REVISTA INVECOM "Estudios transdisciplinarios en comunicación y sociedad" / ISSN 2739-0063 / www.revistainvecom.org. Vol. 4, # 2, 2024. Licencia CC BY. Impacto de los juegos cognitivos en la comunicación oral. Carmen Rosa Benites Coronel, Gretty Marisela Macas Armijos, Jenny Selena Morocho Pardo, Manuel Polivio Cartuche Andrade, Kathiana Beatriz Sarango Guaillas y Juan José Benites Coronel.

Impacto de los juegos cognitivos en la comunicación oral

Impact of cognitive games on oral communication

Carmen Rosa Benites Coronel
https://orcid.org/0009-0007-5199-3320
carmen.benites@unl.edu.ec
Universidad Nacional de Loja
Loja-Ecuador

Gretty Marisela Macas Armijos
https://orcid.org/0009-0001-2119-4516
gretty.macas@unl.edu.ec
Universidad Nacional de Loja
Loja-Ecuador

Jenny Selena Morocho Pardo
https://orcid.org/0009-0005-1708-9819
jenny.morocho@unl.edu.ec
Universidad Nacional de Loja
Loja-Ecuador

Manuel Polivio Cartuche Andrade
https://orcid.org/0000-0002-7636-2847
manuel.cartuche@unl.edu.ec
Universidad Nacional de Loja
Loja-Ecuador

Kathiana Beatriz Sarango Guaillas
https://orcid.org/0009-0009-5636-4763
kathiana.sarango@unl.edu.ec
Universidad Nacional de Loja
Loja-Ecuador

Juan José Benites Coronel
https://orcid.org/0000-0002-1971-7955
juan.benites@unl.edu.ec
Universidad Nacional de Loja
Loja-Ecuador

RESUMEN

La presente investigación se orienta a determinar la incidencia de los juegos cognitivos en el aprendizaje del bloque curricular 2 comunicación oral en el tercer grado de Educación General Básica paralelo "A", Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano", se utilizó una investigación descriptiva con un enfoque mixto y diseño cuasi-experimental, se utilizaron los métodos: científico, descriptivo, analítico, sintético y estadístico, la recolección de información se realizó mediante una evaluación diagnostica y una entrevista a la docente, la población investigada comprende veintiún estudiantes y

una docente de la Unidad Educativa Manuel Cabrera Lozano del tercer grado paralelo "A", para mejorar los resultados del diagnóstico se ejecutó la propuesta "Juega, aprende y destaca", basada en talleres utilizando los juegos cognitivos, tras su ejecución se aplicó una segunda evaluación y se registraron mejoras notables en el desarrollo de la comunicación oral.

Palabras clave: juegos cognitivos, comunicación oral, desarrollo cognitivo.

Recibido: 12-01-24 - Aceptado: 20-03-24

ABSTRACT

The present research is aimed at determining the incidence of cognitive games in the learning of curricular block 2 oral communication in the third grade of Basic General Education parallel "A", Educational Unit "Manuel Cabrera Lozano", a descriptive research was used with a mixed approach and quasi-experimental design, the following methods were used: scientific, descriptive, analytical, synthetic and statistical, the collection of information was carried out through a diagnostic evaluation and an interview with the teacher, the investigated population includes twenty-one students and one teacher of the Manuel Cabrera Lozano Educational Unit of the third parallel grade "A", to improve the results of the diagnosis, the proposal "Play, learn and excel" was executed, based on workshops using cognitive games. After its execution, a second evaluation was applied and They recorded notable improvements in the development of oral communication.

Keywords: cognitive games, oral communication, cognitive development.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los juegos cognitivos se han convertido en una herramienta clave dentro del proceso educativo, potenciando la motivación intrínseca, el enfoque, la focalización, la retención y el crecimiento completo de los estudiantes, al incorporarlo facilita la adquisición de conocimientos duraderos, mientras genera un entorno de aprendizaje estimulante que incentiva la participación activa y comprometida.

Estas actividades, cuidadosamente seleccionadas y adaptadas al contexto formativo, están diseñadas especialmente para fortalecer la compresión de diversos temas, destacando su impacto significativo en la comunicación oral, al implementarlos de manera estratégica, proporcionan a los alumnos un acceso directo y eficaz a un aprendizaje más profundo, despertando su interés y fomentando su curiosidad, al ser innovador promueve el fortalecimiento de habilidades lingüísticas y cognitivas, capacitando a los estudiantes para abordar con seguridad y eficacia los retos en la comunicación.

Hoy en día, se evidencia una brecha preocupante en el avance de las destrezas de expresión oral de los estudiantes, marcada por una visible reticencia a participar activamente en clase, lo que a menudo se traduce en una barrera significativa para el desarrollo de sus habilidades comunicativas esenciales, por lo tanto, es fundamental implementar una estrategia que coadyuva a mejorar a los estudiantes la participación efectiva, la expresión clara y confiada.

