



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Básica

Juegos cognitivos en el aprendizaje de Lengua y Literatura, bloque curricular 2 comunicación oral, 3° EGB paralelo "A", Unidad Educativa Manuel Cabrera Lozano.

**Trabajo de Integración Curricular
previo a la obtención del título de
Licenciada en Ciencias de la
Educación Básica.**

AUTORA:

Carmen Rosa Benites Coronel

DIRECTOR:

Lic. Manuel Polivio Cartuche Andrade, Mgtr

Loja – Ecuador

2024

Certificación



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Sistema de Información Académico
Administrativo y Financiero - SIAAF

CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, **Carlucho Andrade Manuel Polívio**, director del Trabajo de Integración Curricular denominado **Juegos cognitivos en el aprendizaje de Lengua y Literatura, bloque curricular 2 comunicación oral, 3º EGB paralelo "A", Unidad Educativa Manuel Cabrera Lozano**, perteneciente al estudiante **CARMEN ROSA BENITES CORONEL**, con cédula de identidad N° **1105747214**.

Certifico:

Que luego de haber dirigido el **Trabajo de Integración Curricular**, habiendo realizado una revisión exhaustiva para prevenir y eliminar cualquier forma de plagio, garantizando la debida honestidad académica, se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante las instancias correspondientes.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Integración Curricular**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Integración Curricular del mencionado estudiante.

Loja, 5 de Marzo de 2024



MARTEL POLIVIO
CARLUCHO ANDRADE

F)

DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR



Certificado TIC/TT.: UNL-2024-000834

1/1
Educamos para Transformar

Autoría

Yo, Carmen Rosa Benites Coronel, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

Firma: 

Cédula de Identidad: 1105747214

Fecha: 18 de marzo 2024

Correo electrónico: carmen.benites@unl.edu.ec

Teléfono: 0981538194

Carta de autorización por parte de la autora, para consulta, reproducción parcial o total, y/o publicación electrónica de texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.

Yo **Carmen Rosa Benites Coronel**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular titulado: **Juegos cognitivos en el aprendizaje de Lengua y Literatura, bloque curricular 2 comunicación oral, 3º EGB paralelo 'A'**, Unidad Educativa Manuel Cabrera Lozano, como requisito para optar el título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Básica**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los dieciochos días del mes de marzo del dos mil veinticuatro.

Firma: 

Autora: Carmen Rosa Benites Coronel

Cédula: 1105747214

Dirección: Barrio Bolonia

Correo electrónico: carmen.benites@unl.edu.ec

Teléfono: 0981538194

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Director de Trabajo de Integración Curricular: Lic. Manuel Polivio Cartuche Andrade,
Mgtr

Dedicatoria

En primer lugar, quiero expresar mi agradecimiento a Dios por darme la vida y permitirme alcanzar este momento tan importante en mi formación profesional. A mis padres, mi razón de ser, les doy las gracias por su amor incondicional y su apoyo constante en los momentos difíciles de mi vida, También, a mis abuelos mis segundos padres, que han estado ahí en los momentos clave y han sido un pilar fundamental en mi crecimiento personal.

Este logro, producto del esfuerzo y la dedicación, me indica que todo lo que me proponga es posible. La culminación de mi carrera parecía algo inalcanzable al principio, pero con perseverancia y determinación, sé que podré alcanzar cualquier sueño que me proponga. Con todo mi amor, dedico este logro a mí misma y a todas aquellas personas que me han brindado su apoyo y su aliento en el camino.

Carmen Rosa Benites Coronel

Agradecimiento

Quiero agradecer en primer lugar a Dios, por guiarme en el camino y fortalecerme espiritualmente para empezar un camino lleno de éxito. Así mismo, expresar mi gratitud a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja; en especial, al personal directivo, administrativo y docentes que forman parte de la Carrera de Educación Básica.

Al Lic. Manuel Polivio Cartuche Andrade, Mgtr. muestro mi sincero agradecimiento a mi tutor de Trabajo de Integración Curricular, quien con su conocimiento y su guía fue una pieza clave para que pudiera desarrollar cada etapa de desarrollo del trabajo.

Agradezco al Mgtr. Klever Capa, rector de la Unidad Educativa Dr. Manuel Cabrera Lozano, por abrir las puertas de tan prestigiosa institución, de igual forma a la docente de grado por sus valiosos conocimientos para el desarrollo del mismo.

A mi familia, en especial a mis padres, que quienes con sus consejos fueron el motor de arranque y mi constante motivación, muchas gracias por su paciencia, comprensión, por sus palabras motivadoras y sobre todo por su amor.

