



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ

VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MAESTRÍA EN DIDÁCTICA

TÍTULO DEL PROYECTO

“JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL
DESARROLLO DE HABILIDADES EN LA PRE-LECTURA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE
LA ESCUELA BILINGÜE VILLA UNIDA.”

REALIZADO POR: MABERY MENDIETA 8-759-888

REPÚBLICA DE PANAMÁ 2025

DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado a Dios, a mis padres, mis hijos y a mi esposo, expresando gratitud por su apoyo en mi camino de logros. De igual manera con la finalidad de incentivar a los niños a disfrutar de la prelectura, asegurando que cada página será un hallazgo de repleta magia, risas, alegría y sorpresas que descubre un mundo de palabras, en su viaje al descubrimiento de la prelectura.

Porque para Dios no hay nada imposible. Lucas 1:37

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios por permitirme lograr y guiar mi camino en todo los momentos a lo largo de mi vida, por cada día en el transcurso de mi camino iluminado en todo lo que he realizado de mi vida a diario, a mis padres, por ser mi ejemplo para el convivir diario y por inculcarme valores que de una y otra forma me han servido en la vida gracias por eso y por mucho más, a mis hijos y esposo por apoyarme en cada decisión que tomo y por estar a mi lado en cada momento hoy, mañana y siempre, a mis compañeras de la Universidad de Panamá de la sede del CRUSAM que me impartieron sus conocimientos y experiencias en el transcurso de mi vida estudiantil y que me ayudaron de una a otra u otra forma para hacer posible la realización de mi tesis, a mi director de la Escuela Bilingüe Villa Unida que me apoyó para realizar las prácticas e investigación cada día, en el tiempo que este plan y permitió realizar esta tesis en dicha institución, a la Universidad de Panamá para la realización de este proyecto. A mis amigos y amigas y a todas las personas que me incentivaron y me motivaron a lograr mi meta.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	I
AGRADECIMIENTO	II
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES.....	2
1.1. ANTECEDENTES	4
1.2. Planteamiento del problema	8
1.3. Formulación del problema	9
1.4. Objetivos de la investigación	10
1.5. Justificación	10
1.6. Limitaciones.....	12
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	15
2. Juego de role como estrategia didácticas	15
2.1. Motivación y compromiso.....	16
2.1.1. Aplicaciones prácticas en el aula	16
2.1.2. Tipos de juegos de roles	17
2.1. 3. Juego de roles dramatización	18
2.1.3.1. juego de roles de la editorial imaginaria.....	18
2.1.3.2. Teoría del juego de roles y el desarrollo de lenguaje	19
2.1.3.3. El juego de roles.....	20
2.2. La prelectura	2

2.3. Desarrollo de habilidades en la prelectura en niños de 5 años	22
2.4. La prelectura es una fase esencial del desarrollo infantil	23
2.5. Destrezas, intelectual.....	24
2.6. Habilidades asociadas a la prelectura	24
2.7. Actividades asociadas a la prelectura	26
2.8. Importancia de la prelectura en el desarrollo infantil	27
2.9. Teoría del aprendizaje significativo de Ausbel	28
2.10. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget	29
2.11. Teoría sociocultural de Vygotsky y el desarrollo cognitivo en niños	30
2.12. Aspectos generales de la Escuela Bilingüe Villa Unida	31
CAPITULO III. METODOLOGÍA	33
3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	33
3.2. Enfoque de la investigación	33
3.3. Tipo de estudio.....	33
3.4. Tipo de Método	33
3.5. Población y muestra	33
3.6. Cuadro de definición teórica, operacional de las variables	34
3.7. Tipo de técnica, procedimiento e instrumento.....	35
3.7.1 Tipo de juegos roles, actividades y materiales	36
3.8. Confiabilidad y validez de los instrumentos.....	37
3.9. Cronograma de actividades para el desarrollo de los juegos de role en el aula.....	38
3.10. Cronograma de actividades de la investigación	39

3.11. Financiamiento.....	41
CAPITULO I V. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	43
4.1. Presentación de resultados de las rúbricas de observación directa de los juegos role	43
4.1.1 Resultados mediante la rúbrica de observación para medir juego de roles restaurante	44
4.1.2. Instrumento 1 de observación de juego de role restaurante	45
4.1.3. Rúbrica de observación del juego de role dramatización	48
4.2. Resultado mediante rúbrica de observación actividades de dramatización	49
4.2.2. Instrumento 2 rúbrica de observación juego de role dramatización	50
4.3 Presentación de resultados obtenidos de la rúbrica de juego de role editorial imaginaria ...	55
4.3.1 Resultados de rúbrica de la observación para medir juego de role editorial imaginaria	56
4.3.2 Instrumento 4 rúbrica del juego de role de la editorial imaginaria	57
4.3.3. Resultado mediante la rúbrica de observación para medir y describir la actividad	60
5.1. CONCLUSIONES	63
5.2. RECOMENDACIONES	64
5.3. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS E INFOGRAFÍA.....	65
PROPUESTA:	69
TÍTULO :	69
INTRODUCCIÓN	69
Objetivo general:.....	69
Objetivo específico:	69
Antecedentes y justificación :.....	70

Actividades y tareas:	70
Responsable :	71
Cronograma de ejecución :.....	71
Presupuesto:	73
Indicadores de proceso y resultado:	75
ANEXO I INSTRUMENTO PARA VERIFICAR LAS ACTIVIDADES DEL JUEGO RESTAURANTE	77
II INSTRUMENTO PARA VERIFICAR LAS ACTIVIDADES DEL JUEGO DRAMATIZACIÓN	78
III INSTRUMENTO PARA VERIFICAR LAS ACTIVIDADES DEL JUEGO EDITORIAL IMAGINARIA .	79
ANEXO II LISTA DE ESTUDIANTES.....	81
ANEXO III ILUSTRACIONES	83
ANEXO III ILUSTRACIONES	86

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Los estudiantes muestran interés hacia uno de los personaje del restaurante.....	46
Tabla 2 Participación del cuento Blanca Nieves y los 7 enanos.....	51
Tabla 3 Que tipo de role te gustó representar en el juego de dramatización	53
Tabla 4 Clasifica los materiales de su agrado para la confección de su libro	58
Tabla 5 Los juegos de roles más efectivos para el desarrollo de habilidades en la prelectura.....	61

ÍNDICE DE Graficas

Grafica 1 Estudiantes encuestados	47
Grafica 2 participación de los estudiantes en el cuento	52
Grafica 3 Qué tipo de role te gustó representar en el juego de dramatización	54
Grafica 4 Clasifica los materiales de tu agrado para la confección de tu libro e historia imaginaria	59
Grafica 5 Los resultados de los juegos de roles más efectivo	62

Introducción

La etapa preescolar representa un período fundamental en el desarrollo cognitivo y lingüístico de cada niño. Durante estos primeros años, los niños comienzan a construir las bases de sus futuras habilidades académicas, siendo la prelectura una de las competencias clave en este proceso. La prelectura incluye habilidades esenciales como el reconocimiento de letras, el desarrollo de la conciencia fonológica y la comprensión de la estructura narrativa.

Esta investigación presenta las estrategias didácticas diseñada para fomentar y evaluar el desarrollo de las habilidades de prelectura en un grupo de niños de 5 años de la Escuela Bilingüe Villa Unida. Se realizo la búsqueda de métodos innovadores para la enseñanza de las habilidades de manera efectiva, en este sentido los juegos de roles son una estrategia didáctica basada en la dramatización de escenarios, juegos de roles de la editorial imaginaria, juegos de roles de restaurantes, que han emergido como una estrategia prometedora. Los juegos de roles no solo involucran a los niños en actividades lúdicas, sino que también ofrecen oportunidades para practicar el lenguaje y la comprensión de manera dinámica y participativa.

Este estudio busca abordar cómo la implementación de juegos de roles como estrategias didácticas, puede influir en el desarrollo de habilidades de prelectura en niños de 5 años. Al proporcionar una comprensión detallada de las prácticas actuales aún persisten desafíos significativos relacionados con la motivación y la aplicación de nuevas metodologías activas que integren los componentes lúdicos que tradicionalmente que limitan la creatividad y la comprensión por el estudiante. Los impactos de esta investigación tienen como objetivo analizar la efectividad de los juegos de roles para el desarrollo de habilidades en el aprendizaje de la prelectura.

La relevancia de este estudio radica en su capacidad para ofrecer nuevas perspectivas sobre la enseñanza de la prelectura en nuestro centro Educativo. Al explorar la efectividad de los juegos de roles, se espera que este estudio contribuya a una enseñanza más efectiva y atractiva, proporcionando a los educadores estrategias innovadoras para apoyar el desarrollo temprano de habilidades en la pre lectura en los niños de 5 años. La estructura de esta tesis se realiza en cinco capítulos.

En el capítulo 1. Aspectos Generales: En este capítulo se describe los antecedentes de la investigación, incluyendo una descripción del problema, planteamiento del problema, los objetivos de la investigación, y la justificación del estudio. Se explicó por qué era relevante investigar el juego de roles restaurante, la biblioteca imaginaria, y la dramatización como estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades en niños de 5 años. se espera que esta estrategia impacte en la comprensión de la prelectura.

En el capítulo 2, Marco teórico: En este capítulo se presenta una revisión de los juegos de roles más efectivos para el desarrollo de habilidades en la prelectura.

En el capítulo 3, Metodológico: En este capítulo se detalla el enfoque metodológico del estudio, describiendo los métodos de recolección de datos, y las estrategias utilizadas, el diseño de la investigación, y el procedimiento para la implementación de los juegos de roles el restaurante, la editorial imaginaria, la dramatización.

En el capítulo 4, Análisis y presentación de los Resultados: en este capítulo se presenta los resultados obtenidos de esta investigación, obtenidos a través de la rúbrica de observación aplicada durante los juegos de roles y las evidencias realizadas en el aula de clases del kínder C de la escuela Bilingüe Villa Unida. se formula una propuesta, conclusiones, recomendaciones, anexos y referencias bibliográficas.

Capítulo I

CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES

1.1. Antecedentes

La importancia del desarrollo de habilidades de prelectura en la primera infancia ha sido objeto de múltiples investigaciones en el ámbito educativo. Este proceso es considerado fundamental para el éxito futuro en la alfabetización formal y se ha demostrado que, si no se fortalecen estas competencias desde una edad temprana, los niños pueden enfrentar dificultades significativas al aprender la prelectura. En este sentido, es esencial contar con estrategias didácticas que promuevan un aprendizaje efectivo y significativo. Entre las estrategias más estudiadas se encuentra el uso de los juegos de roles como herramientas didácticas, en particular los juegos de roles, ha sido destacado como una actividad clave para fomentar el desarrollo cognitivo y lingüístico en los niños pequeños.

Es importante las habilidades de prelectura, tales como: las conciencias fonológicas, memoria y secuencia, interés y motivación por la prelectura en la preparación para la alfabetización, estas habilidades pueden desarrollarse de manera más efectiva cuando los niños están expuestos a actividades lúdicas que promueven la interacción con el lenguaje de forma natural y significativa. Esto incluye juegos que involucren rimas, canciones y juegos de palabras, que son cruciales para que los niños comiencen a asociar los sonidos con las letras.

Es importante fomentar el aprendizaje significativo y estimular la motivación de los niños por la prelectura. Solo plantear la necesidad de implementar enfoques más dinámicos y lúdicos que permitan a los niños desarrollar competencias de prelectura en un entorno más interactivo y menos estructurado y que le permita al niño explorar sus ideas y lenguaje a su propio ritmo.

Por otro lado, el juego de roles ha sido ampliamente reconocido como una herramienta eficaz en el desarrollo cognitivo y social de los niños. Los niños aprenden mejor cuando están involucrados grupalmente en actividades que les permitan interactuar con su entorno a una situación. Los juegos de roles restaurante, editorial imaginaria y dramatización contribuye al desarrollo del lenguaje y las habilidades cognitivas en niños pequeños. Se ha demostrado que los niños que participan en juegos de roles tienen más probabilidades de mejorar sus habilidades narrativas y lingüísticas, lo que facilita el aprendizaje de la prelectura. Algunos juegos de roles, permiten que los niños creen y sigan historias, utilicen vocabulario nuevo y desarrollen una comprensión más profunda de las estructuras narrativas, todos aspectos esenciales para el desarrollo de la prelectura.

Existen iniciativas para introducir enfoques lúdicos en la enseñanza inicial, aún prevalece una tendencia a emplear métodos tradicionales en las aulas. Su investigación resalta la necesidad de formar a los docentes con estrategias didácticas más innovadoras, como el juego de roles, que pueden potenciar significativamente el aprendizaje de los niños en edades tempranas. Poniendo en práctica las habilidades lingüísticas, social, cognitivas que aún están en proceso de maduración Según González, la implementación efectiva de estos enfoques en el aula podría mejorar los resultados educativos en contextos como en Panamá, donde la enseñanza de la lectura sigue enfrentando desafíos.

En resumen, la investigación previa subraya, la importancia del juego, en particular el juego de roles restaurante, editorial imaginaria, y dramatización, como estrategia didáctica para promover el desarrollo de habilidades de prelectura en niños de 5 años. Sin embargo, en la escuela Bilingüe Villa Unida, la implementación de estas estrategias sigue siendo limitada, lo que justifica la necesidad de investigar cómo el juego de roles puede ser utilizado eficazmente en el aula para mejorar las habilidades de prelectura en los niños.

Entre las estrategias más estudiadas se encuentra el uso del juego de roles como una herramienta didáctica, que ha sido destacada como una actividad clave para fomentar el desarrollo cognitivo y lingüístico en los niños pequeños.

Los juegos de roles ayudan la conciencia fonológica y el reconocimiento de palabras, en la preparación para la alfabetización formal. De acuerdo con el autor, estas habilidades pueden desarrollarse de manera más efectiva cuando los niños están expuestos a actividades lúdicas se promueve la interacción en el lenguaje de forma natural y significativa. Esto incluye juegos que involucren rimas, canciones y juegos de palabras, que son cruciales para que los niños comiencen a asociar imágenes con letras, los sonidos con las letras.