La comunicación oral se erige como un pilar indiscutible en el entorno educativo, actuando como el canal esencial para la articulación de pensamientos y fomentando la comprensión mutua entre los miembros de la comunidad escolar, la adopción estrategias pedagógicas innovadoras, facilita su integración y aplicación práctica con el fin de enriquecer el proceso de aprendizaje, permitiéndole a los estudiantes desempeñar roles activos y críticos, provocándolos navegar con éxito en un entorno global cada vez más interconectado, donde la habilidad de comunicarse de manera efectiva se vuelve indispensable.

El desarrollo de esta investigación, se orienta a determinar la incidencia de los juegos cognitivos en el aprendizaje de la comunicación oral en el tercer grado de Educación General Básica,

esta iniciativa surge de la necesidad de mejorar la expresión oral para que los estudiantes puedan comunicar sus ideas de forma precisa, para ello nos apoyamos en los juegos cognitivos que son excelentes recursos que contribuyen a facilitar los procesos de aprendizaje.

Contextualización de los juegos cognitivos

Según Piña (2021) los juegos cognitivos son considerados como aquellas actividades que, a través de la estimulación intelectual, promueven el desarrollo de habilidades como la atención, memoria, lenguaje, inteligencia y resolución de problemas, esto beneficia de manera integral el desarrollo de los niños.

De acuerdo con Sánchez (2021), los juegos cognitivos se basan en la utilización de destrezas intelectuales como la memoria y el lenguaje, con el fin de abordar diferentes situaciones, estos juegos suelen seguir reglas y pueden involucrar tableros o fichas, su principal objetivo es estimular el pensamiento estratégico y la toma de decisiones, incentivando a los participantes sus habilidades cognitivas.

Tomando como referencia lo citado, es evidente que los juegos cognitivos se conceptualizan como herramientas pedagógicas diseñadas específicamente para estimular y ejercitar las funciones cognitivas del cerebro, por lo que influye positivamente en áreas como la memoria, la atención, el razonamiento, la resolución problemas y la velocidad de procesamiento, así mismo, estos contribuyen el desarrollo y fortalecimiento de la agilidad mental y el pensamiento reflexivo.

Importancia de los juegos cognitivos

Según Olarte (2023) los juegos cognitivos son actividades importantes debido que gracias a estos momentos lúdicos los niños adquieren habilidades práctica, también incorporan conocimientos fundamentales que les serán de utilidad para hacer frente a los retos que presenta la vida y alcanzar un desarrollo pleno, de igual forma incide de una manera significativa en el desarrollo cognitivo, brindándoles la oportunidad de explorar su entorno, experimentar son diversos materiales y desarrollar destrezas fundamentales como la capacidad para resolver problemas y el análisis crítico.

Los juegos cognitivos, al ser empleados como una técnica educativa, guían a los estudiantes hacia la adopción de comportamientos adecuados, fomentando un nivel apropiado de autonomía y toma de decisiones, estos juegos promueven la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades, al mismo tiempo que despiertan el interés por las materias, además, se integran como parte esencial de la labor docente, siendo considerados como una actividad placentera capaz de construir al desarrollo integral de la personalidad y la creatividad de cada individuo. (Córdova, 2022)

Ante lo expuesto, se evidencia que los juegos cognitivos son una estrategia pedagógica de gran relevancia, dando que constituyen una vía efectiva para mejorar las habilidades de los estudiantes, influyendo positivamente en sus dimensiones sociales, emocionales y creativas, también, facilita ambientes de aprendizaje divertidos permitiendo a los niños ser protagonistas de los procesos de aprendizaje.

Clasificación de juegos cognitivos

Juegos lingüísticos. Ramírez (2017) afirma que los juegos lingüísticos son recursos, estrategias o actividades educativas que facilitan el progreso de la expresión oral del estudiante, estos suelen abordar aspectos como la fonética, fonología, vocabulario, semántica, morfosintaxis y el estilo del idioma y se centra específicamente en la fluidez verbal, precisión, rimas y memoria. (p.13)

Los juegos lingüísticos son herramientas pedagógicas altamente versátiles empleadas para estimular y potenciar el lenguaje en los niños y niñas, facilitan la creación de conexiones afectivas y existen en una amplia variedad de formas, siendo la interacción social un elemento fundamental en su realización, se destacan por su carácter creativo, lo que permite desarrollar actividades relacionadas con el pensamiento, el lenguaje oral y escrito. (Martino, 2021, P. 6)

En definitiva, los juegos lingüísticos constituyen actividades recreativas diseñadas para potenciar y fortalecer habilidades lingüísticas tanto en niños como en adultos, cuyo propósito es fortalecer la comunicación oral y escrita, expandir el vocabulario, así como fomentar la creatividad y cultivar el placer por el lenguaje.

