

Juego de roles como recurso didáctico para la comprensión de las preposiciones en el aula

Role-playing as a didactic resource for the understanding of prepositions in the classroom

Dayana Carolina Moya Amores

Universidad Técnica de Cotopaxi
dayana.moya0713@utc.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0001-0865-5672>

Cotopaxi – Ecuador

Ana Verónica Castillo Sacatoro

Universidad Técnica de Cotopaxi
ana.castillo5087@utc.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0007-0300-6642>

Cotopaxi – Ecuador

Dr. Raúl Bolívar Cárdenas Quintana PhD.

Universidad Técnica de Cotopaxi
raul.cardenas@utc.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-4336-7908>

Cotopaxi – Ecuador

Formato de citación APA

Moya, D. Castillo, A. & Cárdenas, R. (2026). Juego de roles como recurso didáctico para la comprensión de las preposiciones en el aula. Revista REG, Vol. 5 (Nº. 2), p. 3047 – 3060.

INTELIGENCIA COLECTIVA

Vol. 5 (Nº. 2). abril – junio 2026.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 20-06-2026

Fecha de aceptación: 25-06-2026

Fecha de publicación: 30-06-2026



RESUMEN

El presente artículo analiza las dificultades en los estudiantes en la comprensión de las preposiciones. La investigación respondió a la siguiente problemática: Cómo incide el juego de roles como recurso didáctico en la comprensión de las preposiciones de lugar, tiempo, dirección, causa y compañía en estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica en el Cantón Salcedo, periodo 2025–2026. El objetivo general fue determinar la incidencia del juego de roles como recurso didáctico en la comprensión de las preposiciones de lugar, tiempo, dirección, causa y compañía. El estudio se desarrolló con estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Oxford, ubicado en Salcedo, provincia de Cotopaxi – Ecuador durante el periodo 2025–2026. En la investigación; se utilizó con un enfoque cuantitativo, con un método deductivo y un diseño no experimental, es decir no se manipuló variables. Se aplicó una encuesta de 15 ítems con la escala de Likert, que fue utilizada en el pretest y postest. El instrumento fue validado por expertos, docentes de la Universidad Técnica de Cotopaxi y el software SPSS, obteniendo un Alfa de Cronbach de 0,829. Se registraron 480 respuestas correspondientes a 32 estudiantes, lo que permite una comparación completa entre pretest y postest. En el pretest, el 64 % de las respuestas se ubicaba en categorías negativas y solo el 15,9 % en categorías positivas, lo que evidenciaba dificultades en la comprensión de las preposiciones. En el postest, las respuestas positivas aumentaron al 91,3 % y las negativas disminuyeron al 2,5 %, evidenciando una mejora significativa. En conclusión, el juego de roles mejoró la comprensión de las preposiciones, demostrando ser un recurso didáctico eficaz para fortalecer el aprendizaje y las habilidades comunicativas.

PALABRAS CLAVE: Juego de roles, comprensión de preposiciones, habilidades comunicativas, estrategias didácticas.

ABSTRACT

This article analyzes the difficulties students have in the comprehension of prepositions. The research addressed the following problem: How does role play as a teaching resource influence the comprehension of prepositions of place, time, direction, cause, and company among fourth-grade students of Basic General Education in Salcedo Canton during the 2025–2026 period? The general objective was to determine the influence of role play as a teaching resource on the comprehension of prepositions of place, time, direction, cause, and company. The study was conducted with fourth-grade students of Basic General Education at Oxford Educational Unit, located in Salcedo, Cotopaxi Province, Ecuador, during the 2025–2026 period. In the research, a quantitative approach, a deductive method, and a non-experimental design were used; that is, variables were not manipulated. A 15-item survey with a Likert scale was administered, which was used in both the pre-test and post-test. The instrument was validated by experts, professors from the Technical University of Cotopaxi, and the SPSS software, obtaining a Cronbach's alpha coefficient of 0.829. A total of 480 responses corresponding to 32 students were recorded, allowing for a complete comparison between the pre-test and post-test. In the pre-test, 64% of the responses were located in negative categories and only 15.9% in positive categories, which evidenced difficulties in the comprehension of prepositions. In the post-test, positive responses increased to 91.3% and negative responses decreased to 2.5%, evidencing a significant improvement. In conclusion, role play improved the comprehension of prepositions, demonstrating that it is an effective teaching resource for strengthening learning and communicative skills.