En cuanto al juego de roles, Vygotsky (1978). su teoría sociocultural, lo consideraba como un escenario ideal para el desarrollo de funciones psicológicas superiores, como la planificación, el uso del lenguaje y el control emocional. Vygotsky sostenía que el juego de roles permite a los niños operar dentro de su "zona de desarrollo próximo" (ZDP), donde con el apoyo adecuado de adultos o compañeros más avanzados, los niños pueden realizar tareas que están más allá de sus capacidades actuales. El juego de roles, por tanto, se convierte en un espacio en el que los niños pueden experimentar con el lenguaje, mejorar su comprensión de las historias y desarrollar su capacidad para estructurar el lenguaje de manera coherente y significativa. (páginas 79–91).

En la implementación del aprendizaje didáctico de los juegos de roles en edades temprana es más efectivo el enfoque que se quiere lograr en el aula de clase, y se podría mejorar los resultados educativos en la Escuela Bilingüe Villa Unida, donde la enseñanza de la prelectura sigue enfrentando desafíos.

Los educadores panameños reconocen los beneficios del juego de roles en el desarrollo infantil, la mayoría de las aulas sigue dependiendo de métodos tradicionales de enseñanza. Esta falta de innovación y estrategias didáctica, no se escapa de la realidad, se necesita docentes capacitados y comprometidos a los cambios constante a la tecnología, que sea motivador, alegre, dinámico y ese docente podría estar contribuyendo a mejorar los bajos niveles de desarrollo de habilidades de prelectura entre los niños de 5 años.

1.2.Planteamiento del problema

El aprendizaje en la prelectura es un proceso muy importante que comienza desde los 5 años de edad y se puede utilizar estrategias didácticas a través de los juegos de roles, para que los niños puedan aprender la prelectura de manera convencional y demostrar sus conocimientos en primer grado. En la etapa de prelectura, los niños desarrollan competencias esenciales, como la conciencia fonológica, el reconocimiento de letras y sonidos, y la comprensión de la direccionalidad del texto. Estas competencias son consideradas fundamentales para el éxito. Sin embargo, en muchos contextos educativos, particularmente en Panamá, se observan deficiencias en el desarrollo adecuado de estas habilidades en niños a temprana edad, lo que repercute negativamente en su progreso académico a lo largo de los años.

En este sentido, el juego ha sido identificado como una herramienta poderosa para el aprendizaje en la primera infancia; diversos estudios señalan que el juego, y en particular el juego de roles promueve el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, al permitirles explorar y expresar ideas en un entorno seguro y controlado (Vygotsky, 1978; Piaget, 1962).

Tal como lo plantea Bodrova & Leong, (2007), el juego de roles ofrece a los niños la oportunidad de simular situaciones de la vida real, utilizar el lenguaje de manera práctica y significativa, y establecer conexiones entre el mundo simbólico y el real. Esto facilita la internalización de conceptos clave, como la asociación entre sonidos y letras, que son fundamentales para el proceso de prelectura.

El juego de roles se presenta como una estrategia potencialmente eficaz para superar estas barreras. Según la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), citado por Bodrova & Leong, (2007), los niños aprenden de manera más efectiva en contextos sociales en los que pueden interactuar con sus pares y con adultos que les proporcionan andamiaje o apoyo. En este marco, el juego de roles permite que los niños participen activamente en el proceso de aprendizaje, lo que no solo facilita el desarrollo de habilidades lingüísticas, sino también el de otras competencias relacionadas con la pre lectura, como la secuenciación de eventos, la comprensión de la estructura narrativa y el uso de vocabulario nuevo.

Al respecto, estudios, señalan que el uso del lenguaje en un contexto funcional, como el que se desarrolla en el juego de roles, es crucial para que los niños comprendan la utilidad del lenguaje escrito y oral. A través del juego, los niños internalizan las reglas de uso del lenguaje, lo que contribuye a su capacidad para un futuro leer y escribir. Por tanto, se plantea la siguiente pregunta de investigación:

1.3. Formulación del problema ¿Cómo influye el uso del juego de roles restaurante, editorial imaginaria, y dramatización como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades en la prelectura en niños de 5 años en la Escuela Bilingüe Villa Unida?

Este estudio busca dar respuesta a esta interrogante, abordando el vacío en la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego y su impacto en el desarrollo de competencias prelecturas. Los resultados esperados de esta investigación podrían ofrecer soluciones prácticas para mejorar el rendimiento en prelectura de los niños panameños, contribuyendo así a la mejora del sistema educativo en la primera infancia.

1.4. Objetivos de la investigación

Objetivo general.

Analizar la efectividad del juego de roles: restaurante, editorial imaginaria, y dramatización, como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades en la prelectura en niños de 5 años en La Escuela Bilingüe Villa unida.

Objetivos específicos.

- Identificar las habilidades de prelectura que se pueden desarrollar a través del juego de roles en niños de 5 años, En la Escuela bilingüe Villa Unida.
- Describir que tipos de juegos de roles son más efectivos en el aula de clase.

1.5. Justificación

El aprendizaje de la pre lectura en este estudio de la investigación se realizó al desarrollo de habilidades en los niños de 5 años, tomando en cuenta los juegos de roles restaurante, editorial imaginaria, dramatización como estrategias en el kinder C. El aprendizaje de la pre lectura es uno de los hitos más importantes en la educación infantil, ya que es la base sobre la cual se construyen todas las demás competencias académicas. En este sentido, es importante implementar estrategias didácticas que faciliten y optimicen este proceso desde inicial.

Los juegos de roles el restaurante, editorial imaginaria, dramatización los estudiantes puedan adquirir diferentes habilidades, en el desarrollo de la imaginación y creatividad, comprensión oral, memoria atención y secuencia, relación de imágenes con palabras del abecedario, confianza al expresarse, reconocer sonidos, comprender relatos y expresar sus ideas, narrativas, clasificación y asociación, ampliación de vocabulario trabajo cooperativo, empatía y cortesía Conciencia fonológica seguridad y confianza ,juegos con letras y sonido, responsabilidad compartida, orgullo y motivación por los juegos de roles para la prelectura. En este estudio podemos ver las debilidades y fortaleza de cada estudiante en las aulas de clase, dado que el sistema educativo panameño algunos docentes siguen empleando en gran medida enfoques tradicionales centrados en la memorización y repetición, muchos niños experimentan dificultades en el proceso de alfabetización inicial. Estas metodologías pueden ser limitadas en términos de estimular el interés, la motivación y el compromiso activo de los niños en el aprendizaje de la pre lectura, y a menudo no toman en cuenta las características cognitivas y emocionales del aprendizaje infantil. En contraposición, el juego de roles se ha identificado como una herramienta eficaz para promover el aprendizaje en niños pequeños, ya que permite el desarrollo de habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales en un entorno motivador y dinámico (Vygotsky, 1978; Bodrova & Leong, 2007).

A nivel teórico, la presente investigación contribuirá a ampliar el cuerpo de conocimiento sobre el uso del juego de roles restaurante, editorial imaginaria, dramatización como estrategias didácticas para desarrollar las habilidades en la enseñanza de la prelectura en el contexto escolar. Aunque existen estudios previos sobre la efectividad del juego en el desarrollo infantil, se identifica una limitada investigación que aborde específicamente el impacto de estas estrategias en las habilidades de la prelectura en niños de 5 años. los hallazgos de este estudio, por lo tanto, podrían proporcionar una base sólida para futuras líneas de investigación en el campo de la didáctica y el desarrollo del lenguaje. Además, podrían informar y mejorar la enseñanza inicial en la prelectura este estudio puede guiar a los docentes a la implementación de estrategias didácticas más efectivas y ajustadas a las necesidades de los niños en la etapa de la prelectura.

Estos juegos de roles tienen el potencial de mejorar el desarrollo de las habilidades prelectura, sino también de fomentar una educación más inclusiva, motivadora y significativa para los niños. Dado que el éxito en la alfabetización inicial es crucial para el rendimiento académico a largo plazo, los resultados de este estudio podrían tener implicaciones importantes para la mejora de la calidad educativa.

1.6. Limitaciones

- Algunas de las limitaciones planteadas en el actual estudio, se comprenden en primer lugar, muestra limitada: A la investigación se centrará en un grupo específico de 8 estudiantes de 5 años de la Escuela Bilingüe Villa Unida, lo que podría limitar la generalización de los resultados a otras edades, regiones o contextos educativos. Este estudio no podrá abarcar toda la Escuela, por lo que los hallazgos podrían no reflejar la situación en áreas rurales o contextos socioeconómicos diferentes.
- En segundo lugar, el tiempo restringido de observación, ya que el estudio se desarrollará durante un período limitado, lo que puede no ser suficiente para observar cambios significativos a largo plazo en las habilidades de prelectura. El impacto real del juego de roles en el desarrollo de la prelectura podría requerir un seguimiento más prolongado para obtener resultados concluyentes.
- Así mismo, la dependencia de la formación docente, ya que la implementación del juego de roles como estrategia de enseñanza depende en gran medida de la capacitación y disposición de los docentes. Si los maestros no están adecuadamente formados en el uso de esta metodología, los resultados podrían verse afectados.

- Finalmente, la variabilidad en la participación de los niños, ya que los niveles de participación e interés de los niños en el juego de roles pueden variar considerablemente en función de su personalidad, desarrollo individual o condiciones emocionales, lo que podría influir en los resultados obtenidos.

Estas limitaciones deberán tenerse en cuenta al interpretar los resultados del estudio, reconociendo que los hallazgos pueden ser aplicables solo a contextos y condiciones similares a los del estudio

CAPÍTULO II

CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO

2. Juego de roles como estrategias didácticas para niños de 5 años

El juego de roles se ha establecido como una herramienta efectiva en la educación infantil para el desarrollo de habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales. A continuación, se exploran las razones por las que el juego de roles es una estrategia didáctica valiosa, respaldada por teorías y estudios relevantes.

Los juegos de roles son fundamentales para el desarrollo de los estudiantes. Existen dificultades en la interacción social de algunos estudiantes en clase, determinando así la falta de enfoque didáctico que incorpore estas dinámicas lúdicas para que los estudiantes interactúen entre sí con sus compañeros y desarrollen un ambiente de actividad social. Según Espinoza (2019), "que es fundamental el juego de roles como estrategias didáctica para niños de 5 años en el desarrollo de la inteligencia múltiples y que las habilidades tratan de resolver y solucionar problemas son estrategias que ayudan y facilita los conocimientos y aprendizajes del estudiante, se le da un reconocimiento y mención que las estrategias didáctica se transforman en nuevas soluciones motivadoras , creativas y facilita el aprendizaje y fortalece el desarrollo integral del estudiante y promueve la inteligencia múltiples Espinoza, (2019).

Vygotsky (1978) afirma que actuar en diferentes papeles desde distintos puntos de vistas brinda el aprendizaje a la tolerancia y empatía. Además, los maestros pueden ver cómo lo están haciendo en situaciones prácticas y usar esa información para ayudarles a mejorar, en lugar de solo darles una prueba formativa. Ya que, jugar a roles hace que aprender sea más justo, divertido y útil para todos.

2.1. Motivación y compromiso

El juego de roles es una estrategia que puede aumentar la motivación y el compromiso de los niños en el aprendizaje. Se argumenta que las actividades que resultan intrínsecamente motivadoras, como el juego, pueden mejorar el compromiso y la disposición hacia el aprendizaje. “Las actividades que proporcionan placer y disfrute, como el juego de roles, aumentan la motivación intrínseca y el compromiso con el aprendizaje” (Deci & Ryan, 1985, p. 112).

El juego de roles permite a los niños participar activamente en su aprendizaje al asumir roles y actuar en escenarios imaginativos. Esto no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también facilita una mayor involucración y retención de la información.

2.1.1. Aplicaciones prácticas en el aula

En el aula, el juego de roles se puede implementar a través de actividades estructuradas que involucren dramatizaciones de historias, simulaciones de situaciones cotidianas o juegos temáticos. Johnson y Johnson (1994), sugieren que la incorporación de estas actividades en el currículo puede mejorar las habilidades lingüísticas y sociales de los estudiantes, además de fomentar un ambiente de aprendizaje cooperativo. De acuerdo con el autor, “El juego de roles en el aula puede mejorar las habilidades lingüísticas y sociales de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más efectivo y colaborativo” (Johnson & Johnson, 1994, p. 144).

2.1.2. Tipos de juego de roles: Dado que la efectividad del juego de roles depende del objetivo de aprendizaje y el contexto (edad, materia), los autores y las fuentes académicas no suelen clasificar un tipo específico como el más efectivo en general.

En su lugar, la efectividad se asocia a la simulación de escenarios que fomentan habilidades críticas, como la empatía, el pensamiento crítico y la resolución de conflictos. El juego temático de roles es la estrategia didáctica clave que, cuando se implementa por etapas, facilita la formación de la función simbólica y de "nuevas formaciones en la edad preescolar, lo cual resulta esencial para la preparación para la escuela"(González-Moreno et al., 2009, p.174) Juego de roles (trabajos): En este juego el niño puede simular ser un trabajador de un restaurante o de una profesión, cuando juega a ser chef, de un restaurante o editorial imaginaria, o dramatización estás probando ser alguien más y aprendiendo lo que esa persona hace. Esto ayuda a que los niños aprendan a resolver problemas, como cuando tiene que hacer un pedido enfrenta un “negocio” imaginario. Tiene que atender al público y solucionar en cuestión de segundo o así exploran sus intereses y gustos, descubriendo qué trabajos les llaman la atención para cuando van creciendo tengan una idea de que trabajo le gustaría y no llegar a las universidades con ideas escasas de trabajos que no les apasionan. Por ejemplo, el niño quiere ser chef y comienza a preparar una pizza imaginaria. Allí está aprendiendo a contar el dinero, a ver el menú, organizar, servir la comida, planear y hasta a “cuidar” a los clientes, aunque sea de mentiritas. “Los juegos de rol vocacionales permiten a los niños explorar diferentes profesiones y roles sociales, fortaleciendo la empatía y la resolución de problemas” (Ginsburg, 2007).

2.1.3. Juego de rol dramatización: En este juego el niño imita la vida en casa o con la familia, como cuidar un bebé de juguete o manejar una tienda. Esto ayuda a mejorar la comunicación y cooperación cuando juegas con amigos o familiares.