Juegos imaginativos. El juego simbólico desempeña un papel fundamental en el crecimiento y desarrollo de los niños, potenciando su creatividad e imaginación, asimismo, las normas sociales son cruciales para mantener un ambiente escolar armonioso y promover la convivencia, por lo tanto, resulta esencial implementar actividades que fomenten el aprendizaje de las normas sociales. (Martínez, 2018, p. 1)

Según Yagual (2018), el juego imaginativo permite a los niños combinar su creatividad inicial o impulsos creativos repentinos con una observación objetiva basada en experimentación, además, muerta mediante ejemplos de experiencias, especialmente narrativas registradas durante las clases, como los niños tienen reacciones creativas espontaneas al configurar nuevas hostias. (p.18)

Ciertamente, el juego imaginativo tiene un papel fundamental en el desarrollo de los niños al permitir la exploración de diversos roles y fomentar habilidades sociales y emocionales, a través de estas experiencias lúdicas se estimula la creatividad desarrolla habilidades sociales y emocionales, fortalece la comunicación, lo que contribuye a su crecimiento y desarrollo general.

Juegos manipulativos. Sáenz (2018) sustenta que el niño pueda desarrollar su capacidad de razonamiento, es necesario brindarle oportunidades para adquirir las estructuras de pensamiento y para aprender de forma autónoma, para ello, es fundamental que participe en juegos que impliquen el movimiento del cuerpo y actividades que le permitan manipular materiales concretos para experimentar a través de sus sentidos. (p.19)

Rodas (2022) afirma que los juegos manipulativos ‘’permiten al niño tener un acercamiento directo con los objetos que lo rodean, reconociendo, formas, texturas y tamaños. Es decir, es una herramienta ideal para el aprendizaje de las nociones básicas en el nivel escolar" (p.42).

Tomando como referencia lo manifestado por los autores, se puede definir a los juegos manipulativos como actividades didácticas que involucran la interacción física y directa de los participantes con objetos concretos que les permite explorar conceptos, adquirir habilidades, estos son útiles y efectivos en la educación, promocionando un aprendizaje práctico y concreto.

Juegos de exploración o de descubrimiento. El juego por descubrimiento conduce a la transferencia ya que el estudiante reajusta y reconstruye el conocimiento previo con el nuevo, alcanzando la comprensión y el entendimiento de lo aprendido, además, integra los nuevos conocimientos de manera significativa en la estructura cognitiva del estudiante, lo cual ocurre al relacionarlos de manera sustancial con los conocimientos previamente adquiridos. (Beltran, 2017, p.38)

Tucto (2021) sostiene que los juegos exploratorios son "actividades atractivas que los niños y niñas llevan a cabo un aprendizaje significativo mediante la realización de simples experimentos científicos, involucrando todos sus sentimientos y activando simultáneamente los procesos cognitivos" (p.37).

Ante lo mencionado, se puede afirmar que los juegos de exploración y descubrimiento son cruciales para fomentar la curiosidad y el aprendizaje autónomo, estos permiten a los estudiantes descubrir nueva información, desarrollar habilidades de investigación y cultivar el amor por el aprendizaje.

Comunicación oral

Definición

La comunicación surge como una manifestación inherente a la actividad mental, que se origina en el lenguaje, el pensamiento y el desarrollo y manejo de las habilidades psicosociales de interacción con los demás, en otras palabras, es el procedimiento mediante el cual intercambiamos

información, pensamientos, opiniones y actitudes con el fin de alcanzar entendimiento y acción. (Petrone, 2021, p.1)

Monroy (2020) precisa que la comprensión oral es una destreza y una necesidad esencial en la vida, por tanto, es imprescindible ofrecer a los estudiantes ocasiones que les permitan mejorar y ampliar sus habilidades lingüísticas a través del dialogo y la expresión verbal, esto les facilitara la oportunidad de compartir sus pensamientos, opiniones y deseos, fomentando así su capacidad comunicativa y expresiva (p.74)

Al analizar las diferentes definiciones, se puede mencionar que el desarrollo de la comunicación impacta positivamente en todas las áreas de la vida, es importante destacar que esta habilidad debe ser cautivada y mejorada continuamente.