KEYWORDS: Role play, preposition comprehension, communicative skills, didactic strategies.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura es fundamental para que los estudiantes aprendan a comunicar de manera adecuada y usar correctamente las estructuras gramaticales dentro de diferentes contextos. Las preposiciones son importantes porque nos ayudan a conocer palabras que establecen relación de lugar, tiempo, dirección, causa y complementos dentro de una oración. Sin embargo, se evidencia que algunos estudiantes presentan dificultades en la comprensión y uso adecuado de las proposiciones lo que afecta su forma de hablar y escribir. “El nivel de la expresión oral en los estudiantes es bajo, ya que la mayoría de los alumnos consideran que simplemente es hablar por hablar” (Mazón, 2023, p. 77). Por esta razón, el área de Lengua y Literatura ocupa un lugar relevante dentro de la formación escolar.

A nivel nacional, varios estudios demuestran que los estudiantes de Educación General Básica tienen serios problemas para desarrollar sus habilidades con el lenguaje, “lo que ha incrementado la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas más dinámicas y efectivas para mejorar la adquisición de conocimientos” (Rojas *et al.*, 2025, p. 431). Las metodologías tradicionales basadas en memorizar la gramática han generado desinterés en los estudiantes y poca participación en clase, eso indica la necesidad de implementar estrategias pedagógicas más dinámicas y efectivas para mejorar el aprendizaje.

A nivel institucional, en la Unidad Educativa “Oxford” perteneciente a la ciudad de Salcedo, provincia de Cotopaxi-Ecuador, se ha identificado que existen dificultades en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica, relacionado con la comprensión y el uso adecuado de las categorías gramaticales como preposiciones de lugar, tiempo, dirección, causa y diferentes complementos en diversos contextos comunicativos, pues, muchos estudiantes presentan confusión al utilizar estructuras gramaticales al momento de expresarse de forma oral o escrita, lo cual no solo perjudica la comprensión de textos, también afecta su rendimiento académico.

Aguinda *et al.* (2023) manifiesta que “las estrategias metodológicas son indispensables para el desarrollo y alcance de las destrezas y habilidades cognitivas del alumnado (pág. 10562). Por lo tanto, aplicar actividades como el juego de roles es fundamental para el desarrollo de los aprendizajes de las preposiciones son importantes en la estructura lingüística, ya que permiten relacionar palabras y dan significado a las oraciones.

De acuerdo con el Diccionario de la Lengua Española (2024) las preposiciones pertenecen a una clase invariable de palabras caracterizadas por la inclusión de un término, generalmente nominal u oracional, y con ello dar sentido al mensaje mediante la formación del grupo sintáctico. Es por eso que el aprendizaje de las preposiciones es indispensable al momento de realizar actividades, lo cual esto ayuda a mejorar las habilidades comunicativas y tener una correcta comprensión.

Frente a esta problemática, surge la necesidad de aplicar estrategias didácticas innovadoras como el juego de roles para mejorar el aprendizaje significativo de las preposiciones, pues el juego de roles se presenta como un recurso didáctico, ya que ayuda a la participación activa, la creatividad y la interacción de los estudiantes al momento de realizar representaciones de situaciones reales. Esto permite que los alumnos aprendan utilizando el lenguaje en contextos comunicativos, facilitando la comprensión y el uso de las preposiciones de manera práctica y dinámica. “La incorporación de juegos de rol fundamentados en situaciones auténticas y relevantes para los estudiantes no solo potencia su motivación intrínseca, sino que también crea un entorno de aprendizaje que simula contextos comunicativos reales” (Sorkar, 2024, p. 481).