Por ejemplo, cuando un niño cuida a una muñeca tiene que “darle comida y dormirla”. Allí aprende a organizarte y a pensar en los demás, aunque sea jugando. “Los juegos de rol de dramatización domésticos fomentan la comprensión de roles familiares y la adquisición de habilidades sociales” (Berk, 2009).

2.1.3.1. Juego de rol de la editorial imaginaria como fantasía (imaginación total): En este juego el niño puede ser algo ficticio como un superhéroe, dragón o mago. Así aprende a desarrollar creatividad y pensamiento flexible, porque inventa su propia historia y su editorial imaginaria de manera original, como confeccionar su autor. Además, gana confianza y autoestima, al asumir roles poderosos o valientes que tal vez en la realidad no se siente, pero en ese rol se siente imparable.

Por ejemplo, el niño cuando se disfraza de un dragón. Él se siente grande y puede tanto destruir proteger la ciudad hace que el niño comience a razonar y buscar que es bueno y que es malo. “El juego de editorial imaginaria de fantasía promueve la creatividad, la resiliencia emocional y la capacidad de resolver conflictos de manera imaginativa” (Russ, 2004). Desde el punto de vista}de El juego de roles es una estrategia que se fundamenta espacios principalmente en la asignación de roles o funciones a cada participante - estudiante que le faculta experimentar a manera de simulación la realidad de la otra persona, lo cual le aporta una visión más integral y de mayor profundidad sobre el problema a estudiar o resolver. (p. 15)

2.1.3.2. Teoría del juego de roles y el desarrollo del lenguaje

El juego de roles es una poderosa estrategia para el Desarrollo del lenguaje *en* este sentido (Bodrova y Leo 2007) afirman que el juego simbólico, como el juego de roles, no solo fomenta el desarrollo del lenguaje, sino también habilidades cognitivas y sociales. Los niños que participan en actividades de juego de roles practican la comunicación y la narración, lo que planteamiento del problema a el desarrollo lingüístico y a la comprensión de la estructura narrativa, ambas esenciales para la prelectura. De acuerdo con el autor, “el juego de roles proporciona un entorno en el que los niños pueden experimentar con diferentes formas de lenguaje y comunicación, desarrollando así habilidades lingüísticas y cognitivas cruciales para la prelectura” (p. 63).

El juego de roles permite a los niños practicar y usar el lenguaje en contextos variados, lo que facilita la adquisición de vocabulario, la comprensión de la estructura de las historias y la habilidad para construir narrativas, aspectos fundamentales para el aprendizaje de la prelectura. (Bodrova y Leong, 2007).

Estos juegos a su vez se presentan como una estrategia didáctica integral que apoya el desarrollo cognitivo, lingüístico, social y emocional de los niños. Su capacidad para involucrar a los niños en actividades lúdicas y significativas lo convierte en una herramienta valiosa para fomentar habilidades de prelectura y promover un aprendizaje motivador y participativo.

En la página 46 del programa del Ministerio de Educación de Panamá (Meduca, 2014), en el área cognitiva lingüística, se mencionan diversos juegos de roles como herramientas didácticas para fomentar el desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes.

2.1.3.3. El juego de roles:. Son aquellos que involucra la "editorial imaginaria" o la "dramatización de un restaurante" se enmarca dentro del concepto de "juego temático de roles sociales" o "juego dramático" en la edad preescolar. Este tipo de juego es el más destacado por la escuela histórico-cultural (Vygotsky) como motor del desarrollo cognitivo y social.

Los juegos de roles destacados en este programa incluyen:

- Representación de situaciones cotidianas: Los estudiantes recrean escenarios de la vida diaria como ir al mercado, visitar el médico, o una conversación en casa, lo cual permite practicar vocabulario y estructuras gramaticales en un contexto cercano a la realidad.
- Se simulan roles donde los estudiantes toman el rol de entrevistador y entrevistado. Esta actividad fomenta el desarrollo de habilidades para formular preguntas y respuestas, además de mejorar la fluidez al hablar.
- Simulaciones de trabajos o profesiones: Los estudiantes representan diferentes roles laborales (por ejemplo, ser un médico, maestro, o dependiente de una tienda), lo que permite practicar el lenguaje específico de ciertas profesiones y situaciones laborales.

- **Interacciones sociales:** Se fomentan diálogos en los que los estudiantes practican interacciones sociales como saludar, hacer preguntas de cortesía, despedirse o solicitar ayuda. Estas actividades ayudan a mejorar las habilidades de comunicación interpersonal. La situación imaginaria y la asunción de un rol son los elementos clave en esta etapa. El juego dramático, como la representación de un restaurante, es donde "la acción en un campo imaginario, en una situación ficticia... todo esto surge en el juego" y es la fuente que crea la zona de desarrollo próximo (Vygotsky, 1984, p. 74).

2.2. La prelectura

La prelectura es una etapa fundamental en el desarrollo lector de los niños, ya que los prepara para el proceso formal de aprender a leer. Esta fase incluye actividades y habilidades previas al reconocimiento de palabras, como la familiarización con los sonidos del lenguaje, el manejo de los libros, el reconocimiento de letras y palabras simples, y el desarrollo de la comprensión auditiva.

La prelectura es una etapa crucial en el desarrollo lector de los niños, que se refiere al conjunto de habilidades y competencias previas que facilitan el aprendizaje de la pre lectura. Esta fase ocurre antes de que los niños logren leer de manera convencional, y su objetivo es preparar a los niños para el proceso formal de la pre lectura. La prelectura abarca diversas habilidades fonológicas, el reconocimiento de letras y sonidos, el desarrollo del vocabulario, y el entendimiento de la estructura del lenguaje.

La prelectura es el período en el que los niños comienzan a entender que el lenguaje escrito tiene un significado y una función. Durante esta fase, los niños desarrollan habilidades que les permitirán más tarde leer con fluidez, la prelectura se refiere a las experiencias tempranas que los niños tienen con el lenguaje y los libros antes de que aprendan a leer de manera convencional.

El lenguaje es importante para el desarrollo de la prelectura de los niños a nivel de inicial es un proceso de comunicación que ayuda al niño a relacionarse con la prelectura.

2.3. Desarrollo de habilidades en la prelectura en niños de 5 años

(López Silva, et al, 2013) La preparación escolar temprana permite un abordaje a las dimensiones del desarrollo de los niños cuando ingresan a la vida escolar permitiéndole avanzar en las competencias académicas y sociales necesarias para tener éxito escolar. (p.4) "Siendo la prelectura la etapa más importante, puesto que, es en este periodo que se da el inicio a una madurez de la conciencia fonológica y preparación para una conversación con el niño/a." (Peláez-Say et al., 2020, p. 697, adaptado).

- Segmentación silábica: Separar las palabras en sílabas (ej. ma-ri-po-sa).
- Identificación de rimas y aliteraciones: Reconocer sonidos iguales al final o al inicio de las palabras (ej. pato y rato; María mira muchas mesas).
- Conciencia fonémica (inicial): Manipular fonemas individuales (ej. saber qué /m/ + /a/ es ma).

2. Habilidades de Discriminación Auditiva

Se refieren a la capacidad de distinguir y diferenciar sonidos del habla.

- Distinción de fonemas similares: Diferenciar sonidos cercanos (ej. /p/ de /b/; /s/ de /z/).
- Memoria auditiva: Recordar secuencias de palabras o instrucciones.

3. Habilidades Perceptivo-Visuales

Son necesarias para reconocer las formas de las letras y palabras.

- Discriminación visual: Identificar diferencias y semejanzas entre formas y grafías con imágenes o objetos (ej. la *b* de la *d*; la *p* de la *q*).
- Memoria visual: Recordar la forma de las letras o palabras completas. Y asociar con imagen

4. Lenguaje Oral y Desarrollo Semántico

El vocabulario y la expresión oral son la base para dar significado a la prelectura.

Ampliación de vocabulario: Aumentar el conocimiento y uso de palabras.

Comprensión de narrativas: Entender y recontar historias, esencial para la comprensión lectora futura.

2.4. La prelectura es una fase esencial del desarrollo infantil Según (Montagud, 2020) La prelectura, también llamada lectura exploratoria, es una estrategia que nos permite espacio un texto de forma más detallada. La prelectura es la primera de las tres fases en las que se divide el proceso de lectura exhaustiva, siendo la fase de lectura y la de la post lectura las dos siguientes. Consiste en prepararse lo que se va a leer para así poderlo entender mejor, ayudando en su comprensión lectora y en la efectividad de la actividad. (p.1)

- Según (Montagud, 2020) La prelectura, también llamada lectura exploratoria, es una estrategia que nos permite espacio un texto de forma más detallada. La prelectura es la primera de las tres fases en las que se divide el proceso de lectura exhaustiva, siendo la fase de lectura y la de la post lectura las dos siguientes. Consiste en prepararse lo que se va a leer para así poderlo entender mejor, ayudando en su comprensión lectora y en la efectividad de la actividad. (p.1)

2.5. Destrezas intelectuales: Las destrezas intelectuales son aquellas acciones internamente organizadas, que son utilizadas por el individuo para gobernar sus procesos de atender, pensar y resolver problemas. “Se refiere a una competencia cognoscitiva; es decir, a la habilidad para aplicar los procesos cognoscitivos o mecánicos intracerebrales en la adquisición, procesamiento, creación de información y producir respuestas que pueden ser calificadas como inteligentes, acertadas, eficientes” (Orellana, 38); permite en los niños hacer uso de los instrumentos cognoscitivos que les son propios y a través de los cuales interactúan con su entorno, enriqueciendo su visión del mundo en el cual vive y convive .

2.6. Habilidades asociadas a la prelectura

El aprendizaje de la lectura es un proceso complejo que implica la adquisición de habilidades y conocimientos necesarios para comprender y utilizar el lenguaje escrito (Medina Alva et al., 2015) y citado por (Rodríguez, 2024)

Este proceso se desarrolla de manera gradual a lo largo de la infancia y la niñez, y suele dividirse en las siguientes etapas:

- **Conciencia fonológica:** Antes de comenzar a leer, los niños deben desarrollar la conciencia fonológica, que es la capacidad para identificar y manipular los sonidos del habla. Esto incluye la comprensión de las sílabas, los fonemas y las rimas.
- **Correspondencia entre letras y sonidos (principio alfabético):** Los niños aprenden a asociar letras con los sonidos que representan. Esto implica reconocer las letras del alfabeto y comprender que cada letra tiene un sonido específico.
- **Decodificación:** La decodificación es la habilidad para traducir las letras en sonidos y las combinaciones de letras en palabras. Los niños comienzan a leer palabras por sílabas y, gradualmente, avanzan hacia la lectura de palabras completas.
- **Comprensión lectora:** A medida que los niños ganan fluidez en la decodificación, desarrollan la capacidad para comprender lo que están leyendo. Esto incluye la comprensión de palabras individuales, oraciones y, finalmente, textos completos.
- **Vocabulario:** El aprendizaje de la lectura está estrechamente relacionado con el desarrollo del vocabulario. Los niños adquieren nuevas palabras a medida que leen y amplían su comprensión del significado de las palabras.
- **Comprensión de textos:** Con el tiempo, los niños desarrollan habilidades más avanzadas de comprensión de textos, como la identificación de ideas principales, la inferencia y la conexión de ideas dentro de un texto. (p.2)

2.7. Actividades asociadas a la prelectura

- Elaborar las normas y acuerdos y colocarlos en una cartulina en la clase
- Realizar párrafo o frases: llorando, gritando, riendo, voz alta, voz baja, mímicas, etc.
- Realizar actividades en que los niños exploren su imaginación y expresen sus ideas, para lograr que hablen con libertad, fluides, dándole un micrófono con la grabadora y entrevistando a otro compañero
- Hablar por teléfono con su compañero, dar órdenes de pedidos y compras.
- Realizar actividades para procurar el desarrollo y enriquecimiento de vocabulario, presentando palabras nuevas, realizar cuentos incompletos, hacer adivinanzas, enseñar trabalenguas, rimas, realizar imitaciones de voz, llorando, riendo, gritando, cantando.
- Realizar sonidos de animales

2.8. Importancia de la prelectura en el desarrollo infantil

La etapa de prelectura en inicial es muy importante porque es la base para la alfabetización, argumenta, que los niños que tienen un desarrollo sólido en las habilidades de prelectura tienden a aprender a leer de manera más rápida y eficaz, mientras que aquellos con dificultades en esta etapa pueden enfrentarse a problemas de pre lectura. Es fundamental que nuestros niños tengan un conocimiento de aprendizaje más efectivo y que puedan lograr cumplir sus metas, objetivos, y desarrollo de las actividades, la institución y el docente juegan un papel muy importante para fomentar el aprendizaje infantil en la prelectura. Cada estudiante aprende de distintas maneras, sin embargo, se les inculca el amor por la ´prelectura desde inicial, se motiva y se acelera este proceso. Por lo tanto, el arte de la prelectura desde la edad temprana es muy satisfactorio para cuando el niño este en primaria logre leer y puede lograr ser un estudiante sociable, inteligente, productivo, exitoso, con personalidad y un buen carácter. Por otro lado, la prelectura no solo prepara a los niños para el proceso formal de aprender a leer, sino que también fomenta el interés por los libros y el desarrollo de habilidades clave. Las actividades en la prelectura ayudan a los niños a desarrollar una base sólida para el éxito en la lectura futura." La prelectura sienta las bases necesarias para el éxito futuro en la alfabetización, al fomentar tanto habilidades como actitudes positivas hacia la lectura" (Snow, Burns & Griffin, 1998, p. 173).

2.9. Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel

Ausubel (1968), por su parte, desarrolló la teoría del aprendizaje significativo, que sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos conceptos se relacionan de manera significativa con el conocimiento previo. En el contexto del juego de roles, los niños pueden conectar nuevos conceptos lingüísticos y vocabulario con sus experiencias previas a través de la dramatización. Esta integración facilita el aprendizaje de la prelectura al hacer que el conocimiento sea más relevante y significativo para el niño. Para el autor, “el aprendizaje significativo ocurre cuando el nuevo conocimiento es anclado a las estructuras cognitivas previas del aprendiz, lo que facilita una mejor comprensión y retención” (Ausubel, 1968, p. 82). Ausubel, (1968), destaca la importancia de conectar nuevas experiencias de aprendizaje con el conocimiento previo, lo cual es crucial en el juego de roles. Los niños que participan en el juego de roles pueden aplicar y expandir su comprensión del lenguaje de manera más efectiva, promoviendo así un desarrollo más sólido de las habilidades de prelectura.