Comunicación oral

Importancia

Cerda y Jarquín (2022) afirman que la comunicación oral permite el intercambio directo de información, procedimientos, conocimientos y actitudes, a la vez ayuda a los estudiantes a mejorar sus habilidades y descubrir a otros. Por lo tanto, se debe seguir estrechamente las pautas de la comunicación, teniendo en cuenta que la experiencia que inspira la práctica es la capacidad humana innata para comunicar. (p.5)

Según el Currículo de Lengua y Literatura (2016), la relevancia del desarrollo de la comunicación oral en el ámbito escolar ha llevado a que ya no sea considerada como una habilidad secundaria en comparación con la lengua escrita, sino que se establece una relación estrecha y equitativa entre ambas, la interacción entre el lenguaje oral y escrito es constante, se utiliza el habla para redactar y se escribe sobre lo expresado verbalmente, esta actividad se desarrolla en contextos comunicativos sobre lo expresado verbalmente, esta actividad se desarrolla en textos comunicativos específicos, con una intención clara, lo que otorga a las palabras utilizadas.(p.72)

Ante lo expuesto, es posible inferir que el desarrollo de las habilidades de comunicación oral se enfoca en mejorar su capacidad para expresarse eficazmente en situaciones cotidianas, como conversaciones informales, presentaciones y debates este proceso implica la mejora de pronunciación, fluides, gramática y vocabulario, además. se centra en la comprensión auditiva y la integración de habilidades sociales en la comunicación efectiva.

Aprendizaje del bloque curricular 2 "comunicación oral"

La expresión oral en la educación primaria se convierte en un elemento central que sirve como apoyo para diversas habilidades: sirve como herramienta para explorar los conocimientos previos de los estudiantes; para dar sentido a sus pensamientos; para transformar sus ideas habladas en textos escritos; para fomentar la reflexión sobre el propio pensamiento y facilitar la corrección de errores; y para reorganizar el pensamiento del estudiante. (Guías del docente Lengua y Literatura, 2017)

Según lo establecido por el (Ministerio de Educación, 2017) para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el ámbito de la comunicación oral, se deben llevar a cabo las siguientes acciones:

- Promover tanto situaciones formales como informales de comunicación que estimulen en los estudiantes la habilidad para aplicar las características de adecuación, coherencia y cohesión en su discurso oral.
- Emplear una variedad de estrategias para procesar mensajes hablados, comprendiendo el significado de palabras, frases, oraciones, párrafos, así como el manejo de estructuras sintácticas y semánticas secuenciales.
- En cuanto a la evaluación de la comunicación oral en esta etapa, se considera que la expresión verbal refleja la emotividad y la personalidad de los estudiantes. Por ende, al evaluar el uso del lenguaje oral, los docentes deben ser constructivos y precisos (p. 101).

De lo citado puedo aseverar que, la comunicación oral es una competencia fundamental que se debe desarrollarse desde los primeros años de escolaridad debido a su relevancia social y educativa, por ello, la implementación de estrategias y situaciones de comunicación constituyen un elemento esencial para el desarrollo integral de los estudiantes, por lo tanto, es importante que los docentes proporcionen oportunidades para que sus estudiantes fortalezcan sus habilidades que le permitan expresarse de manera eficaz.

METODOLOGÍA

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa Dr. Manuel Cabrera Lozano, durante el periodo lectivo 2023-2024, esta importante institución signada (identificada) con el código AMIE 11H00147 se encuentra ubicada en las calles Pablo Palacios, barrio Santa Teresita, parroquia San Sebastián, cantón y provincia de Loja.

Se adoptó un estilo de investigación descriptiva para caracterizar la población objeto de estudio y abordar la pregunta sobre su naturaleza, además, permitió recopilar datos cuantificables para realizar inferencias estadísticas mediante análisis de datos.

La investigación descriptiva según Guevara et al. (2020) se lleva a cabo cuando se busca detallar todos los aspectos principales de una situación, esta clase de investigación se enfoca en establecer relaciones de causa y efecto, no solamente busca describir o comprender un problema, sino que también buscar identificar sus causas.

Tiene un enfoque mixto, debido que facilita la recopilación, interpreta y analiza datos tanto cuantitativos como cualitativos de manera unificada, permitiendo obtener una perspectiva más amplia y completa del problema. "Los datos cuantitativos se basa en la recopilación de datos numéricos, mientras que los cualitativos se encamina en la recolección de datos descriptivos y subjetivos" (Acosta, 2023, p.4).

Se utilizó el diseño cuasi experimental, ejecutado mediante la preselección de la población investigada, la cual permitió la recopilación de datos de referencia mediante la aplicación de una evaluación diagnóstica, además, permite valorar el impacto de las actividades ejecutadas comprobado mediante la aplicación de una segunda evaluación, al final de su ejecución, este diseño se caracteriza ''por la asignación no aleatoria en los grupos de intervención (Ramos, 2021).

Los métodos empleados fueron; científico: se aplicó de manera sistemática y consistente para estructurar el proyecto investigativo, fundamentándolo en la definición del tema, resolución de problemas y respaldados por un marco teórico sólido; analítico: permitió examinar y sintetizar la contribución de diversos autores, presentando paráfrasis y argumentaciones personales pertinentes; sintético: permitió condensar aspectos cruciales de cada variable de estudio tras una exhaustiva revisión bibliográfica; estadístico: una vez recopilados los datos, facilitó la tabulación y organización de la información en tablas y gráficos, posibilitando su análisis e interpretación; descriptivo: se empleó para detallar las variables, incorporando aportes del investigador enriquecedores.