El juego de roles es una metodología activa que ayuda a tener experiencias significativas de aprendizaje, debido a que los estudiantes asumen personajes y dramatizan situaciones de la vida cotidiana. Al aplicar esto en la enseñanza de las preposiciones, el aprendizaje se vuelve más dinámico haciendo que los niños comprendan mejor su uso de manera práctica mientras interactúan en el aula. No solo ayuda en el aprendizaje del lenguaje, sino que también mejora la confianza y la participación al realizar actividades. En este sentido, Sierra y Mendoza (2024) afirman que “el juego de rol tiene un reconocimiento por su valor pedagógico y didáctico para la consolidación de aprendizajes significativos en diversas disciplinas y niveles educativos” (p. 181).

Considerando la necesidad de buscar nuevas formas de enseñanza que respondan a los intereses y necesidades de los estudiantes, resulta importante incorporar recursos que faciliten la comprensión y el uso adecuado de las preposiciones y a la vez, contribuyan al fortalecimiento de sus habilidades comunicativas. En este sentido, la presente investigación tiene como objetivo general determinar la incidencia del juego de roles como recurso didáctico en la comprensión de las preposiciones de lugar, tiempo, dirección, causa y compañía en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Oxford”, para fortalecer el aprendizaje significativo y las habilidades comunicativas durante el periodo lectivo 2025–2026.

MÉTODOS MATERIALES

La investigación se desarrolló bajo el paradigma positivista, que permitió analizar de forma objetiva la incidencia del juego de roles en la comprensión de las preposiciones mediante la recolección y análisis de datos cuantitativos. Este paradigma se caracteriza por el estudio de fenómenos observables y por la objetividad del investigador (Mendoza *et al.*, 2022, p.33). Desde este enfoque, se evaluó la comprensión y el uso de las preposiciones en los estudiantes con el fin de analizar la incidencia del juego de roles en distintos contextos comunicativos.

El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, con aplicación del método deductivo y los datos fueron procesados mediante estadística descriptiva para valorar la incidencia del juego de roles como recurso didáctico. Además, se desarrolló bajo un diseño no experimental, es decir no se manipuló variables. La población estuvo conformada por 32 estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Oxford", ubicado en el cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi durante el periodo 2025–2026. La encuesta estuvo conformada por 15 ítems cada uno estructurado en una escala Likert de cinco opciones de respuesta: totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, de acuerdo y totalmente de acuerdo. Las respuestas fueron valoradas en una escala numérica de 1 a 5 para facilitar el análisis estadístico.

La aplicación de la propuesta didáctica se llevó a cabo durante un período de tres semanas, con una frecuencia de dos clases por semana con una duración estimada de 90 minutos. Durante este proceso se utilizaron tarjetas didácticas y dinámicas de representación como recursos de apoyo para favorecer la comprensión de las preposiciones en diferentes contextos. Para comenzar, se realizó una breve explicación del juego de roles, orientada a facilitar su aplicación en situaciones comunicativas. Posteriormente, se desarrollaron actividades en las que los estudiantes representaron situaciones cotidianas relacionadas con cada contexto, descubriendo y clasificando las preposiciones mediante tarjetas previamente asignadas que permitieron promover la participación activa a través de la narración y representación de historias, así como reforzar la comprensión práctica y mejorar la participación durante las actividades desarrolladas.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados de la investigación se obtuvieron mediante la aplicación de un cuestionario compuesto por 15 preguntas diseñado para evaluar la comprensión de las preposiciones en los estudiantes. Antes de su aplicación, el instrumento fue revisado y aprobado por dos docentes expertos

de la carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura, quienes verificaron la claridad, pertinencia y relación de los ítems con la temática investigada. Para comprobar su confiabilidad, se aplicó el coeficiente Alfa de Cronbach mediante el software SPSS, cuyos resultados se presentan en la siguiente tabla.

Tabla 1.

Alfa de Cronbach

Estadística de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,829	15

La tabla 1, muestra los resultados de la revisión de la fiabilidad del cuestionario usado en la investigación. El instrumento estuvo compuesto por 15 preguntas y el valor obtenido fue de 0,829, lo que indica que los ítems están bien relacionados entre sí y permiten recoger información confiable sobre el manejo de las preposiciones. Luego se aplicó un pretest a 32 estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica con el fin de conocer su nivel de comprensión de las preposiciones antes de la implementación del juego de roles como estrategia didáctica. El cuestionario estuvo conformado por 15 preguntas, por lo que los resultados presentados en la Tabla 2 corresponden al total de las respuestas obtenidas, generando un total de 480 respuestas analizadas.