2.10. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget y el desarrollo cognitivo en niños Jean Piaget (1962), propuso que el desarrollo cognitivo se organiza en una serie de etapas cualitativas. En la etapa preoperacional (de los 2 a los 7 años), los niños desarrollan la capacidad de usar símbolos y representaciones, lo que incluye el lenguaje. El juego de roles facilita este desarrollo simbólico al permitir que los niños actúen y exploren diferentes escenarios. Según Piaget, este tipo de juego es esencial para la formación de la capacidad de pensamiento lógico y la comprensión del mundo a través de representaciones simbólicas.

De acuerdo con el autor “El juego simbólico es una herramienta crucial en la etapa preoperacional, ya que permite a los niños explorar y ensayar roles sociales, facilitando la internalización de conceptos complejos” (Piaget, 1962, p. 29).

Piaget (1962), argumenta que, a través del juego, los niños desarrollan habilidades cognitivas avanzadas, como la capacidad para el pensamiento abstracto y el uso del lenguaje de manera más compleja. El juego de roles ofrece un espacio para que los niños experimenten con el lenguaje en situaciones contextuales, lo que fortalece su capacidad para la prelectura.

2.11. Teoría sociocultural de Vygotsky y el desarrollo cognitivo en niños

El enfatiza la importancia del entorno social en el desarrollo cognitivo. Su concepto de la zona de desarrollo próximo (ZDP) indica que los niños aprenden mejor cuando reciben apoyo adecuado dentro de su capacidad de comprensión actual. El juego de roles permite a los niños explorar habilidades lingüísticas y cognitivas con el apoyo de adultos o compañeros. Este proceso facilita el aprendizaje mediante la interacción social y el apoyo contextual.

Según el autor, “el juego simbólico actúa como un medio para la mediación en el desarrollo cognitivo, permitiendo a los niños aprender habilidades más avanzadas a través de la interacción social y el apoyo” (Vygotsky, 1978, p. 87). Argumenta, además, que el juego de roles proporciona un contexto rico para que los niños construyan y refinan sus habilidades lingüísticas y cognitivas con la guía de adultos y compañeros, facilitando el aprendizaje de la prelectura en un entorno socialmente rico.

2.12. Aspectos generales de la escuela bilingüe villa unida

La Escuela Bilingüe Villa Unida, se encuentra ubicada en el Corregimiento de Chilibre, el cual pertenece al Distrito de Panamá en la provincia de Panamá. Chilibre es un corregimiento situado al norte del área metropolitana de la ciudad de Panamá, caracterizado por su combinación de zonas urbanas y rurales. La escuela se sitúa en una de estas comunidades conocidas como Villa Unida, que es parte del desarrollo habitacional que se ha extendido en la región, favoreciendo la consolidación de infraestructuras educativas como la Escuela Bilingüe Villa Unida.

El Corregimiento de Chilibre está ubicado en la periferia norte de la ciudad de Panamá, caracterizado por áreas urbanas y rurales, limita al norte con el lago Alajuela, al oeste con el corregimiento de Las Cumbres, al este con el lago Gatún y el Canal de Panamá, y al sur con Ancón y otras áreas del corregimiento de Las Cumbres. Esta ubicación geográfica coloca a la escuela en una zona de transición entre lo rural y lo urbano, lo que influye en el acceso de los estudiantes y el contexto comunitario que rodea a la institución.

En las últimas décadas, ha experimentado un crecimiento poblacional considerable, impulsado por el desarrollo de proyectos habitacionales de interés social y una expansión urbana. Esto ha generado una presión sobre la infraestructura educativa, que debe responder a la demanda de una población estudiantil cada vez mayor y con necesidades diversas (Ministerio de Educación, 2020). una población de kínder C de 20 estudiantes. A su vez esta población de niños matriculados está conformada por 758 niños, desde prekínder, kínder, y de primero a sexto grado, distribuidos en 4 secciones, de la “A” a la “D”.

Es responsabilidad del colegio formar estudiantes con aprendizajes significativo con buenos valores y capaces de enfrentar problemas y dar soluciones como un buen ciudadano para afrontar a lo largo de su vida un buen futuro. El autor Dosso (2000), el juego de roles es una estrategia que se fundamenta principalmente en la asignación de roles o funciones a cada participante - estudiante que le faculta para experimentar a manera de simulación la realidad de la otra persona, lo cual le aporta una visión más integral y de mayor profundidad sobre el problema a estudiar o resolver. (p. 15)

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III METODOLÓGICO.

3.1. Diseño de la investigación :

El diseño la investigación es no experimental.

3.2. Enfoque de la investigación

El enfoque es cualitativo.

3.3. Tipo de estudio: Estudio de casos.

3.4. Método: Este estudio está enfocado en el método inductivo.

3.5. Población y muestra

Población y muestra: Escuela Bilingüe Villa Unida Ubicada en Chilibre tiene una población de 758 estudiantes de kínder del turno vespertino y turno matutino. Se seleccionó el kínder C en horario vespertino que tiene una población de 20 estudiantes y se tomó una muestra intencional de ocho estudiantes para la investigación que se realizó de la siguiente manera:

Muestra del kínder C.

Grado	Sexo		Total
Kínder C	Niñas 4	Niños 4	8

Fuente. Matrícula de la Escuela Bilingüe Villa Unida.

3.6. Cuadro de Definición Teórica, y Operacional de las variables. A continuación, se

describe la definición teórica y operacional de las principales variables :

Variables	Definición teórica	Definición operacional	Indicadores
La efectividad de los juegos de roles	El autor Johnson y Johnson (1994), sugiere que la incorporación de estas actividades en el currículo puede mejorar las habilidades lingüísticas y sociales de los estudiantes, además de fomentar un ambiente de aprendizaje cooperativo. De acuerdo con el autor, “El juego de roles en el aula puede mejorar las habilidades lingüísticas y sociales de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más efectivo y colaborativo” (Johnson & Johnson, 1994, p. 144).	1- Se expresa de manera clara y comprensible con un buen tono de voz adecuado. 2- Utiliza frases de como pedir y servir el menú y ordenar pizza con sus ingredientes. 3-Realizar libro imaginario con imágenes, revistas y cuenta tu historia con su autor.	1-Participa en las situaciones recreadas en los juegos de roles (diálogo entre personaje, situaciones (Cotidianas). 2- participa de palabras o frases relacionadas con el juego restaurante 3-realiza la actividad y demuestra tu habilidad imaginaria de inventar tu propia narración de un cuento.
Habilidades en la prelectura en niños de 5 años	El interés por los libros y el desarrollo de habilidades clave. Snow, Burns y Griffin (1998) afirman que las actividades de prelectura ayudan a los niños a desarrollar una base sólida para el éxito en la lectura futura." La prelectura sienta las bases necesarias para el éxito futuro en la alfabetización, al fomentar tanto habilidades como actitudes positivas hacia la lectura" (Snow, Burns & Griffin, 1998, p. 173).	1- Este estudio se va a realizar en el aula las actividades para la prelectura a través de los juegos de roles .2- Se midió la conciencia Fonológica Adecuación de los materiales y actividades están diseñados con apoyos visuales que facilitan la comprensión y la exploración temprana del lenguaje de cada estudiante para ver el nivel de silabas conocimiento. 3- El desarrollo fonémico e identificar la letra inicial. Ejemplo: con que sonido empieza (M) de Mesa identifica con la imagen el abecedario. Para reconocimiento de letra y sonidos.	1-Realiza la actividad de la conciencia fonológica con las rimas del (restaurante), en el restaurante voy a pedir un menú de pizza con papas sodas y jamón, ¡qué rico sabores para degustar y hacer feliz mi corazón! 2- Participa en el juego con tarjetas y agrupa las imágenes asociadas con los fonemas y grafema. 3- Realiza la conciencia fonémica de la editorial imaginaria cada niño clasifica un objeto que empieza con una letra ejemplo: (Libro) L (Silla)S

3.7. Tipo de técnica: Este estudio fue realizado por observación directa y nos permitió ver los resultados de los estudiantes mientras realizaron las actividades de los juegos de roles restaurante, editorial imaginaria, dramatización a través de esta técnica de estrategia didáctica simplemente se observó el desarrollo de las habilidades de cada estudiante.

Tipo de instrumento: El tipo de instrumento de este estudio se basa en las siguientes rúbricas de para las observaciones en el aula de clase donde cada gráfica nos da un resultado próximo de los juegos de role restaurante, la dramatización, editorial imaginaria, demostrando el juego de role más efectivo para el desarrollo de habilidades en la prelectura. Instrumento empleado: Rúbrica de observación: para medir las habilidades para el desarrollo de la prelectura y el juego de role más efectivo demostrando la participación y el desempeño de cada niño en función de conocimiento.

Procedimiento : Revisar y analizar documentos relevantes, como planes de lección, materiales didácticos y registros de actividades de juegos de roles. para comprender cómo se implementan los juegos de roles y qué materiales. El análisis de documentos permite examinar materiales y registros que proporcionan una perspectiva adicional sobre las prácticas y estrategias implementadas en el estudio.

El registro y la transcripción precisa de los datos son esenciales para garantizar la integridad y validez de la información cualitativa recolectada.

Para establecer las habilidades de prelectura que se desean desarrollar y analizar, como el reconocimiento de imágenes con letras y sonidos, la comprensión auditiva y la fluidez verbal, se dispondrá de la elección de tres juegos de roles los cuales son: Dramatización, Restaurante y Editorial imaginaria.

A continuación, las actividades que se realizaron para medir las variables en estudio.

3.7.1. Tipo de juegos de roles, actividades y materiales.

Juegos de roles	Actividades	Materiales
Juego de Restaurante	1- Crear un ambiente de restaurante en el aula.	1- Cartas de menú (dibujos y palabras).
	2- Asignar roles (mesero, cliente, cocinero).	2- Mesas y sillas utensilios de cocina para simular un restaurante con imágenes de una pizzería.
	3- Fomentar interacciones a través de pedidos y diálogos.	3- Utensilios de cocina de juguete (opcional).
	4- Utilizar tarjetas de palabras y dibujos para ayudar con sonidos para la prelectura.	4- Tarjetas de vocabulario relacionadas con alimentos u otros
	5- Practicar cortesías, frases comunes y Rimas	5- Delantales o gorros de chef (opcional).
Dramatización	1- Seleccionar un cuento adecuado y sencillo con títeres.	1- Cuentos ilustrados o libros de imágenes.
	2- Asignar roles a los niños según los personajes del cuento.	2- Disfraces o accesorios simples (sombreros, capas).
	3- Fomentar la dramatización del cuento con expresiones y diálogos.	3- Tarjetas con palabras clave del cuento. Materiales de arte para decorar (opcional).
Editorial imaginaria	1- Fomentar el trabajo grupal, la imaginación, donde asumen varios roles escritores, ilustradores, autores y editores, diseñador de su propio libro, o cuento imaginario	1- Cartulinas, hojas blancas, revistas, crayones, marcadores, cartón, etiquetas Stikers, animados, lana, libros, imágenes, cajas decoradas, etiquetas, cintas adhesivas, goma
	2- Narra la historia completa mostrando imágenes	2- Libros de historias o de cuentos
	3- Cada grupo a creatividad trabaja en la decoración de su editorial imaginaria	3- Papel de construcción, mampara, foami, goma, tijera, imágenes.

3.8. Confiabilidad y validez de los Instrumentos y/recolección de datos.

1-Se aplicó en este estudio un instrumento para recoger los datos necesarios, la rúbrica de observación fue creada con los objetivos del estudio y con los criterios necesarios para evaluar los conocimientos de cada estudiante y ver los resultados de desarrollo de habilidades adquirida que se implementan a través los juegos de roles como estrategia didáctica en el aula clase, mediante la observación directa y la interacción de cada estudiante.

2- El investigador se involucra en el entorno educativo, participando y observando las actividades de los juegos de roles en tiempo real para mostrar realmente lo que se mide en la rúbrica de la observación directa de los estudiantes, participando realmente lo que se mide y mostrar la confiabilidad del estudio a realizar.

3-Todos los instrumentos fueron revisados por el director, algunos maestros de preescolar.

3.9. Cronograma de actividades para el desarrollo de los juegos de roles: restaurante, la dramatización, editorial imaginaria en el aula de clases.

