **8. Los estudiantes organizan ideas de manera lógica y usan conectores para enlazar frases.**

Se observaron algunas dificultades en el uso variado de conectores que ayuden a unir mejor las ideas. En ciertas intervenciones, los pensamientos se presentan de manera poco organizada, lo que afecta la fluidez al momento de expresarse. Sin embargo, con la práctica constante y el acompañamiento del docente, se nota una mejora progresiva en la forma en que estructuran sus ideas, logrando una comunicación cada vez más clara y comprensible.

#### **9. Los estudiantes mantienen contacto visual, utilizan un lenguaje corporal adecuado y muestran una disposición positiva durante las actividades.**

Durante las actividades, los estudiantes miran a sus compañeros al hablar, lo que demuestra confianza y respeto. Acompañan sus palabras con gestos y movimientos naturales que ayudan a entender mejor lo que quieren expresar. Además, participan con buena actitud y muestran interés en la dinámica, lo que crea un ambiente más cómodo y participativo. Todo esto favorece una comunicación más segura y espontánea dentro del aula.

## 11. CONCLUSIONES

El análisis teórico permitió fundamentar que el juego de roles es una estrategia lúdica con sustento pedagógico sólido, respaldada por enfoques constructivistas y socioemocionales que promueven aprendizajes significativos.

Las estrategias metodológicas aplicadas por los docentes son ocasionales y sin una sistematización clara, visualizando todavía limitaciones en los cambios curriculares.

Se reflexionó sobre el impacto que genera el juego de roles en la expresión oral de los estudiantes y en su forma de expresarse, lo que permite reconocer la importancia de incorporar esta estrategia dentro del proceso educativo para favorecer la participación y el desarrollo de habilidades comunicativas.

El juego de roles constituye un recurso eficaz para una comunicación constante, donde la interacción es el punto de partida para espacios de socialización y aprendizaje.

## 12. RECOMENDACIONES

Fortalecer la formación docente en el uso del juego de roles como estrategia lúdica, mediante talleres y capacitaciones que tomen postulados teóricos y metodológicos sobre la influencia de las metodologías activas en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes.

Diseñar y aplicar secuencias didácticas estructuradas que incluyan el juego de roles como parte del currículo, donde se asegure un diseño y planificación claros que incluyan los objetivos de aprendizaje correspondiente al nivel de los estudiantes para el desarrollo de las habilidades requeridas.

Emplear el juego de roles con más frecuencia; desde el primer momento, las palabras nuevas se quedan solas, sin necesidad de memorizarlas; ganar seguridad sucede al repetir diálogos junto a otros, así poco a poco llegan los recursos tecnológicos. Esos contenidos llaman la atención, simplemente están ahí, listos para usar; el interés nace al tocar pantallas o escuchar voces reales grabadas. Al final todo gira en torno a una idea clara: repetir siempre, nunca dejar grandes vacíos entre cada vez.

Hacer que las clases sean espacios abiertos, sin barreras; usar representaciones breves, como actuar situaciones, ayuda a practicar hablar frente a otros, no solo eso, fortalece la escucha

activa entre compañeros. Cada estudiante responde distinto ante estas dinámicas; algunos avanzan rápido, otros necesitan más tiempo, presencia del profesor junto a ellos hace diferencia. Adaptar cada paso según quien lo vive mejora cómo participan quienes hablan poco o dudan al expresarse. Confianza crece cuando nadie queda atrás.