Tabla 2.

Resultados del Pretest

Escala de Likert	Frecuencia	PRETEST		
		Porcentaje (%)	Porcentaje válido (%)	Porcentaje acumulado (%)
Totalmente en desacuerdo	59	12,3	12,3	12,3
En desacuerdo	248	51,7	51,7	64
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	97	20,2	20,2	84,2
De acuerdo	55	11,5	11,5	95,6
Totalmente de acuerdo	21	4,4	4,4	100
Total	480	100	100	

En la Tabla 2, correspondiente al Pretest, se evidencia que, antes de la aplicación del juego de roles como recurso didáctico, la mayoría de las respuestas obtenidas reflejó dificultades en la comprensión de las preposiciones en el aula. La opción con mayor frecuencia fue "En desacuerdo",

con 248 respuestas, equivalente al 51,7% del total, lo que evidencia un nivel limitado de comprensión sobre el uso adecuado de las preposiciones. De igual manera, 59 respuestas, correspondientes al 12,3%, se ubicaron en la opción “Totalmente en desacuerdo”, reflejando mayores dificultades en el tema evaluado. Por otra parte, 97 respuestas, equivalentes al 20,2%, se concentraron en la opción “Ni de acuerdo ni en desacuerdo”, muestran un nivel intermedio de comprensión y ciertas dudas respecto al uso de las preposiciones. Las respuestas favorables se presentaron en menor cantidad, ya que 55 respuestas, correspondientes al 11,5%, señalaron la opción “De acuerdo”, mientras que 21 respuestas, equivalentes al 4,4%, se ubicaron en “Totalmente de acuerdo”, lo que demuestra que, al inicio del proceso, existía un dominio limitado del tema evaluado.

Los resultados obtenidos permiten evidenciar que gran parte de las respuestas reflejó dificultades en la comprensión de las preposiciones, aspecto importante dentro del aprendizaje de Lengua y Literatura. Frente a esta situación, se consideró necesaria la implementación del juego de roles como recurso didáctico, con la finalidad de fortalecer el aprendizaje mediante actividades más dinámicas y participativas. Una vez desarrollada la intervención, se procede a aplicar el Postest para conocer los avances alcanzados, cuyos resultados se presentan en la Tabla 3.

Tabla 3.

Resultados del Postest

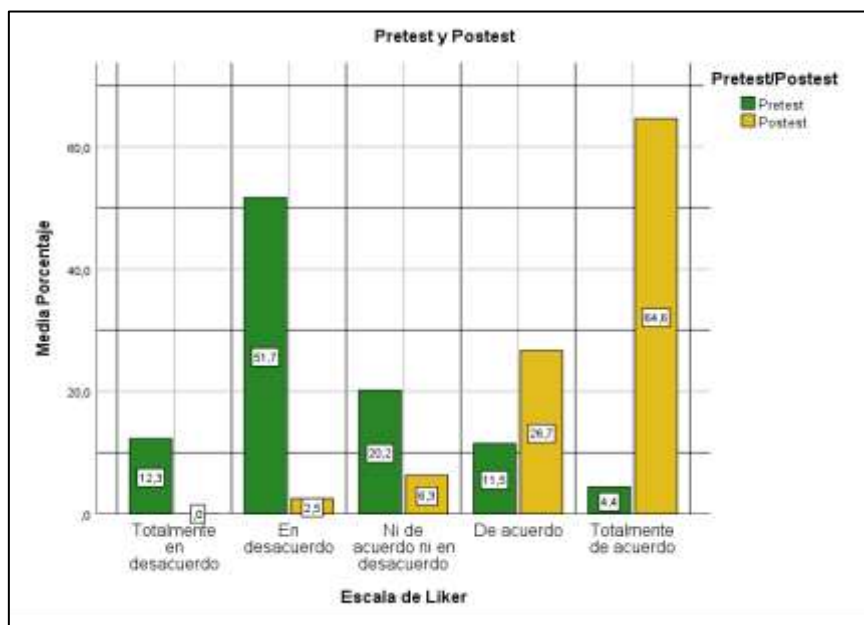
Escala de Likert	Frecuencia	POSTEST		
		Porcentaje (%)	Porcentaje válido (%)	Porcentaje acumulado (%)
Totalmente en desacuerdo	0	0	0	0
En desacuerdo	12	2,5	2,5	2,5
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	30	6,3	6,3	8,8
De acuerdo	128	26,7	26,7	35,4
Totalmente de acuerdo	310	64,6	64,6	100
Total	480	100	100	