1- Simular una editorial imaginaria. 2- Diseñar tu propio libro con foami clasificar imágenes de los libros revistas, folletos, Rotando cada niño	25 minutos 30 minutos	Semana 1	Dia 1 Dia 2	03-6-2024 07-6-2024
1- Jugar con los sonidos del nombre de tu editorial iniciales de las palabras 2- Inventa canciones de tu propia editorial imaginaria.	20 minutos 25 minutos	Semana 2	Dia 3 Dia 4	17-6-2024 21-6-2024
1- Observa con atención la dramatización. 2- Reconocimiento de las letras del abecedario con palitos y los títeres	30 minutos 25 minutos	Semana 3	Dia 5 Dia 6	08-7-2024 12-7-2024
1- Jugar con los sonidos de cada letra con animales. 2- Inventar canción del abecedario.	20 minutos 30 minutos	Semana 4	Dia 7 Dia 8	05-7-2024 09-7-2024
1- Simulación de ventas de comida en un restaurante. Rotando cada niño en diferentes áreas a realizar 2- Simulación de venta de comidas, sodas, pizzas, menús con dinero de papel	25 minutos 20 minutos	Semana 5	Dia 9 Dia 10	09-08-2024 13-08-24
1- Reconoce las letras y los sonidos de la carta del menú, de la soda de la pizza, menú restaurante	30 minutos 25 minutos	Semana 6	Dia 11 Dia 12	07-09-2024 11-09-2024
1- Canción inventada del restaurante	20 minutos	Semana 7	Dia 13	11-10-2024
2- Reconocimientos	25 minutos	Semana 8	Dia 14	31-10-2024

3.11. Financiamiento.

Rubro	Descripción	Costo Estimado (balboas)
	Estudiante universitario de maestría en didáctica	
Materiales Didácticos para los juegos de roles restaurante	Delantal, cartulinas, marcadores, imágenes, cinta, adhesiva, gorro de chef, Platos, utensilios de cocina de plásticos, guiones, menú	B/.40.00
Materiales para el Juego de Dramatización	Mampara, títeres, cartulinas, hojas blancas telas, foami, imágenes fonéticas, vestuario, marcadores, cinta adhesiva,	B/.40.00
Fotocopias e Impresiones	Fichas de Imágenes del abecedario, fichas de imágenes fonéticas	B/.25.00
Materiales de juegos de editorial imaginaria	Hojas blancas, marcadores, máscaras, libros de cuentos, foami, hoja de construcción, lápices, cuadernos, libretas, reglas, cartulina, revistas o periódicos	B/.40.00
Transporte	Desplazamiento al centro educativo, compras de materiales	B/.40.00
Papelería en General	Hojas de colores, Lápices, tijera, pegamento, Cartulina	B/.20.00
Alimentación Ocasional	Durante la Jornadas de aplicación y Análisis	B/.20.00
Reconocimiento a Estudiantes	Papitas, picadas, galletas, jugos Pequeños Premios,	B/.50.00
Total		B/.275.00

Financiamiento (continuación)

Rubro	Descripción	Costo Estimado (Balboas)
	Estudiante universitario de maestría en didáctica	
Personal y asesorías de la tesis	Pasaje para ir a la escuela bilingüe Villa Unida a realizar la entrevista y cuestionario y la rúbrica de la observación directa.	B/50.00
	Asesorías los miércoles pasaje por 2 semana	B/20.00
Equipo de gasto y tecnología en internet	Conexión de internet por tarjeta por 2 semana	B/.40.00
Logística de transporte y gasolina (pasaje)	Transporte gasolina	B/.25.00
Materiales y suministros	Impresiones de borradores pdf para el asesor y revisiones.	B/.18.00
Transporte	Desplazamiento al centro educativo, compras de materiales	B/.40.00
Pasaje local y transporte (Local)	Traslados a la universidad C.R.U.S.A.M. para tramites de pagos e investigaciones.	B/.20.00
Difusión y presentación	Ropa para defensa opcional inversión vestimenta formal para la presentación.	B/.80.00
Gastos imprevistos de comidas y reservas	Gastos para alimentación para mí y mis niños	B/.20.00
Total		B/313.00
Total, en general de presupuesto.		B/.588.00

CAPÍTULO IV

CAPITULO IV. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.

4.1. Presentación de los resultados obtenidos mediante las rúbricas que miden el desarrollo de las habilidades en la prelectura a través del juego de role restaurante.

Para analizar los resultados obtenidos es necesario observar que el objetivo principal de este estudio es corroborar la efectividad del juego de role restaurante como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades en la prelectura. En la cual se aplicó como instrumento la rúbrica de observación para medir y describir los resultados de la muestra de los 8 estudiantes del kínder C de la escuela Bilingüe Villa Unida. Para ellos identificamos los conocimientos y habilidades adquiridas por cada estudiante mediante una serie de seguimientos programados donde se aplicó el juego de role mencionado anteriormente. Donde no solo buscamos dar respaldo a nuestro estudio sino que también poder identificar las dificultades que presentaron algunos niños a través de estas experiencias y llegar a la solución de las dificultades de asociación de imagen donde se logró el desarrollo de habilidades para la pre lectura a través de la motivación, la comunicación, desarrollo del lenguaje, conciencia fonológica, comprensión de sílabas y fonemas, correspondencia entre letras, sonido, y observar el interés de los estudiantes por éste juegos de rol.

4.1.1 Resultados mediante la rúbrica de la observación directa para medir las actividades del juego de rol ☐ restaurante

Alumnos	Iniciativa de cada estudiante de elegir un personaje cocina, cliente, cajero.	Identificar los sonidos iniciales o finales de palabras relacionadas con el restaurante.	Pronuncia las palabras del menú o la orden que eliges correctamente.	Organiza los pasos del servicio en orden lógico y resuelve situaciones con sus compañeros.	Utiliza rimas de la pizza.	Diferenciación de texto imagen para asociar las letras del menú.	Simular la toma de orden usando formas intencionales, no solo garabatos al azar.
Valerie	√	√	√	√	√	√	L H L
Angie	√	√	√	√	√	√	L H L
Mia	√	√	L V L	√	L V L	√	L V L
Yuleiris	√	√	√	√	√	√	L H L
Jared	√	√	√	√	√	√	L H L
Liam	√	√	√	√	√	√	L H L
Alexis	√	L E L	√	L H L	√	√	L h L
Isaías	√	√	√	√	√	√	L H L

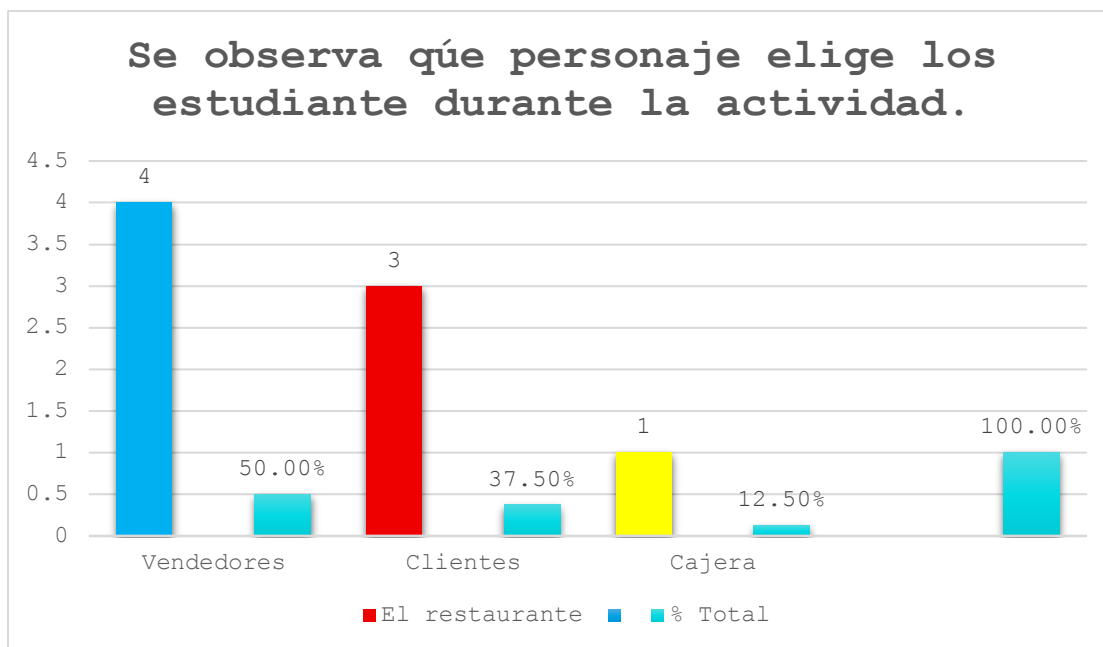
4.1.2 Instrumento 1 rúbrica de Observación en la actividad de los juegos de roles el restaurante.

Criterio	Lo he logrado. L H L 	Lo estoy logrando. L E L 	Lo voy a lograr. L V L 
Presentación	Desarrollo de las actividades de juegos de roles	Actividades de juegos de roles del restáurante y reconoce asociar las letras del menú para iniciar la prelectura.	Algunos no quieren trabajar
Participación y colaboración	Interacción y Apoyo	Los niños durante las actividades fomentan la participación activa y la experimentación con la prelectura	No quiere participar con sus compañeros.
Identificas letras y sonidos	Observación Continua y le gusta participar	Realizar observaciones sistemáticas durante las actividades, registrando el comportamiento, la interacción y el uso de habilidades de los sonidos para identificar las letras relacionadas al restaurante.	No se concentra, no trabaja en equipo.
Trabajo grupal	Todos trabajan por igual y en equipo	Realizar una evaluación para medir el progreso en las habilidades del juego del restaurante en la comprensión lectora de los niños.	Solo trabajan unos y otros no en las charlas del restaurante.
Foro de discusión	Los estudiantes se sienten motivados, alegres, y asumen responsabilidad con la actividad.	Se integra y se motiva cuando se le asigna una función.	Niños distraídos en otras cosas

Tabla 1. Los estudiantes muestran interés agrado o interacción hacia uno de los personajes del restaurante

Preguntas	Alumnos	Porcentaje
Vendedor	4	50.00%
Cliente	3	37.50%
Cajera	1	12.50%
Total	8	100.00%

Los resultados de la aplicación de la rúbrica de observación se identificó que los estudiantes mostraron interés hacia su personaje del juego de rol restaurante. El personaje con mayor preferencia fue el vendedor con el 90 % sugiere que esta actividad es altamente efectiva para desarrollar habilidades orales, sociales, la gráfica que se presenta a continuación resalta que los estudiantes se sintieron más atraídos por la función de servicio y comunicación, la práctica del lenguaje oral es motivadora para el futuro de los estudiantes en el proceso de la prelectura. Dentro del rol del restaurante los estudiantes demostraron alegría, sonrisas interacciones hacia el rol de su preferencia. El segundo personaje con interés fue los clientes un rol más pasivo, la atención de los estudiantes por la participación directa por la compra de los productos y finalmente el personaje de cajera obtuvo el menor porcentaje.



Grafica 1 Estudiantes encuestados.

Resultado de esta investigación se llevó a cabo una medición de las habilidades en el juego de roles restaurante a través de una rúbrica de observación utilizada durante la sesión del juego. Se notaron mejoras y habilidades en los estudiantes para seleccionar menú, rimas, pedidos y función, ordenamiento de su menú favorito de manera colaborativo para desarrollar la actividad y habilidades de cada estudiante. Además, la mayoría de los niños pudo identificar los patrones de asociar, agrupar, contar intercambiaron información de ideas y acuerdos en el proceso de los juegos de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de la prelectura.

4.1.3 Rúbrica de observación para verificar la selección del juego de role dramatización por parte de los estudiantes y ver su aceptación motivación :

En esta etapa, se utiliza la rúbrica de la observación para ver la medición de las actividades del juego de role de la dramatización guiada, en este sentido, se leía un cuento para que ellos realizaran su propio análisis e imaginación en la actuación de los personajes con el objetivo de verificar el nivel de adaptación, aceptación y motivación de los alumnos antes de corroborar la efectividad del juego seleccionado. A continuación, presentamos una tabla y gráfica con el resultado obtenido donde muestra que los estudiantes manifestaron un alto nivel de interés por este juego en el proceso de enseñanza de los estudiantes, lo cual se refuerza la motivación y el interés por este juego con esta estrategia didáctica para estimular el pensamiento crítico, analítico y reflexivo en el aula. Los resultados obtenidos se centran en el objetivo principal de este estudio que es analizar la efectividad del juego de role de dramatización como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades en la prelectura. En la cual se aplicó esta rúbrica□

4.2. Resultados mediante la rúbrica de la observación directa para medir las actividades de la dramatización.

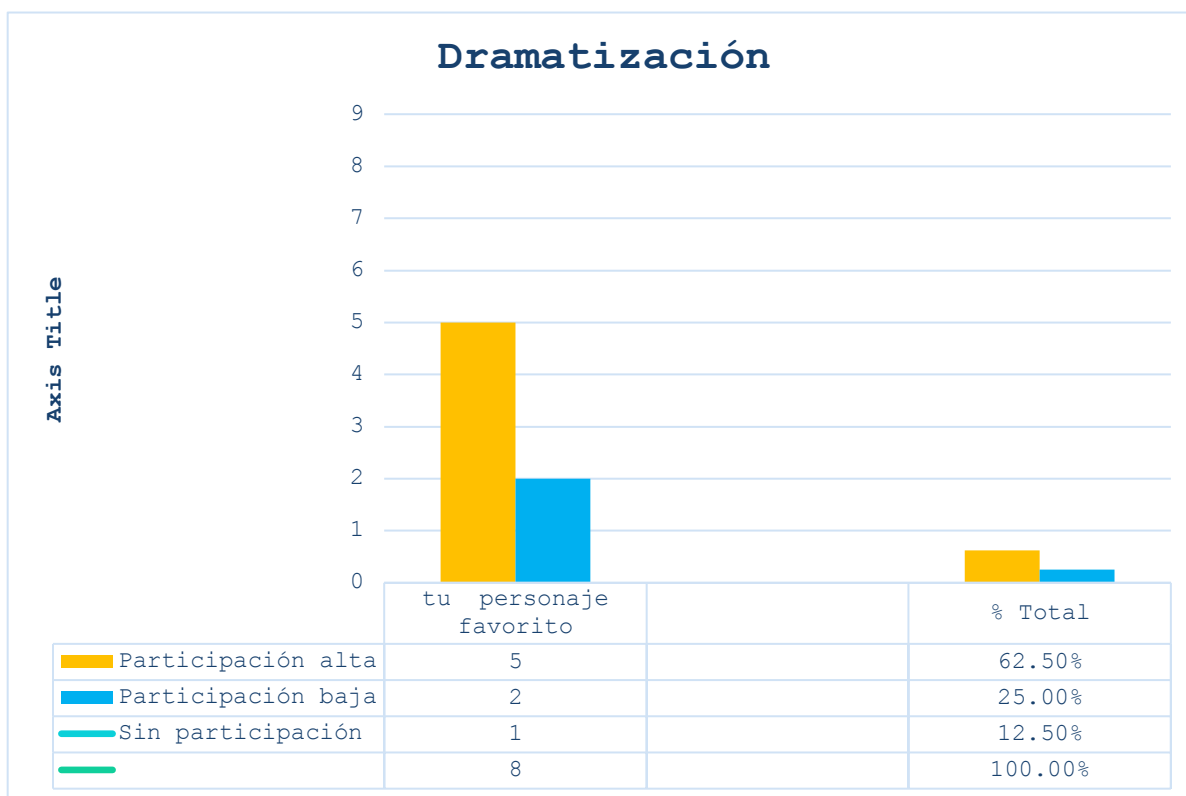
Alumnos	Crea y desarrollo una historia, con inicio y un final.	Ordena las fichas del abecedario y distingue letras con imágenes y sonidos.	Interactúan con sus compañeros, asumiendo el tono y el lenguaje del personaje.	Resuelve situaciones con sus compañeros.	Identifica los sonidos de la letra inicial.	Diferenciación de texto imagen para asociar una letra con los títeres.	Realizan y menciona grupal los conceptos abstractos mediante la dramatización con los títeres.
Valerie	√	√	√	√	√	√	L H L
Angie	√	√	√	√	√	√	L H L
Mia	√	√	L V L	√	L V L	√	L V L
Yuleiris	√	√	√	√	√	√	L H L
Jared	√	√	√	√	√	√	L H L
Liam	√	√	√	√	√	√	L H L
Alexis	√	L E L	√	L H L	√	√	L E L
Isaías	√	√	√	√	√	√	L H L