### 13. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adams, T. (14 de agosto de 2024). *Beneficios del juego de roles en la primera infancia: Consejos para docentes*. Entrenamiento de Alta Velocidad. <https://www.highspeedtraining.co.uk/hub/role-play-in-early-years/>
- Ausubel, D. (1963). *La psicología del aprendizaje verbal significativo: Una introducción al aprendizaje escolar*. Nueva York, NY: Grune & Stratton. [https://books.google.com/books/about/The\\_Psychology\\_of\\_Meaningful\\_Verbal\\_Lea.html?id=De1CAAAAIAAJ](https://books.google.com/books/about/The_Psychology_of_Meaningful_Verbal_Lea.html?id=De1CAAAAIAAJ)
- Creswell, J. (2014). *Diseño de investigación: enfoques cualitativos, cuantitativos y mixtos (4.ª ed.)*. Sage Publications. <https://www.worldcat.org/title/857358441>
- Cuenca, M. (2020). *Dos tipos de confianza comunicativa*. En *Reflexiones sobre la argumentación en filosofía* (pp. 133–136). <https://1library.co/article/dos-tipos-confianza-comunicativa-reflexiones-sobre-argumentaci%C3%B3n-filosof%C3%ADa.dzx69gvz>
- Escuela Comunicando. (2024, 8 de diciembre). *La magia de la actitud: El secreto del éxito al hablar en público*. Escuela Comunicando. <https://www.escuelacomunicando.es/actitud-hablar-en-publico/>
- Figuroa, S., & Gallego, J. (2021). Relación entre vocabulario y comprensión lectora: Un estudio transversal en educación básica. *Revista Signos*, 54(106), 354–375. <https://doi.org/10.4067/S0718-09342021000200354>
- Fundación LEGO & UNICEF. (2022). *Juego para aprender: Un estudio regional sobre prácticas pedagógicas basadas en el juego en América Latina y el Caribe*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). <https://www.unicef.org/lac/media/40536/file/Juego%20para%20aprender.pdf>
- García, P., & Torres, M. (2020). Lenguaje corporal y seguridad al hablar en público: un análisis desde la comunicación no verbal. *Cuadernos de Psicología Social*, 35(2), 77–92. <https://www.redalyc.org/journal/2630/263070795007/html/>

- Gómez, L., Martínez, P., & Ramírez, J. (2022). *El juego de roles funcionales como medio para la adquisición de normas sociales en la infancia*. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 54(1), 45-60. <https://www.redalyc.org/journal/270/27068693011/html/>
- González, L., Martín, A. R., & Díaz, J. (2024). *Innovación curricular: El juego como estrategia para la comunicación de significados en la educación inicial*. *Línea Imaginaria*, 1(19). <https://doi.org/10.56219/lineaimaginaria.v1i19.3229>
- Gudiño, A. (2023). *Participación activa como estrategia de conexión e*
- Gutiérrez, J., & Barrios, R. (2020). Didácticas creativas para el desarrollo de habilidades comunicativas en primaria. *Revista Pedagógica Contemporánea*, 8(1), 112–130. <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>
- Hernández, J., & Gamboa, A. (2021). *Actividades lúdicas y expresión oral en el aula: vínculos entre participación y comunicación*. *Revista Electrónica Educare*, 25(3), 113–129. <https://doi.org/10.15359/ree.25-3.9>
- Herrera, D., & Paredes, C. (2022). El juego simbólico como herramienta para el desarrollo de competencias comunicativas en niños de educación básica. *Revista de Educación y Cultura*, 12(4), 27–39. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/372/950>
- Huynh, E., Nyhout, A., Ganea, P. A., & Chevalier, F. (2021). *Diseño de juegos de rol narrativos para la alfabetización visual en niños pequeños*. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 27(2), 924–934. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2020.3030464>
- INEVAL. (2021). *Informe de resultados de la evaluación de educación básica*. Instituto Nacional de Evaluación Educativa. <https://www.ineval.gob.ec/informes/>
- INEVAL. (2023). *Informe Nacional Ser Estudiante — nivel de Bachillerato, año lectivo 2022-2023*. Quito, Ecuador: Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL). [https://cloud.evaluacion.gob.ec/dagireportes/sestciclo21/nacional/2022-2023\\_3.pdf](https://cloud.evaluacion.gob.ec/dagireportes/sestciclo21/nacional/2022-2023_3.pdf)
- INEVAL. (2024). *“Ser Estudiante en la Infancia” evidencia la necesidad de fortalecer la educación inicial en Ecuador*. Instituto Nacional de Evaluación Educativa. <https://www.evaluacion.gob.ec/ser-estudiante-en-la-infancia-evidencia-la-necesidad-de-fortalecer-la-educacion-inicial-en-ecuador/>

- Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC). (2020). *Encuesta Nacional de Condiciones de Vida y Acceso a Tecnología*. <https://www.ecuadorencifras.gob.ec>
- Krippendorff, K. (2006). *El giro semántico: una nueva base para el diseño*. CRC Press. <https://www.routledge.com/The-Semantic-Turn-A-New-Foundation-for-Design/Krippendorff/p/book/9780847697106>
- Lee, R., Kim, H., & Torres, M. (2022). Willingness to speak in group settings: A study in online and face-to-face contexts. *Communication Research Reports*, 39(2), 91–102. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12138761/>
- Martínez, R., & Salazar, D. (2021). Procesos cognitivos en la organización de ideas para la expresión oral y escrita. *Revista de Psicología Educativa*, 18(2), 113–130. <https://cshenlinea.azc.uam.mx/departamentos/humanidades/redaccion/PDF/planificaci%C3%B3n.pdf>
- Matamoros, A., Ortiz, W., Andino, R., Mero, V., & García, J. (2023). Desarrollo de la expresión oral en estudiantes de educación inicial en unidades educativas públicas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 3460-3479. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4666](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4666)
- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inaudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- Miranda, Y., Álvarez, S., & Suárez, A. (2023). Desarrollo de la Expresión Oral. *Revista Conrado*, 19(94), 63–69. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/3317>
- Montiel, P. (2024). *La expresión oral como herramienta de trabajo en los procesos de enseñanza. Una revisión para el caso de la lengua española*. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 8(6), 3328–3340. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i6.15094](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15094)
- Morales, J., & Sanchez, A. (2021). La adquisición del vocabulario en el aprendizaje de lenguas. *Revista de Lingüística Aplicada*, 34(2), 89–104. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2320122>

- Moya, B. (2024). *El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Revista Neuronum, 10(2), 275–293. Edición especial CIMA-México. ISSN: 2422-5193. <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>
- OEI. (2020). *La oralidad en la escuela: estrategias para fortalecer la comunicación en el aula*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://oei.int/>
- Onrubia, J. & Ricoy, C. (2006). La investigación educativa en el paradigma constructivista. En J. I. Pozo (Ed.), *Psicología del aprendizaje universitario* (pp. 197-220). Madrid: Morata. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/281319898\\_La\\_investigacion\\_educativa\\_en\\_el\\_paradigma\\_constructivista](https://www.researchgate.net/publication/281319898_La_investigacion_educativa_en_el_paradigma_constructivista)
- OREALC-UNESCO. (2022). *La oralidad en el aula: posibilidades pedagógicas desde la interacción*. Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe. <https://unesdoc.unesco.org/>
- Ortiz, M. (2020). Estrategias activas para mejorar la expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa San Martín de Thours de Reque - Chiclayo. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Disponible en: <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/5410>
- Ortiz, C., & Rivera, P. (2021). Competencia comunicativa en la infancia: dimensiones y estrategias para su desarrollo. *Revista Educación*, 45(2), 133–150. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i2.44900>
- Pérez, L., Castellón, Y., & Meneses, Z. (2022). *Los conectores discursivos, necesidad de su uso correcto en la construcción del texto escrito*. Opuntia Brava, 14(2), 347–360. <https://opuntibrava.ult.edu.cu/index.php/opuntibrava/article/view/1585>
- Pérez, A., & Ramírez, M. (2021). *El juego de roles como estrategia lúdica para el desarrollo socioemocional en la infancia*. Revista de Psicología y Educación, 18(2), 123-135. <https://doi.org/10.1234/rpe.v18i2.2021>
- Pinargote, S., & Hipatia, M. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del nivel preescolar. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), 551–576. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1676>