En la Tabla 3, correspondiente al Postest, se evidencian resultados favorables después de la aplicación del juego de roles como recurso didáctico para la comprensión de las preposiciones en el aula. La opción con mayor frecuencia fue “Totalmente de acuerdo”, con 310 respuestas, equivalente

al 64,6% del total, lo que refleja un cambio importante en el aprendizaje alcanzado tras la estrategia aplicada. Estos resultados muestran avances en el reconocimiento y uso adecuado de las preposiciones. La opción “De acuerdo” presentó 128 respuestas, correspondientes al 26,7%, lo que demuestra un nivel favorable respecto al tema evaluado. Asimismo, 30 respuestas, equivalentes al 6,3%, se ubicaron en la opción “Ni de acuerdo ni en desacuerdo”, mostrando un nivel intermedio de aprendizaje. Las respuestas negativas fueron mínimas, ya que únicamente 12 respuestas, correspondientes al 2,5%, señalaron la opción “En desacuerdo”, mientras que en la categoría “Totalmente en desacuerdo” no se registraron respuestas, reflejando una disminución importante de las dificultades identificadas en el pretest. Los resultados obtenidos evidencian un progreso importante en el aprendizaje de las preposiciones, aspecto fundamental dentro del área de Lengua y Literatura. El aumento de respuestas favorables demuestra que la implementación del juego de roles contribuyó positivamente al proceso educativo, permitiendo fortalecer la comprensión del tema mediante actividades más dinámicas, prácticas y cercanas al contexto del aula. La Figura 1 presenta de manera comparativa los resultados obtenidos en el Pretest y el Postest, permitiendo observar los cambios alcanzados antes y después de la aplicación de la propuesta didáctica.

Figura 1.

Comparación de resultados entre el Pretest y el Postest



La Figura 1 muestra los resultados obtenidos antes y después de aplicar el juego de roles para aprender las preposiciones en el aula. En el Pretest, la mayor parte de las respuestas se concentró en

las opciones “En desacuerdo” y “Totalmente en desacuerdo”, lo que demuestra que al inicio existían dificultades para comprender el tema y usar correctamente las preposiciones.

Después de aplicar el juego de roles en cinco contextos diferentes, los resultados del Postest muestran un cambio positivo. La mayor parte de las respuestas pasó a concentrarse en las opciones “De acuerdo” y “Totalmente de acuerdo”, reflejando un mejor manejo de las preposiciones. Además, las respuestas negativas disminuyeron considerablemente y ya no se registraron respuestas en la categoría “Totalmente en desacuerdo”, lo que evidencia una mejora en el aprendizaje.

Los resultados comparativos evidencian una mejora significativa en la comprensión de las preposiciones después de la aplicación del juego de roles. Mientras que en el Pretest predominaban las respuestas ubicadas en las categorías de desacuerdo, en el Postest se observa una concentración de respuestas en las categorías “De acuerdo” y “Totalmente de acuerdo”. Esta variación refleja avances en el aprendizaje y sugiere que la estrategia didáctica implementada favoreció la comprensión y el uso adecuado de las preposiciones en contextos cercanos a la realidad educativa de los estudiantes.

DISCUSIÓN

La comprensión de las preposiciones es importante porque ayuda a los estudiantes a expresar sus ideas con mayor claridad y a relacionar correctamente las palabras dentro de una oración. Las preposiciones cumplen una función esencial en la construcción de mensajes claros y coherentes, ya que permiten establecer relaciones entre las palabras y facilitar la comunicación escrita y oral. Los primeros resultados de esta investigación evidenciaron que muchos estudiantes de cuarto grado presentaban dificultades para reconocer y utilizar adecuadamente las preposiciones.