Gómez (2021), los métodos de investigación son los pasos que los investigadores siguen para adquirir la información requerida durante su estudio del objetivo en cuestión, su relevancia radica en que aseguran la validez científica del proceso. (p.2).

Las técnicas e instrumentos empleados incluyeron: una entrevista con la profesora y una evaluación diagnóstica de los estudiantes del tercer grado paralelo "A", con el propósito de recopilar información acerca del progreso de en las habilidades de expresión oral y proponer alternativas para su fortalecimiento mediante la implementación de juegos cognitivos en el aula, el instrumento utilizado fue el cuestionario, la población investigada abarca a una docente y a veintiún estudiantes.

Las técnicas e instrumentos de investigación "son los procedimientos deben formularse en atención a los objetivos específicos de la investigación, para garantizar la correspondencia, secuencia lógica o articulación entre las dimensiones e indicadores" (Saras, 2022, p.2).

Procedimiento para el diagnóstico y aplicación de instrumento

- Se diseño un cuestionario de entrevista a la docente para conocer sus opiniones sobre los juegos cognitivos y su incidencia en el aprendizaje del bloque 2 comunicación oral.
- Se planificó una prueba de diagnosticó referente al bloque 2 comunicación oral con la cual se pudo conocer el dominio que tienen los estudiantes sobre este importante tema, los resultados fueron representados en tablas y figuras estadísticas para su respectivo análisis e interpretación.

Procedimiento para la evaluación de la incidencia de los juegos cognitivos en el aprendizaje del bloque 2 comunicación oral

- Para fortalecer los resultados del diagnóstico se diseñó e implemento la propuesta "juega, aprende y destaca" constituida de quince actividades que tienen como insumo principal los juegos cognitivos.
- Ejecutada la propuesta se aplicó una segunda evaluación, se evidenció las mejoras logradas.
- Finalmente, se realizó un análisis comparativo entre los resultados de las dos aplicaciones el mismo que permitió valorar la incidencia de los jugos cognitivos en el desarrollo de la comunicación oral.

RESULTADOS

Resultados de la entrevista realizada a la docente:

1. **¿Cómo valora usted el aprendizaje del bloque curricular 2, comunicación oral, por parte de sus estudiantes?**
   RD: Considero que la respuesta es directa, respuestas cortas a preguntas planteadas y creo que es necesario que ellos se desenvuelvan más espontáneamente.
2. **A su criterio ¿problemas o inconvenientes tienen los estudiantes en el proceso de aprendizaje del bloque curricular 2, comunicación oral?**
   RD: En el proceso de aprendizaje no pueden plasmar correctamente sus opiniones, en ocasiones mezclan ideas que son fuera del tema que se está tratando.
3. **¿Qué inconvenientes ha encontrado usted a la hora de enseñar a sus estudiantes, el bloque curricular 2 comunicación oral?**
   RD: Inconvenientes como tal no, los temas y actividades del texto son cortos, pero si un tema puntual sobre falta de redacción y conexión de ideas.
4. **¿Qué estrategias didácticas utiliza usted para reforzar el aprendizaje del bloque curricular 2, comunicación oral en sus estudiantes?**
   RD: Utilizo como estrategias didácticas la redacción, interacción entre alumnos y el trabajo en equipo.
5. **¿Conoce qué son los juegos cognitivos**
   RD: Si, son juegos relacionados al tema, es decir es lo que anticipa siempre un tema a tratarse, en ocasiones utilizo acciones para que digan que significan.
6. **¿Considera que los juegos cognitivos constituyen una estrategia innovadora para reforzar el aprendizaje del bloque curricular 2, comunicación oral de sus estudiantes?**
   RD: Claro por supuesto, ya que es una técnica de mejor entendimiento para el proceso de enseñanza-aprendizaje.
7. **¿Usted ha aplicado juegos cognitivos en la enseñanza de sus alumnos?, en el caso de haber aplicado, podría explicar su experiencia.**

RD: Si, mediante visualizaciones de imágenes dentro de las clases.