4.2.2 Instrumento 2 Rúbrica de observación del juego de roles de la dramatización

Criterio	Lo he logrado. L H L 	Lo estoy logrando. L E L 	Lo voy a lograr. L V L 
Participación colaborativa	Interacción comportamientos individual y motivación.	Interactúa con sus compañeros usando el dialogo para avanzar la dramatización	Solo trabaja uno o dos estudiantes.
Comprensión de personajes y roles	Lista de Verificación y de observación	Cada estudiante asume su papel con comprensión del personaje, usa el lenguaje y gestos adecuados. Mediante la dramatización.	El estudiante que no quiere trabajar en equipo y le cuesta trabajar con su compañero.
Comprensión del lenguaje oral	Cuento para la observar la Evaluación y pronunciación	Aplicación de cuentos para evaluar las habilidades de descubrimiento de los sonidos de las palabras a través de juegos de roles con los niños.	El estudiante que no quiere hablar
Creatividad	Creatividad a desarrollar explicar si nos divertimos mucho.	Utiliza la imaginación para crear situaciones, diálogos y gesto originales mediante la dramatización.	Algunos se pelean y no ayudan se apartan
Resolución del problema al elegir	Revista, libros de cuentos y Retroalimentación de su maestra,	Recolección de opiniones y experiencias de los niños, y educadora asistente sobre las actividades y cambios observados	El estudiante que no comparte sus ideas y no quiere resolver su trabajo

Tabla 2. Dramatización del cuento blanca nieves 7 enanos: En este proceso de la actividad el cuento se desarrolló a través de su imaginación aportando creatividad y se logró mayor comprensión de los sonidos, mejora su comprensión en la prelectura en su lenguaje y en reconocer letras e imágenes y ver los resultados de conocimientos y capacidades de reflexión, crítica, analítica e interactúan activamente usan gestos voces y siguen la secuencia del cuento, cada niño en esta investigación. La tabla mostró los resultados de los estudiantes, 5 lograron identificar palabras y sonidos. **Participación de los estudiantes en el cuento “Blanca Nieves y los siete enanos”**

Pregunta	Alumnos	Porcentaje
Participación alta	5	62.50%
Participación baja	2	25.00%
Sin participación	1	12.50%
Total	8	100.00%

Grafica 2 Participación de los estudiantes en el cuento “Blanca Nieves y los siete enanos.”

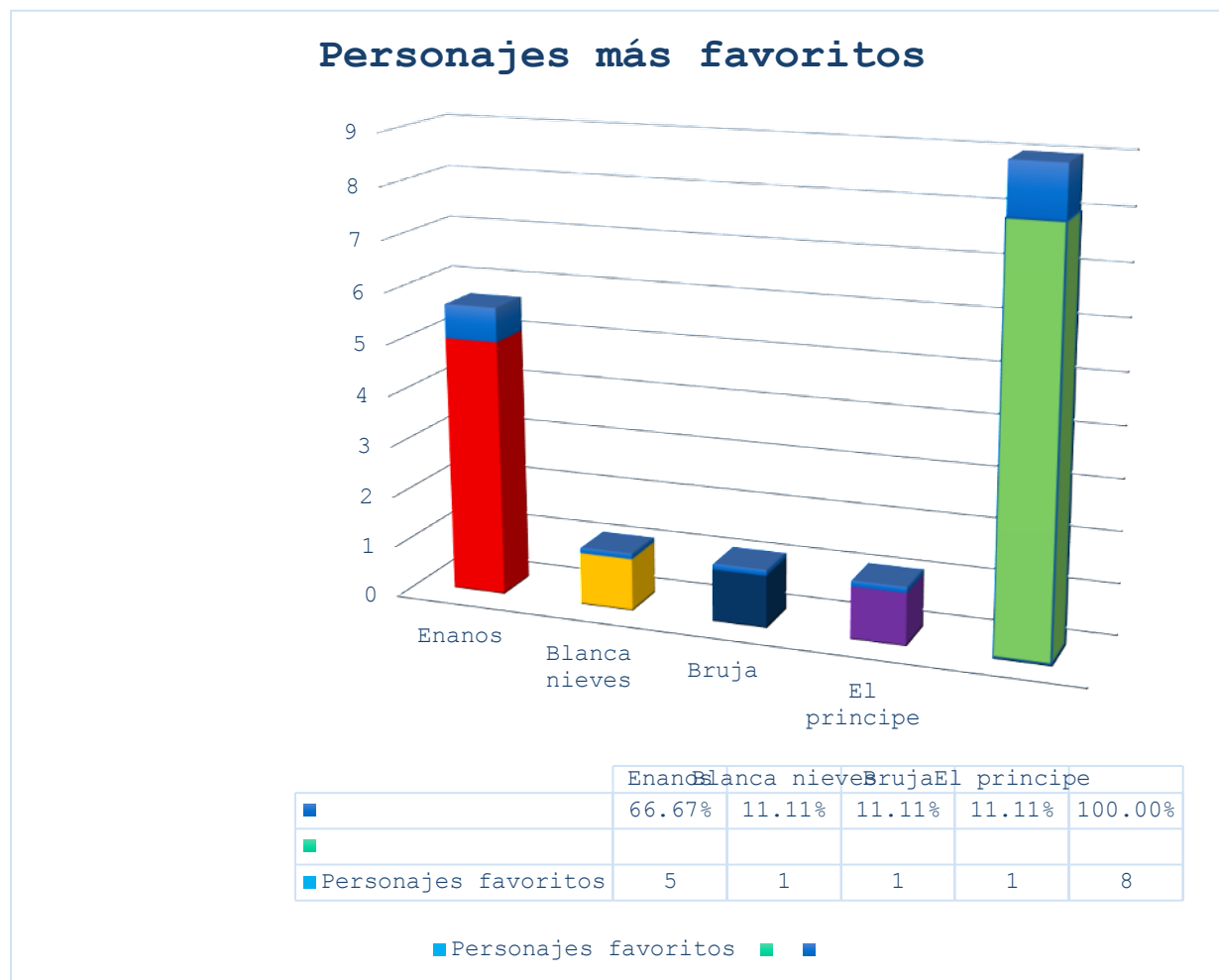
Se demuestra los resultados de esta rúbrica de observación aplicada durante la dramatización del cuento evidencia que la mayoría de los niños le gustó la actividad y desarrollan las habilidades de prelectura. Se observó que un grupo de estudiante de nivel alto 5 y bajo 2 participante, mostrando interés por el rol gestos y mejora del lenguaje y expresión oral, durante la actividad. Los niños siguieron un cronograma de actividades y seguimientos donde mostraron seguridad comprensión en desarrollar su historia de modo fluido y espontáneo. Un número menor con poco interés y mantienen poca participación. Este cuento resultó ser efectivo para fortalecer la prelectura. Los niños lograron conocimientos y capacidades de reflexión, crítica, analítica en esta tabla. A través de las fichas con imágenes se logró las habilidades en la actividad de identificar y reconocer las imágenes con letra y sonidos ejemplo : (s) sapo, (m) mesa, (m) mamá, reconociendo la primera letra e identificando la imagen.

Tabla 3. Se observó cómo cada estudiante elige su personaje favorito en la dramatización.

Preguntas	Alumnos	Resultados
Enanos	5	66.67%
Blanca nieves	1	11.11%
Bruja	1	11.11%
El príncipe	1	11.11%
Total	8	100.0%

Resultados obtenidos para verificar la selección del personaje por parte de los estudiantes para su motivación y aceptación. El propósito de esta actividad fue que cada participante domine el escenario con respecto a los roles del cuento “Blanca Nieves y los siete enanos.” El personaje con más preferencia fue los enanos donde se investigó que la elección de personajes en la dramatización influye en la motivación intrínseca, enriquecimiento de vocabulario, conciencia fonológica y rimas reconocimiento de sonidos iniciales durante el juego de roles. Comprensión narrativa inicial, asociar una característica única a un nombre y anticipar acciones ejemplo:” Si soy Gruñón, ¿Cómo me muevo?, “Que hace dormilón cuando trabajamos?”, para la comprensión de causa y secuenciación de la historia. esta experiencia es altamente efectiva para generar conexión emocional e implicación lingüística, en el desarrollo de vocabulario y las destrezas de conciencia fonológica en las habilidades para la prelectura.

Gráfica3. Personaje favorito de los estudiantes en la dramatización.



El personaje de más agrado de los niños en el resultado fue los enanos. Resultados obtenidos para verificar el personaje para este estudio se seleccionó: 5 enanos niños y niñas, 1 blanca nieves, 1 bruja y 1 príncipe. Se trabajó con un cronograma de fechas y tiempo estipulado para lograr el estudio. Con esta investigación se logró los conocimientos y habilidades como trabajo en equipo, lenguaje hablado con fluides la capacidad de escuchar los sonidos, identificar, manipular. Todo esto con un objetivo de preparar a los niños para la prelectura.

4.3. Presentación de los resultados obtenidos de la rúbrica de la observación del juego de role de la editorial imaginaria:

Resultados obtenidos se centran en el objetivo principal de este estudio que es corroborar la efectividad del juego de role de la editorial imaginaria que los niños simulan ser editores o lectores donde ellos identifica y reconocen algunas letras del abecedario con imágenes. Se mide como utilizar el lenguaje, creatividad, trabajo colaborativo durante su personaje. Con esta estrategia didáctica, en la cual se aplicó como instrumento número 3, la rúbrica de observación para medir y describir los resultados de la muestra de los 8 estudiantes del kínder C. Para ellos identificamos los conocimientos y habilidades adquiridas por cada estudiante mediante una serie de seguimientos y tiempo programados dónde se aplicó el juego de role mencionado anteriormente con el cual no solo buscamos dar respaldo a nuestra investigación, sino que también poder identificar las dificultades que presento algunos estudiantes a través de estas actividades y llegar a la solución de las dificultades y lograr la comunicación, el desarrollo del lenguaje correspondencia entre letras sonido. Los estudiantes muestran el interés por los juegos de roles como estrategias didácticas.

4.3.1 Resultados mediante la rúbrica de la observación directa para medir las habilidades en mejorar el lenguaje, creatividad y trabajo colaborativo en la editorial imaginaria.

Alumnos	Identificas o producir rimas de una editorial imaginaria.	Realiza y crea su propia historia imaginaria.	Interactúan con sus compañeros, asumiendo el tono y el lenguaje del personaje.	Resuelve situaciones con sus compañeros.	Identifica los sonidos de la letra inicial de la editorial imaginaria.	Crea la portada de tu libro imaginario.	Realiza dibujo de la escena de tu historia o imágenes.
Valerie	√	√	√	√	√	√	L H L
Angie	√	√	√	√	√	√	L H L
Mia	√	√	√	√	√	√	L H L
Yuleiris	√	√	√	√	√	√	L H L
Jared	√	√	√	√	√	√	L H L
Liam	√	√	√	√	√	√	L H L
Alexis	√	√	√	√	√	√	L H L
Isaías	√	√	√	√	√	√	L H L

4.3.2 Instrumento 4 Rúbrica de observación del juego de roles de la editorial imaginaria

Criterio	Lo He logrado. L H L 	Lo estoy logrando. L E L 	Lo voy a lograr. L V L 
Mini presentaciones	El participante se expresa con confianza y claridad y fluides y presenta un tema sencillo con su autor	Es un poco tímido, y solo se presenta	Algunos se presentan u otros no
Discusión grupal	Desarrollo de Escenarios de juegos para la prelectura. Y trabajan en equipo.	Crear Escenarios de juegos con materiales adecuados, Libros de cuentos, títeres imaginar historias, etc.	Muy poco quiere trabajar en equipo.
Expresión oral en su lenguaje	Estructura las sesiones del tema con claridad, del juego editorial imaginaria para la prelectura.	Se expresa su tema imaginario con facilidad claridad	No se expresa con fluides o no quiere.
Trabajos colaborativos	Demuestran organización en realizar un mapa conceptual de su editorial imaginaria	Es capaz de realizar un mapa conceptual con sus ideas.	No participa con sus compañeros
Investigación de la actividad a creatividad	Demuestran participación en buscar información en revistas, libros, folletos.	Realiza investigación con su compañeros y docente	No quiere participar

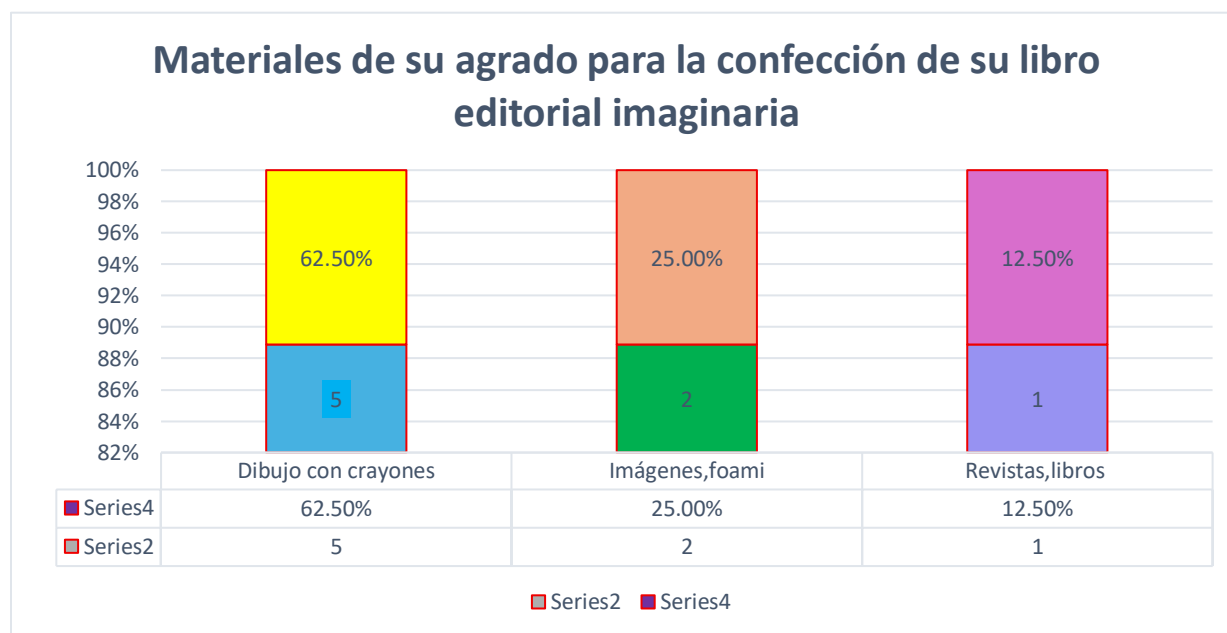
Tabla 4 ¿Cómo confeccionar tu libro a creatividad imaginario para la editorial imaginaria?