En el pretest, los resultados evidencian que, antes de la intervención, los estudiantes tenían un conocimiento limitado sobre el uso de las preposiciones. Es por ello que, el juego de roles se presenta como un recurso didáctico que favorece el aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades prácticas mediante experiencias de aprendizaje interactivas, contribuyendo a una mayor participación y motivación en los estudiantes. En este sentido, O’Brien *et al.* (2025) señalan que “el juego de roles se presenta como una estrategia didáctica que favorece el aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades prácticas mediante experiencias de aprendizaje interactivas, contribuyendo a una mayor participación y motivación en los estudiantes” (p. 665).

En este sentido, Albán (2025) señala que la problemática del proceso de enseñanza radica en la aplicación limitada de estrategias, métodos y técnicas por parte de los docentes, lo que refuerza la

necesidad de emplear alternativas más dinámicas y acordes a las necesidades del estudiantado. El aprendizaje de las preposiciones (a, ante, bajo, con, contra, de, desde, durante, en, entre, hacia, hasta, mediante, para, por, según, sin, sobre, tras), es fundamental dentro del área de Lengua y Literatura, ya que permite construir mensajes más claros y facilita la organización de las ideas en la expresión oral y escrita. Por esta razón, se ha señalado que su uso es esencial para la coherencia y cohesión de las oraciones, lo que contribuye a una mejor comprensión y comunicación de los estudiantes (Serge, 2026).

Las actividades lúdicas aplicadas en el juego de roles para el aprendizaje de preposiciones demostró ser una alternativa efectiva para motivar la participación estudiantil, puesto que, en esta investigación, el juego de roles permitió que los estudiantes aprendieran a través de situaciones cercanas a su entorno, interactuaran entre compañeros y pusieran en práctica lo aprendido. En relación con ello, se evidencia que la naturaleza divertida y espontánea de las actividades recreativas favorece la atención y la disposición positiva hacia el aprendizaje (Zambrano *et al.*, 2025). Los resultados obtenidos sugieren que el juego de roles favorece el aprendizaje al permitir que los estudiantes practiquen el aprendizaje de las preposiciones en diferentes situaciones comunicativas, interactúen con sus compañeros y participen con mayor interés en las actividades propuestas. Este hallazgo se respalda en estudios que indican que el aprendizaje experiencial es efectivo para mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes (Alditia *et al.*, 2025).

Esto demuestra que aprender mediante experiencias prácticas puede facilitar la comprensión de contenidos que, en ocasiones, resultan difíciles cuando se enseñan de forma tradicional. Las metodologías activas contribuyen al desarrollo de aprendizajes más significativos y duraderos en comparación con métodos basados únicamente en la transmisión de información, lo cual se relaciona con el enfoque constructivista, donde el aprendizaje es un proceso activo de construcción de conocimiento a través de la experiencia, la interacción social, reflexión y el respeto a los estilos de aprendizaje de los estudiantes. (Granados y García, 2016) .

CONCLUSIÓN

La comprensión de las preposiciones establece un aspecto fundamental dentro del aprendizaje de Lengua y Literatura, debido a que ayudan a relacionar palabras y a organizar ideas con mayor claridad en diferentes contextos. Por esta razón, es necesario buscar formas de enseñanza e incorporar estrategias didácticas, como el juego de roles que permitan a los estudiantes aprender el contenido de manera sencilla, esto permite transformar el aprendizaje de contenidos gramaticales en

experiencias significativas y dinámicas. Es así como la implementación del juego de roles promovió una participación activa, donde los alumnos lograron aprehender el uso de las preposiciones al interactuar con sus compañeros en diferentes situaciones.