Criterio sobre la entrevista: la docente revela cierta incertidumbre sobre la existencia de problemas relacionados con el desarrollo de las habilidades de comunicación oral, además, la docente asegura que implementa juegos cognitivos dentro de sus clases y a la hora de darlos a conocer menciona

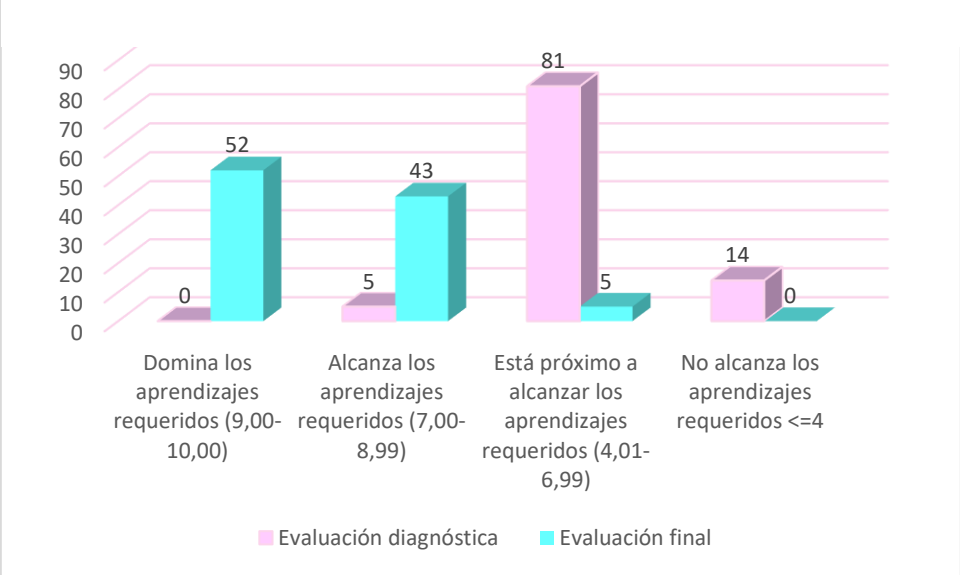
aquellos métodos tradicionales, también, considera que esta estrategia es innovadora que permite a los alumnos participar activamente y con ello se pueden alcanzar las metas y objetivos propuestos.
Resultados de la primera y segunda evaluación aplicada a los estudiantes.

Tabla 1. *Cuadro comparativo entre evaluación diagnóstico y segunda aplicación*

Escala de evaluación	(1ªAplicación)		(2ª aplicación)	
	f	%	F	%
Domina los aprendizajes requeridos (9,00-10,00)	0	0	11	52
Alcanza los aprendizajes requeridos (7,00-8,99)	1	5	9	43
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (4,01-6,99)	17	81	1	5
No alcanza los aprendizajes requeridos <=4	3	14	0	0
Total	21	100	21	100

Fuente. Evaluación diagnóstica y segunda aplicación a los estudiantes de tercer grado paralelo "A" de la Unidad Educativa Manuel Cabrera Lozano.

Figura 1. *Resultados comparativos de evaluación diagnóstica y evaluación final*



Fuente. Evaluación diagnóstica y final aplicada a los estudiantes de tercer grado paralelo "A" de la Unidad Educativa Manuel Cabrera Lozano.

Analizando las estadísticas registradas en el cuadro comparativo, demuestra que: en lo que respecta a la escala valorativa domina el aprendizaje requerido, se evidencia una clara mejora entre la primera y la segunda aplicación, ya que en la primera evaluación no se registraron datos y en la segunda aplicación se registró el 52% de los estudiantes investigados, en lo que respecta a la escala valorativa alcanza los aprendizajes, mostró efectos significativos pasando del 5% en la primera

aplicación al 43% de la segunda aplicación; la escala valorativa próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos, disminuye del 81% en la primera aplicación al 5% en la segunda aplicación, finalmente, la escala no alcanza los aprendizajes requeridos desmaye del 14% es reducido al 0% en la segunda aplicación, que es el dato más importante, por tanto, se puede decir que los resultados aportan evidencia concreta del impacto positivo de las actividades planificadas, que incluyeron juegos cognitivos como alternativa.

DISCUSIÓN

La integración de juegos cognitivos en la praxis educativa representa una estrategia innovadora que los docentes deben considerar para revitalizar el proceso de aprendizaje, debido que permite que los alumnos aprendan de una manera divertida e interactiva, cultivando el interés por aprender, la singular ventaja de este recurso radica en su flexibilidad, permitiendo la adaptación de la enseñanza a diversos ritmos y estilos de aprendizaje presentes en el aula, este enfoque personalizado facilita la implicación de los estudiantes, también maximiza la asimilación de contenidos.

En relación al diagnóstico del bloque curricular 2 comunicación oral, se cumplió mediante una prueba aplicada por la investigadora en base a los contenidos del bloque curricular 2 comunicación oral del currículo de Lengua y Literatura del Ministerio de Educación en coordinación con la docente del tercer grado "A". Cuyos resultados evidenciaron que la mayoría de los estudiantes se ubican en la escala valorativa próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos, mientras que un grupo considerable no alcanza aprendizajes requeridos y un porcentaje minoritario domina lo aprendizajes requeridos, estos datos evidencian la apremiante necesidad de implementar una estrategia que nos ayude a mejorar el aprendizaje del bloque curricular evaluado.