Pregunta	Alumnos	Porcentajes
Dibujo con crayones	5	62.5%
Imágenes, foami	2	25.0 %
Revistas, libros	1	12.5%
total	8	100.0%

Resultado del estudio mediante la rúbrica por observación de la estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades en la pre lectura y la efectividad de los juegos de roles. En la Tabla 4, se muestra cómo se realizó estos juegos de roles como estrategias didácticas, con la finalidad de ver los resultados de comprensión y desarrollo intelectual de cada niño, facilitando la evaluación de cada estudiante de que relacione imágenes dibujo y confección de su propio libro, con autores, narradores, editores, y que letras o palabras o sonido recuerda de cada actividad grupal para observar la capacidad del niño.

Se muestra conocimientos y capacidades de reflexión, crítica analítica de cada estudiante. Se demostró que los 8 lograron realizar las actividades en la investigación de la editorial imaginaria, logrando las habilidades necesarias. Cada estudiante narra su propia historia, a creatividad e imaginación. Con los materiales utilizados a creatividad y a su gusto para confeccionar su propio libro.

Grafica 4 ¿Clasifica los materiales de tu agrado para la confección de tu libro e historia imaginaria?



Los resultados de este estudio dieron como finalidad el desarrollo de imaginación y creatividad para la confección de su libro imaginario con los materiales de su elección. En esta etapa los niños se preparan para la prelectura de manera activa y desarrollan la función simbólica a usar un objeto o acción para representar otra cosa que es fundamental. Que los estudiantes representen personajes y situaciones de la vida real es la base de un buen desarrollo del lenguaje donde se representa con letra o palabras y sonidos de una idea o concepto. El enfoque de la editorial imaginaria proporciona el contenido base para las historias ricas, visuales, que se complementa y potencia perfectamente con la estrategia didáctica.

4.3.3 Resultado mediante la rúbrica de observación para medir y describir la actividad del juego de role dramatización donde se realizó un documento estructurado que incluye categorías específicas para observar, como la participación y el interés de los niños y las actividades a través del juego, con sonidos y asociación de las letras y reconocimiento. La implementación de juegos de roles y las interacciones entre estudiantes y maestros. Se realiza una lista para verificar la participación y sus habilidades en la prelectura demostrando sus conocimientos a través de los juegos de roles. Jugando y aprendiendo.

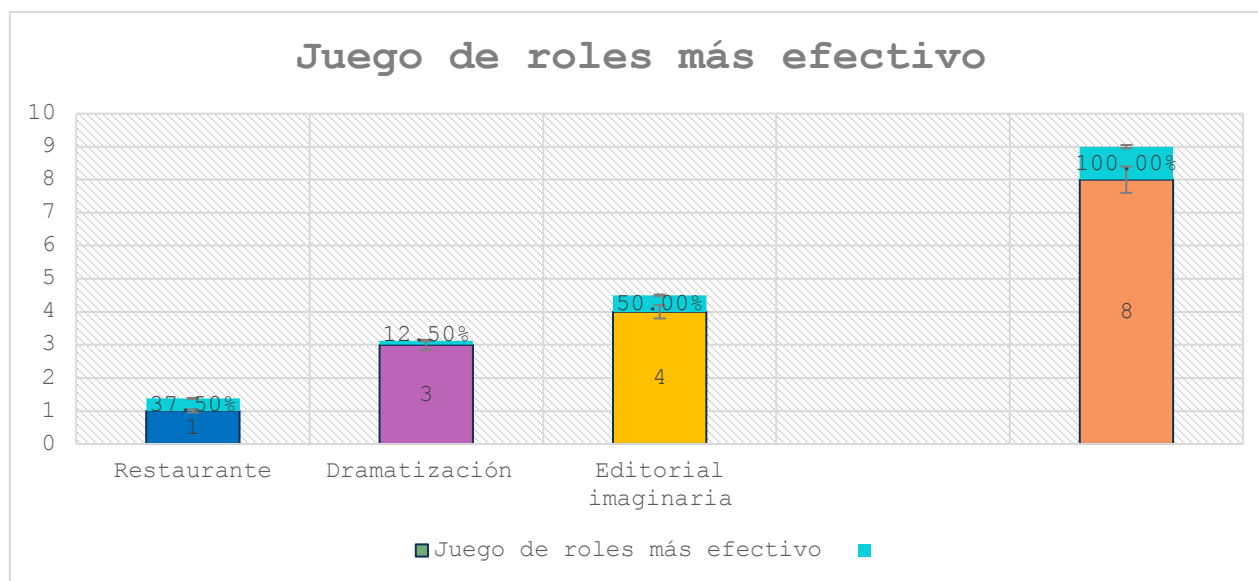
Estudiante	Calificación	SI	NO
Valerie Trabajo en equipo, observa con atención la obra de teatro	8	√	
Angie Juega respetuosamente	8	√	
Mia Producen sonidos con las letras	8	√	
Yuleiris Interpreta los personajes, demuestra interés por la prelectura	7	√	√
Jared Muestra satisfacción al realizar su papel	8	√	
Liam Resuelve conflicto mediante la actividad de los juegos	7	√	√
Alexis Actúa con confianza	7	√	√
Isaías Muestra autonomía	7	√	√
Reconoce las letras y los sonidos	7	√	1

Tabla 5 Los juegos de roles más efectivo para el desarrollo de habilidades en la prelectura.

Pregunta	Alumnos	Porcentajes
Juego de roles Editorial imaginaria	3	37.50%
Juego de role Dramatización	1	12.50%
Juego de role restaurante	4	50.00%
Total	8	100.00%

Al inicio de la investigación, se observó que tres niñas manifestaron interés en el juego de roles de restaurante, mientras que una niña prefirió la dramatización, y **4** de los participantes mostró agrado por la editorial imaginaria. Tras comparar los resultados antes y después de la implementación, el análisis demostró que el juego de roles de la editorial imaginaria es el más eficaz. Este juego promueve significativamente la introducción en el desarrollo del lenguaje y la creatividad, además de fomentar la comunicación y la participación, y mejorar las habilidades para dialogar. Objetivo de del estudio es describir los mejores juegos de role, siendo la editorial Imaginaria el más destacado para la prelectura en niños de 5 años en la Escuela Bilingüe Villa Unida.

Gráfica 5 Resultado de los juegos de roles más efectivo para el desarrollo de habilidades en la prelectura



Los resultados obtenidos de esta investigación que a los estudiantes se les facilitó trabajar con entusiasmo y creatividad todos los juegos de roles. No obstante, el juego más efectivo fue el de la editorial imaginaria. Para ello procuramos identificar el conocimiento y habilidades adquiridas para la prelectura mediante una serie de secuencias y tiempo programado donde se aplicaron los juegos de roles de simulaciones mencionadas. Se observó la participación de los estudiantes, observó algunas dificultades de los niños en las actividades, y se logró a través de esta experiencia llegar a la resolución de problema con la participación de cada estudiante.

Se propició el aprendizaje activo y participativo, donde cada estudiante experimenta su conocimiento y sensaciones con la finalidad de aprender y comprender con actividades de situaciones de su vida cotidiana. A los estudiantes se les facilitó con esta estrategia didáctica identificar las situaciones que se presentan en la realidad, fue una experiencia enriquecedora donde se logró obtener desarrollo de habilidades tales como □ recordar, relacionar, organizar, contar, dialogar, participar en el desarrollo inicial para la pre prelectura.

CONCLUSIONES

A través de la implementación de las tres actividades lúdicas, se evidenció que los estudiantes demostraron avances en la conciencia fonológica, el reconocimiento de letras con las imágenes, desarrollo del lenguaje oral y vocabulario, participación colaborativa, desarrollo fonémico, discriminación auditiva, la secuencia lógica de ideas.

Los resultados aplicados, en el juego de role “editorial imaginaria” fue el juego más efectivo, obteniendo un 8% de preferencia por los estudiantes en comparación de los otros juegos de roles. evidencian que este resultado se relaciona con el hecho de que la actividad permitio crear y confeccionar su propio libro imaginario con el inicio y final de su historia con los materiales de su preferencia. No solo motiva a los estudiantes, sino que también facilita en el desarrollo de habilidades en la prelectura en los niños de 5 años de la escuela Bilingüe Villa Unida para el proceso lector. Se recomienda estas estrategias didácticas, así como formar a los docentes a fortalecer las estrategias lúdicas para la prelectura en las generaciones futuras. los tres juegos de roles favorecieron significativamente la participación activa de los estudiantes,

Se requiere de mayor motivación trabajo colaborativo cuidado y esfuerzo en todas estas actividades cruciales en la etapa inicial de los niños. y el apoyo de los padres de familia, podemos lograr un habito en los estudiantes a gustarle la lectura de un cuento, o un libro de su agrado.

RECOMENDACIONES

Se recomienda seguir con la propuesta de mejoras y estudio para fortalecer los juegos de roles como estrategia didáctica para aprender la prelectura. Aplicando el uso de la tecnología para la mejora y desarrollo de las actividades con alternativas innovadoras y motivacional que incorporen a los niños de manera lúdica y creativa en todas las actividades. Es necesario que las demás maestras apliquen este tipo de propuestas para la mejora y satisfacer los intereses y necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Esta actividad ayuda a los estudiantes a desarrollar estrategias innovadoras para fortalecimiento de la prelectura y su aprendizaje significativo con actividades de grafomotricidad que refleja todos los movimientos del ser humano.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS E INFOGRAFÍA

- Adams, M. J. (1990). Comenzar a leer: pensar y aprender sobre la impresión. Prensa del MIT.
- Ausubel, D. P. (1968). Educacional Psicología: A Cognitive View. Holt, Rinehart & Winston.
- Bodrova, E. y Leong, D. J. (2007). Herramientas de la mente: el enfoque vygotskiano de la educación de la primera infancia. Pearson.
- Carrillo-Estrada, M., Rodríguez-Barrio, M., Gutiérrez-Meriño, O., Pertuz-Guette, C., Guette-Granados, R., Polo-Palacin, A., ... & Osorio, A. (2019). Juego de roles: estrategia didáctica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura educación y sociedad*, 9
- Bowen, G. A. (2009). Documento Análisis as a Cualitativo Resarce Método. *Cualitativa Resarce Jornal*, 9(2), 27-40.
- Adams, T. (2025, 28 enero). Benefits of Role Play in Early Years: Advice for Teachers. *The Hub | High Speed Training*.
- Castro, S., & Guzmán de Castro, B. (2005). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación. *Revista de Investigación*, (58), 83-102.
- Bus, A. G., Van IJzendoorn, M. H. y Pellegrini, A. D. (1995). La lectura de libros de Joan hace que el aprendizaje de la lectura sea un éxito: un meta-análisis en transmisión intergeneracional de la literatura. *Revisión de la investigación educativa*, 65(1), 1-21.
- Arcilla, M. (1991). Alfabetización: la construcción del control interno. Heinemann.
- Creswell, J. W. (2013). Indagación cualitativa y diseño de la investigación: elegir entre cinco enfoques. Publicaciones Sage.

- Deci, E. y Ryan, R. (1985). Motivación intrínseca y autodeterminación en el comportamiento humano. Pleno.
- Denham, S. A. (2006). Desarrollo socioemocional. Prensa Guilford.
- Ehri, L. C. (2005). Aprender a leer: lo que sabemos y lo que necesitamos saber. Revisión de Educacional Resarce, 75(3), 199-235.
- Fernández, L. (2020). Desafíos de la educación bilingüe en zonas periféricas: El caso de Panamá. Editorial Universitaria de Panamá.
- González, A. (2021). Educación en comunidades rurales y urbanas de Panamá: Un análisis de casos. Ediciones Cultural.
- González, M. (2019). Estrategias pedagógicas en la enseñanza inicial: Análisis en contextos escolares de América Latina. Revista Latinoamericana de Educación, 35(2), 23-39.
- Gergen, K. J., & McNamee, S. (2001). Toward transformative dialogue. International Journal of Público Administración, 24(7-8), 679-707.
- Guthrie, J. T. y Wigfield, A. (2000). Compromiso y motivación en la lectura. En M. L. Kamil, P. B. Mosenthal, P. D. Pearson y R. Barr (Eds.), Manual de investigación de lectura (Vol. 3, págs. 403-422). Erlbaum.
- Herman, J. L. (1990). Trauma and Recoger: The Aftermath of Violence - From Doméstica Abuse to Politicos Terror. Basic Books.
- Halliday, M. A. K. (1975). Aprendiendo a significar: exploraciones en el desarrollo de Lagunaje. Edward Arnold.
- Hirsch, E. D. (2003). Leer comprensión requiere conocimiento de la Palabra y del mundo. Educador americano, 27(1), 10-29.