Los resultados obtenidos demostraron que el uso de juego de roles ayudó a mejorar la comprensión de las preposiciones en estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica. Esto indica que el juego de roles como didáctico se implementó de forma adecuada al momento de la intervención en el aula. La comparación entre el pretest y el postest muestra avances significativos en el aprendizaje, puesto que antes de la aplicación de la estrategia, la mayoría de las respuestas reflejaba dificultades para conocer y utilizar correctamente las preposiciones. Sin embargo, después de realizar la aplicación de la estrategia en cinco contextos diferentes, las respuestas favorables aumentaron, pasando de 15,9 % en el pretest a un 91,3 % en el postest lo que evidencia un avance importante en la comprensión del tema.

Las actividades desarrolladas del juego de roles permitieron que los estudiantes aprendieran las preposiciones a través de situaciones relacionadas con el lugar, tiempo, dirección, causa y compañía permitieron que los estudiantes comprendieran mejor el uso de las preposiciones y las aplicaran de forma más natural. Esta metodología hizo que las clases fueran más participativas, dinámicas y motivadoras. Por lo tanto, se concluye que esta estrategia favorece el aprendizaje de las preposiciones y representa una alternativa útil para fortalecer la enseñanza de Lengua y Literatura en el aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguinda, G. R., Alvarado, Y. G., Chumape, F. M., Shiguango, L. G., & Shiguango, I. L. (2023). Innovación Educativa: Importancia de las estrategias metodológicas para fortalecer las formas de enseñanza. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 10560-10571. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.6140
- Albán, G. (2025). *Estrategias didácticas para fortalecer la enseñanza de la ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura* [Universidad Politécnica Estatal del Carchi]. <https://repositorio.upec.edu.ec/items/64524e60-b213-4b08-95e3-53c27687acd9/full>
- Alditia, L. M., Suhandi, A., Riyadi, A. R., & Fadillah, N. (2025). Enhancing Student Learning Outcomes Through Experiential Learning Practices: A Meta-Analysis. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 9(3), 598-632. <https://doi.org/10.36312/h2trwj79>
- Diccionario de la Lengua Española. (2024). *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. <https://dle.rae.es/preposicion>
- Granados López, H., & García Zuluaga, C. L. (2016). El modelo de aprendizaje experiencial como alternativa para mejorar el proceso de aprendizaje en el aula. *ÁNFORA*, 23(41), 37-54. <https://doi.org/10.30854/anf.v23.n41.2016.140>
- Mazón, J. (2023). *Trabajo de Titulación para optar al título de Pedagogía de la Lengua y Literatura* [Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11385>
- Mendoza, V. M., Moreira, J. S., & Mera, C. L. (2022). Influencia de la gestión administrativa en el desarrollo organizacional de las instituciones de educación superior. *Revista Publicando*, 9(34), 31-40. <https://doi.org/10.51528/rp.vol9.id2301>
- O'Brien, M., Costin, Y., & Hogan, W. (2025). Beyond the Game: Identity, Ethics, and the Transformative Power of Role Play in Business Simulations. *European Conference on Games Based Learning*, 19(2), 665-673. <https://doi.org/10.34190/ecgbl.19.2.3931>
- Rojas, B. I., Salas, L. O., Pinedo, M. A., & Vega, C. S. (2025). Estrategias pedagógicas para la producción de textos en la educación básica. Una revisión sistemática. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 9(36), 430-443. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i36.929>
- Serge, H. (2026). Contraste en el Empleo de las Preposiciones entre el Francés y el Español: Dificultades y Enfoques de Solución. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 10(3), 1782-1806. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i3.24154

- Sierra, F., & Mendoza, C. (2024). El juego de rol: Revisión y una propuesta para la enseñanza de la Historia. *Entramados*, 11(15).
- Sorkar, R. D. (2024). Juegos de rol orientados a la acción para el desarrollo de la interacción oral en francés. *Çédille*, (26), 471-497. <https://doi.org/10.25145/j.cedille.2024.26.24>
- Zambrano, M. A., Delgado, M. L., Espinoza, S. B., Espinal, V. del R., & López, M. S. (2025). El Uso de Actividades Lúdicas como Método de Enseñanza-Aprendizaje centrado en el Crecimiento Mental en los Niños de Educación Inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(5), 14279-14311. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i5.20592

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