Es así que, el diagnóstico fue clave para conocer el desarrollo de las habilidades de comunicación oral que tiene los estudiantes investigados y proponer alternativas de solución.

Según el Currículo de Lengua y Literatura (2016) "la comunicación oral en la escuela y colegio es esencial para el desarrollo de habilidades verbales y no verbales, fomenta la creatividad y la autoexpresión, lo que enriquece el proceso de enseñanza y aprendizaje" (p.51).

En relación al diseño una guía didáctica, ésta se realizó utilizando juegos cognitivos, orientados a fortalecer el desarrollo del bloque curricular 2 comunicación oral; inicialmente de la denomino "Juega, aprende y destaca" constituida de 15 actividades que tienen como insumo principal los juegos cognitivos, su ejecución permitió fortalecer el aprendizaje del bloque 2 de la comunicación oral.

"Juega, aprende y destaca", es una propuesta diseñada cuidadosamente para fortalecer la comunicación oral que se inicia con el detalle de los datos generales, continua con el diseño de una matriz que los contenidos, recursos, actividades y los logros a alcanzarse con su ejecución, posteriormente detalla cada una de las 15 actividades. Tanto en el proceso de planificación como en la implementación, se contó con la participación activa con la docente de aula, lo que destaca la transcendencia de esta propuesta innovadora.

Según Olarte (2023) los juegos cognitivos son actividades importantes debido que gracias a estos momentos lúdicos los niños adquieren habilidades prácticas, también incorporan conocimientos fundamentales que les serán de utilidad para afrontar los desafíos de la vida y alcanzar un desarrollo pleno.

En relación a la incidencia de los juegos cognitivos en el aprendizaje del bloque curricular 2 comunicación oral, finalizada la aplicación de la propuesta "Juega, aprende y destaca", se evaluó por segunda ocasión, con estos datos se diseñó un cuadro comparativo, evidenciando lo siguiente: la escala valorativa domina el aprendizaje requerido, se evidencia una clara mejora entre la primera y la segunda aplicación, ya que en la primera evaluación no se registraron datos y en la segunda aplicación se registró el 52% de los estudiantes investigados, en lo que respecta a la escala valorativa alcanza los aprendizajes, mostró efectos significativos pasando del 5% en la primera aplicación al

43% de la segunda aplicación; la escala valorativa próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos, disminuye del 81% en la primera aplicación al 5% en la segunda aplicación, finalmente, la escala no alcanza los aprendizajes requeridos desmaye del 14% es reducido al 0% en la segunda aplicación
Tras la aplicación de la segunda evaluación evidenciamos resultados significativos lo que demuestra que la implementación de los juegos cognitivos en el bloque curricular 2 comunicación oral han sido altamente efectiva, lo que coincide con Ladera (2021) para quien los juegos cognitivos son esenciales para el desarrollo intelectual de los estudiantes, estimulan su pensamiento y aprendizaje, fomentan la creatividad, la atención, el lenguaje y la memoria, también, brindan un espacio seguro para expresar emociones y necesidades.

CONCLUSIONES

- Los resultados del diagnóstico respecto a las habilidades de comunicación oral indican que la mayoría de los estudiantes se ubican en la escala valorativa próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos, mientras que un grupo considerable no alcanza aprendizajes requeridos y un porcentaje minoritario domina lo aprendizajes requeridos, ante ello se evidencia la imperiosa necesidad de implementar estrategias pedagógicas eficaces que permitan su mejora.
- La aplicación de la propuesta "Juega, aprende y destaca" que resalta los juegos cognitivos en la comunicación oral contribuye a su mejora e incentiva la forma de expresarse en público, formular y responder preguntas, dar información de manera adecuada y fortalece la escucha activa, elementos claves de una buena comunicación oral.
- La implementación de la guía didáctica evidenció cambios notables en el aprendizaje del bloque de comunicación oral, puesto que los resultados de la segunda evaluación reflejaron que la mayoría de los estudiantes mejoró considerablemente su forma de expresarse en público, formular y responder preguntas, dar información de manera adecuada y la escucha activa, ratificando la efectividad de los juegos cognitivos en este importante bloque.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Achavar, C. C. (2019). Beneficios del juego en la acción pedagógica. *Dialnet*. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7287886.pdf

Acosta, S. F. (2023). Los enfoques de investigación. *Revista Latinoamerica ogmios*, 4. Obtenido de https://idicap.com/ojs/index.php/ogmios/article/view/226/237