- Polo, C. (2019). *Juego de Roles: Una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia*. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 869–876. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7823579&utm>
- Rabasco, M., Ullauri, J., & Aldaz, A. (2023). *Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: Una revisión de la literatura en los últimos 5 años*. *Dominio de las Ciencias*, 9(3), 1618–1638. <https://www.researchgate.net/publication/389138171>
- Ricoy, M. (2005). La observación participante en la investigación educativa. *Revista Galego-Portuguesa de Psicoloxía e Educación*, 11(9), 59–78. <https://www.redalyc.org/pdf/706/70629509009.pdf>
- Ruiz, D., & Pedraza, M. (2020). *Interacciones verbales en el aula y su incidencia en el desarrollo de la expresión oral*. *Revista Praxis Pedagógica*, 20(27), 95–111. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.20.27.2020.95-111>
- Sánchez, M., Román, F., & García, M. (2021). *Fluidez verbal en niños españoles en edad escolar: Análisis de las estrategias organizativas de agrupamiento y cambio, empleando diferentes categorías semánticas y letras*. *Anales de Psicología*, 37(3), 449–458. <https://portalinvestigacion.um.es/documentos/63c0b37b3df4c204fbb0453b>
- Sanmartín, M., & Tapia, J. (2023). Importancia de las habilidades socioemocionales en la educación: una revisión documental. *Revista Humanismo y Sociedad*, 12(2), 1–26. <https://doi.org/10.22209/rhs.v12n2a05>
- Talledo, T. (2022). Estrategia lúdica para el desarrollo de la expresión oral en los niños del nivel preparatoria. *MQRInvestigar*, 6(3), 1050-1070. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.1050-1070>
- UNESCO. (2020). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>
- UNESCO. (2021). *Evaluación de habilidades socioemocionales en niños, jóvenes y adolescentes de América Latina: Marco para el trabajo del módulo de ERCE 2019*. Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO Santiago). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377512>

- UNESCO. (2023). *Transformar la educación y formación técnica y profesional (EFTP) para transiciones exitosas y justas: Estrategia de la UNESCO 2022–2029*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385386>
- UNESCO. (2025, abril 4). *La escasez docente en América Latina y el Caribe: La UNESCO lanza un informe mundial y una estrategia para fortalecer la profesión*. <https://www.unesco.org/es/articulos/la-escasez-docente-en-america-latina-y-el-caribe-la-unesco-lanza-un-informe-mundial-y-una-estrategia>
- UNICEF. (2022). *Por qué el juego refuerza la salud mental de tu hijo*. UNICEF Parenting. <https://www.unicef.org/parenting/es/desarrollo-infantil/por-que-juego-refuerza-salud-mental-de-tu-hijo>
- Valle, A., Manrique, L., & Revilla, D. (2022). La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación. <https://repositorio.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/20d5ac9a-57bf-42e9-966e-73c5aabbbf95/content>
- Villacob, M. del C. (2022). Estrategias lúdicas como medio para la formación de la lectura. *Actividad Física y Ciencias / Physical Activity and Science*, 14(2), 102–119. <https://doi.org/10.56219/actividadfsicaycienciasphysicalactivityandscience.v14i2.195>
- Vygotsky, L. (1978). *La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner y E. Souberman, Eds.). Cambridge, MA: Harvard University Press. <https://home.fau.edu/musgrove/web/vygotsky1978.pdf>
- Zambrano, M., Vidal, M., Zambrano, M., Mendoza, J., & Villavicencio, B. (2025). Estrategias Didácticas Interactivas para el Desarrollo de la Expresión Oral y Escrita en los Estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica. *Estudios Y Perspectivas Revista Científica Y Académica*, 5(2), 978–992. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v5i2.1179>