- Prensky, M. (2010). *Nativos e inmigrantes digitales*. Distribuidora SEK
- Johnson, D. W. y Johnson, R. T. (1994). El aprendizaje cooperativo y el papel del profesor. *Liderazgo Educativo*, 52(6), 20-26.
- Ministerio de Educación. (2014). *Programa de educación cognitiva y lingüística en Panamá*. Panamá: Gobierno de Panamá.
- Ministerio de Educación. (2015). *Historia y desarrollo de las instituciones educativas en Panamá*. Gobierno de Panamá.
- Ministerio de Educación de Panamá. (2018). *Informe sobre el rendimiento escolar en la educación preescolar*. Panamá.
- Ministerio de Educación. (2020). *Informe sobre la situación educativa en Panamá*. Gobierno de Panamá.
- Pérez, M., & Rodríguez, S. (2019). *La educación bilingüe en Panamá: Retos y oportunidades en el sistema público*. Editorial Didáctica.
- Patton, M. Q. (2002). *Métodos de investigación y evaluación cualitativa*. Publicaciones Sage.
- Piaget, J. (1962). *Juego, sueños e imitación en la infancia*. Norton.
- Sampieri, H., Collado, C., & Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Saldana, J. (2016). *El Manual de Codificación para Investigadores Cualitativos*. Publicaciones Sage.
- Snow, C. E., Burns, M. S. y Griffin, P. (Eds.). (1998). *Prevención de dificultades de lectura en niños pequeños*. Prensa de la Academia Nacional.

- Scarborough, H. S. (2001). Conexión del lenguaje y la alfabetización tempranos con las (dos)habilidades de lectura posteriores: evidencia, teoría y práctica. Prensa Guilford.
- Stanovich, K. E. (1986). Efectos de Mateo en la lectura: Algunas consecuencias de las diferencias individuales en la adquisición de la alfabetización. *Investigación trimestral de lectura*, 21(4), 360-407.
- Soto, L. (2017). Estrategias lúdicas y su impacto en la prelectura. *Revista de Psicopedagogía Infantil*, 12(1), 50-65.
- Vygotsky, L. S. (1978). La mente en la sociedad: el desarrollo de procesos psicológicos superiores. Prensa de la Universidad de Harvard.
- Whitehurst, G. J. y Lonigan, C. J. (1998). Desarrollo infantil y alfabetización emergente. *Desarrollo infantil*, 69(3), 848-872.
- Yin, R. K. (2018). Investigación y aplicaciones de estudios de caso: diseño y métodos. Un
- Yopp, H. K. y Yopp, R. H. (2000). Apoyar el desarrollo de la conciencia fonémica en el aula. *El maestro de lectura*, 54 (2), 130-143.
- Dosso, R. (2009). El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística. *Aportes y Transferencias*, 13(2), 11-28. Vygotsky, L. S. (Teoría Histórico-Cultural)
- Vygotsky, L. S. (1984). *El instrumento y el signo en el desarrollo del niño* (Tomo VI). (J. A. Solovieva,Ed.).EdicionesAkal. Peláez-Sayago, R. A., García-Herrera, D. G., Ávila-Mediavilla, C. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Análisis de la prelectura en Educación Inicial. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1), 692–714.

Propuesta Título

Seminario sobre juego de roles con inteligencia artificial como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades para la prelectura en niños de 5 años.

Introducción

La etapa de inicial representa un periodo fundamental en el desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños, ya que comienzan a construir las bases para las habilidades académicas futuras, y la prelectura es una de las competencias clave en este proceso. La prelectura incluye habilidades esenciales como el reconocimiento de letras, la conciencia fonológica y la comprensión de la estructura narrativa, todas las cuales son cruciales para el éxito escolar. En este seminario se propone exponer los aspectos teóricos básicos para que sean aplicados por los maestros de preescolar.

Objetivo General

Capacitar a docentes de preescolar en la efectividad de los juegos de roles con inteligencia artificial como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades para la prelectura en niños de 5 años.

Objetivo Específicos

- Identificar las habilidades de prelectura que se pueden desarrollar a través de juego con inteligencia artificial un cuento para niños de 5 años.

Describir que tipos de juegos son más efectivo en el aula de clase con inteligencia artificial.

Antecedentes

La importancia del desarrollo de habilidades de prelectura en la primera infancia ha sido objeto de múltiples investigaciones en el ámbito educativo. Este proceso es considerado fundamental para el éxito futuro en la alfabetización formal y se ha demostrado que, si no se fortalecen estas competencias desde una edad temprana, los niños pueden enfrentar dificultades significativas al aprender la prelectura. En este sentido, es esencial contar con estrategias didácticas innovadoras y tecnología como esta propuesta de la inteligencia artificial que promuevan un aprendizaje efectivo y significativo. Entre las estrategias más estudiadas se encuentra el uso del juego de roles, que ha sido destacado como una actividad clave para fomentar el desarrollo cognitivo y lingüístico en los niños pequeños.

Justificación

La presente acción de capacitación se justifica en la necesidad de mejorar el desarrollo de estas habilidades prelecturas con nuevas tecnologías artificial para el aprendizaje de los niños de 5 años, utilizando el juego de cuentos con inteligencia artificial y utilizarla como una estrategia didáctica innovadora, ya que es la base sobre la cual se construyen todas las demás competencias académicas.

Actividades: Este estudio se puede realizar con inteligencia artificial un juego de roles puede ser un cuento donde el niño realice su propio cuento y pueda expresar su propia historia imaginaria con imágenes e inteligencia artificial y lo explique, esperamos a profundidad de esta propuesta y sus resultados, para fomentar mayores conocimientos de los estudiantes y que estén más felices para estudiar y con mayor entusiasmo para la prelectura con tecnologías.

Cronograma de Actividades

Inicio	Estrategias didácticas		
Inicio	Revisión de actividades	2 semana	03-06-2024
Desarrollo	Procedimientos a realizar con el juego de roles con el cuento con inteligencia artificial	1 mes	08-06-2024
Desarrollo	Trabajo a realizar por medio de la observación	1 mes	01-07-2024
Cierre	Recolección de información	2 meses	02-09-2024

Tarea de actividades

Tarea	Niños y niñas	Trabajos a realizar
Seguir indicaciones por la maestra durante la actividad y la computadora	√	Todos participan con alegría y entusiasmo
Realizar y participar en todas las actividades de los juegos de roles con inteligencia artificial.	√	Usar la Creatividad y la imaginación, en equipo.
Trabajar con armonía y entusiasmo con sus compañeros	√	Todos colaboran y participan.
Responsabilidad con sus asignaciones Armar un cuento con inteligencia artificial	√	Guardar y cuidar sus implementos de la actividad.
Distinguir los sonidos de los cuentos	√	Recoger información para mejorar su vocabulario y pronunciación
Dramatizar sus personajes y hacerlo en la computadora dinámicamente y narrar su historia con inteligencia artificial.	√	Representar juego y roles como personajes con inteligencia artificial.
Expresar sus ideas y comentar sus experiencias	√	Hablar libremente sobre los temas de la actividad.

Financiamiento

Rubro	Descripción	Costo Estimado
Materiales suministros	Estudiante universitario de maestría en didáctica	
Materiales Didácticos para los juegos de roles restaurante	Delantal, cartulinas, marcadores, imágenes, cinta, adhesiva, gorro de chef, Platos, utensilios de cocina de plásticos, guiones, menú	B/40.00
Materiales para el Juego de Dramatización	Mampara, títeres, cartulinas, hojas blancas telas, foami, imágenes fonéticas, vestuario, marcadores, cinta adhesiva,	B/40.00
Fotocopias e Impresiones	Fichas de Imágenes del abecedario, fichas de imágenes fonéticas	B/25.00
Materiales de juegos de editorial imaginaria	Hojas blancas, marcadores, máscaras, libros de cuentos, foami, hoja de construcción, lápices, cuadernos, libretas, reglas, cartulina, revistas o periódicos	B/40.00
Transporte	Desplazamiento al centro educativo, compras de materiales	B/40.00
Papelería en General	Hojas de colores, Lápices, tijera, pegamento, Cartulina	B/20.00
Alimentación Ocasional	Durante la Jornadas de aplicación y Análisis	B/20.00
Reconocimiento a Estudiantes	Papitas, picadas, galletas, jugos Pequeños Premios,	B/50.00
Total		B/235.00

Financiamiento (continuación)

Rubro	Descripción	Costo Estimado en balboas
	Estudiante universitario de maestría en didáctica	
Personal y asesorías de la tesis	Pasaje para ir a la escuela bilingüe Villa Unida a realizar la entrevista y cuestionario y la rúbrica de la observación directa.	B/50.00
	Asesorías los miércoles pasaje por 2 semana	B/20.00
Equipo de gasto y tecnología en internet	Conexión de internet por tarjeta por 2 semana	B/40.00
Logística de transporte y gasolina (pasaje)	Transporte gasolina	B/25.00
Materiales y suministros	Impresiones de borradores pdf para el asesor y revisiones.	B/18.00
Transporte	Desplazamiento al centro educativo, compras de materiales	B/40.00
Pasaje local y transporte (Local)	Traslados a la universidad C.R.U.S.A.M. para tramites de pagos e investigaciones.	B/20.00
Difusión y presentación	Ropa para defensa opcional inversión vestimenta formal para la presentación.	B/80.00
Gastos imprevistos de comidas y reservas	Gastos para alimentación para mí y mis niños	B/20.00
Total		B/313.00
Total, en general de presupuesto.		B/548.00

Proceso del estudio	Indicador de resultado
1-Docente capacitado para desarrollar en el aula las estrategias didácticas de los juegos de roles para desarrollar las habilidades en la prelectura.	Mejoras de motivación, imaginación y amor a la prelectura.
2- Se desarrolló estas actividades con un seguimiento de fechas y días programados.	Participación y dominio del tema de los estudiantes en clase
3- Este estudio fue de participación grupal, activa, dinámica y alegre de cada estudiante, observadas por medios de cuestionarios, entrevistas, rubricas.	Aproximación a reconocer letras del abecedario, recursos gráficos orales.
4- Proceso de desarrollo continuo de las actividades	Mejoran secuencia narrativa.
5-Actividad con inteligencia artificial para mejorar la prelectura en los niños.	Mejora los trabajos de pronunciación verbal Resultados de comparación de antes del estudio de las actividades y después de aplicar la estrategia

ANEXO I

Universidad de Panamá
Vicerrectoría de investigación y postgrado
Centro Regional Universitario de San Miguelito
Maestría Didáctica

Instrumento 1: Rubrica de observación para medir las actividad del juegos de roles del restaurante. Nombre del estudiante: _____

Habilidades de los juegos de roles restaurante.				
Habilidades	L H L (Lo ha logrado)	L E L (Lo está logrando)	LV L (Lo voy a lograr)	Observaciones
Iniciativa de cada estudiante elegir su personaje cocina, cliente, cajero.				
Identificar los sonidos iniciales o finales de palabras relacionadas con el restaurante.				
Pronuncia las palabras del menú o la orden que eliges correctamente.				
Organiza los pasos del servicio en orden lógico y resuelve situaciones con sus compañeros				
Utiliza rimas de la pizza.				
Diferenciación de texto imagen para asociar las letras del menú.				
Simular la toma de orden usando formas intencionales, no solo garabatos al azar				

Edad: _____. Grado: _____.

Universidad de Panamá
Vicerrectoría de investigación y postgrado
Centro Regional Universitario de San Miguelito
Maestría Didáctica

Instrumento 2: rubrica de observación para medir las actividades del juegos de roles la dramatización. Nombre del estudiante: _____

Habilidades de los juegos de roles dramatización.				
Habilidades	L H L (Lo ha logrado)	L E L (Lo está logrando)	LV L (Lo voy a lograr)	Observaciones
Crea y desarrollo una historia, con inicio y un final.				
Ordena las fichas del abecedario y distingue letras con imágenes y sonidos				
Interactúan con sus compañeros, asumiendo el tono y el lenguaje del personaje.				
Resuelve situaciones con sus compañeros				
Identifica los sonidos de la letra inicial				
Diferenciación de texto con imagen para asociar una letra con los títeres.				
Realiza y menciona grupal los conceptos abstractos mediante la dramatización con los títeres.				

Edad: _____. Grado: _____.

Universidad de Panamá
Vicerrectoría de investigación y postgrado
Centro Regional Universitario de San Miguelito
Maestría Didáctica

Instrumento 3: Rubrica de observación para medir las actividades del juegos de roles la editorial imaginaria. Nombre del estudiante: _____

Habilidades de los juegos de roles de la editorial imaginaria.				
Habilidades	L H L (Lo ha logrado)	L E L (Lo está logrando)	LV L (Lo voy a lograr)	Observaciones
Identificas o producir rimas de una editorial imaginaria.				
Realizar y crea su propia historia imaginaria.				
Interactúan con sus compañeros, asumiendo el tono y el lenguaje del personaje.				
Resuelve situaciones con sus compañeros				
Identifica los sonidos de la letra inicial de la editorial imaginaria.				
Crear la portada de tu libro imaginario.				
Realiza dibujo de la escena de tu historia o imágenes.				

Edad: _____. Grado: _____.

ANEXO II

ESCUELA BILINGÜE VILLA UNIDA LISTA DE ESTUDIANTE
KINDER C



Estudiantes del kinder C	Nombre
1	Valerie
2	Angie
3	Mia
4	Yuleiris
5	Jared
6	Liam
7	Alexis
8	Isaías

ANEXO III

MATERIALES PARA LOS JUEGOS DE ROLES PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES EN LA PRE LECTURA.



**JUEGO DE ROLES EDITORIAL IMAGINARIA UNA ESTRATEGIA
DIDÁCTICA PARA PONTENCIAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES EN LA
PRELECTURA.**



**JUEGO DE ROLES RESTAURANTE UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES EN LA PRELECTURA.**



**JUEGOS DE ROLES DE DRAMATIZACIÓN BLANCA NIEVES Y LOS 7
ENANITOS UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA POTENCIAR EL
DESARROLLO DE HABILIDADES EN LA PRELECTURA.**