Beltran, L. A. (2017). Juegos de descubrimiento. *Maestría en Tecnologías de la Información Aplicadas a la Educación*, 38. Obtenido de http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/356/TO-20690.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cerda,J y Jarquín,R. (2022). Importancia de la comunicación para la educación. *revistatorreonuniversitario*. Obtenido de https://revistatorreonuniversitario.unan.edu.ni/index.php/torreon/article/view/504/1087

Córdova, R. M. (2022). Importancia de los juegos pedagógicos como estrategia educativa. *Ciencias de la Educación*. Obtenido de https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3031/7094

Currículo de Lengua y Literatura. (2016). ministerio de educación. 72. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf

Gómez, g. E. (2021). Métodos y técnicas de investigación. *Revista Mediterránea*, 2. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7706797.pdf

Guevara, P. Verdesoto, A. Castro, Nelly. (2020). Metometodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *recimundo*. Obtenido de

https://www.recimundo.com/index.php/es/article/download/860/1560?inline=1#:~:text=La%20investigaci%C3%B3n%20descriptiva%20se%20efect%C3%BAa,precisar%20las%20causas%20del%20mismo.

Guías del docente Lengua y Literatura. (2017). Aprendizaje de Lengua y Literatura. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Guia_de_implementaci%C3%B3n_del_curriculo_de_LyL-1.pdf

Ladera, Y. L. (2021). *juegos cognitivos*. Recuperado el 31 de mayo de 2023, de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25007/JUEGO_COGNITIVO_ESTRATEGIA_DIDACTICA_Y_EXPRESION_ORAL_LUJAN_LADERA_YAMILI.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Martínez, C. J. (2018). El juego simbólico. 1. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28125/1/1803229994%20Cecilia%20Jacqueline%20Mart%C3%ADnez%20Silva.pdf

Martino, M. A. (2021). los juegos lingüísticos para desarrollar la oralidad. *Revista ectperu*, 6. Obtenido de https://revista.ectperu.org.pe/index.php/ect/article/view/69/69

Ministerio de Educación. (2017). aprendizaje de la comunicación Oral. 101. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Guia_de_implementaci%C3%B3n_del_curriculo_de_LyL-1.pdf

Monroy, C. J. (2020). Técnicas de participación oral. Obtenido de https://repositorio.ucsp.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/29671a73-41a8-4479-be01-432ba78332b0/content

Olarte, C. M. (2023). la importancia del juego en el desarrollo cognitivo. *Revista Ocronos*. Obtenido de https://revistamedica.com/importancia-juego-desarrollo-cognitivo-emocional-infancia/

Petrone, P. (2021). Principios de la comunicación efectiva. *scielo*, 1. Obtenido de http://www.scielo.org.co/pdf/rcci/v36n2/2619-6107-rcci-36-02-188.pdf

Piña, S. L. (2021). juegos cognitivos para estimular la atención. *Tesis previa a la obtención de Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación*, 22. Obtenido de https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23803/1/PI%c3%91A%20Sthepany%20TESIS%20FINAL..pdf

Ramírez, C. B. (2017). Los juegos lingüísticos para el desarrollo de la expresión oral. *Proyecto de investigación presentado como requisito previo a la obtención del título de Licenciado*, 13. Obtenido de https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/5cc6612f-eb0c-4def-afe0-131ef4754226/content

Ramos, C. G. (2021). Investigación experimental. *cienciamerica*. Obtenido de https://cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/356/699

Rodas, D. R. (2022). uego didáctico manipulativo para estimular el desarrollo y fortalecimiento. *Trabajo de titulación previo a la obtención del grado de licenciado*. Obtenido de http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/19788/1/T-UCSG-PRE-ARQ-CGGP-164.pdf

Sáenz, Q. S. (2018). El juego manipulativo para. *trabajo académico para optar el título de segunda especialidad para la enseñanza*. Obtenido de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/15210/S%C3%81ENZ_QUISPE_DESARROLLO_DE_LAS_NOCIONES_MATEMATICAS_A_TRAVES_DEL_JUEGO_MANIPULATIVO_PARA_PROMOVER_LA_COMUNICACION_MATEMATICA.pdf

Sánchez, J. F. (2021). Los juegos cognitivos y su relación con la creatividad. *Para optar el grado de maestro en ciencias de la gestión educativa*, 21. Obtenido de https://chat.openai.com/c/efa63c8e-5348-4b47-9b05-d327737012b5

Saras, Z. E. (2022). Técnicas e instrumentos de investigación en la actividad investigativa. *Dialnet, 21*. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9141207.pdf

Tucto, L. C. (2021). los juegos de exploracion y su influencia. *tesis para optar el título de segunda especialidad profesional en educación*, 37. Obtenido de https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6765/2ED.EI102T87.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Yagual, M. B. (2018). Juego imaginativo. *Trabajo de titulación presentado como requisito Arquitecta*. Obtenido de https://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/7383/1/Libro%20Tesis%20Ma%20Belen%20Yagual.pdf