Carmen Rosa Benites Coronel

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
Índice de tablas.....	x
Índice de figuras	x
Índice de anexos	x
1. Título	1
2. Resumen	2
Abstract	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	7
4.1. Juegos	7
4.1.1. Definición de Juegos	7
4.1.2. Definición de juegos cognitivos	7
4.1.3. Importancia de los juegos cognitivos	8
4.1.4. Beneficios de los juegos cognitivos	9
4.1.5. Desventajas de la aplicación de los juegos cognitivos	10
4.1.6. Desarrollo cognitivo.....	11
4.1.6.1. Período Sensoriomotor (0-2 años).	11
4.1.6.2. Período Preoperacional (2-7 años).....	11
4.1.6.3. Período de las Operaciones Concretas (7-11).....	11
4.1.6.4. Período de Operaciones Formales (11-15).	12

4.1.7. Procesos cognitivos básicos.....	12
4.1.7.1. Sensación.....	13
4.1.7.2. La atención.....	13
4.1.7.3. Percepción.....	14
4.1.7.4. La memoria.....	14
4.1.7.5. La concentración.....	15
4.1.8. El juego para trabajar el desarrollo cognitivo de los niños	15
4.1.9. Clasificación de juegos cognitivos	16
4.1.9.1. Juegos lingüísticos.....	16
4.1.9.2. Juegos imaginativos.....	17
4.1.9.3. Juegos manipulativos.....	17
4.1.9.4. Juegos de exploración o de descubrimiento.....	18
4.1.10. Relación entre el juego y aprendizaje	19
4.2. Comunicación oral	20
4.2.1. Definición de comunicación oral	20
4.2.2 Importancia de la comunicación oral	20
4.2.3 Beneficios de la comunicación oral	21
4.2.4 Desventajas de comunicación oral en el aula	22
4.2.5. La comunicación oral en el currículo ecuatoriano	23
4.2.6 Aprendizaje del bloque curricular 2 “comunicación oral”	23
4.2.7 Macro destrezas lingüísticas.....	25
5. Metodología	27
5.1. Área de estudio.....	27
5.2. Tipo de estudio	27
5.3. Enfoque	27
5.4. Diseño.....	28
5.5. Métodos.....	28

5.5.1. Científico	28
5.5.2. Analítico	28
5.5.3. Sintético	28
5.5.4. Estadístico	28
5.5.5. Descriptivo	28
5.6 Técnicas e instrumentos:	29
5.6.1. Entrevista:.....	29
5.6.2. Evaluación Diagnóstica:	29
5.7. Procedimiento.....	29
5.7.1 Procedimientos para la fundamentación teórica.....	29
5.7.2 Procedimientos para el diagnóstico	29
5.7.3 Procedimientos para el diseño de la propuesta de mejoramiento.....	30
5.7.5 Procedimiento para la evaluación de la influencia de los juegos cognitivos en el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes.	30
5.8 Población.....	30
6. Resultados	31
6.1 Resultados de la entrevista aplicada a la docente del aula	31
6.2 Resultados de la evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes.....	32
7. Discusión	36
8. Conclusiones	40
9. Recomendaciones	41
10. Bibliografía	42
11. Anexos	47

Índice de tablas

Tabla 1. Población investigada	30
Tabla 2. Prueba diagnóstica de bloque 2 comunicación oral	32
Tabla 3. Cuadro comparativo entre evaluación diagnóstico y segunda aplicación	34

Índice de figuras

Figura 1. Croquis de la Unidad Educativa “Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano.....	27
Figura 2. Prueba diagnóstica bloque 2 comunicación oral.	33
Figura 3. Resultados comparativos de evaluación diagnóstica y segunda aplicación.	34

Índice de anexos

Anexo 1. Solicitud de pertinencia del proyecto de investigación.....	47
Anexo 2. Oficio de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto de investigación.	48
Anexo 3. Informe de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto de investigación.....	49
Anexo 4. Solicitud de designación del director de Trabajo de Integración Curricular...	51
Anexo 5. Oficio de designación del director del Trabajo de Integración Curricular....	52
Anexo 6. Autorización de la aplicación de instrumentos de investigación.....	53
Anexo 7. Entrevista dirigida a la docente.....	54
Anexo 8. Evaluación de diagnóstico.	56
Anexo 9. Propuesta de mejoramiento.....	58
Anexo 10. Fotografías.	59
Anexo 11. Certificación de traducción del Abstract.....	64

1. Título

**Juegos cognitivos en el aprendizaje de Lengua y Literatura, bloque curricular 2
comunicación oral, 3° EGB paralelo "A", Unidad Educativa Manuel Cabrera
Lozano.**

2. Resumen

El Trabajo de Integración Curricular titulado: Juegos cognitivos en el aprendizaje de Lengua y Literatura, bloque curricular 2 comunicación oral, 3º EGB paralelo ‘‘A’’, Unidad Educativa Manuel Cabrera Lozano, tiene como objetivo general: 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’’, año lectivo 2023-2024; es una investigación de tipo descriptiva, con un enfoque mixto y diseño cuasi-experimental; el marco teórico aborda las variables: juegos cognitivos y comunicación oral; durante el proceso investigativo se empleó los métodos: científico, descriptivo, analítico, sintético y estadístico; la recolección de la información se realizó mediante la aplicación de una evaluación diagnóstica y una entrevista estructurada a la docente; la población investigada comprende veintiún estudiantes y una docente de la Unidad Educativa Manuel Cabrera Lozano; los resultados del diagnóstico demuestran la imperiosa necesidad de emprender acciones que permitan fortalecer el aprendizaje del bloque 2 comunicación oral, por tal razón se diseñó la propuesta didáctica ‘‘Juega, aprende y destaca’’ la cual se implementó con éxito, esta aseveración se respaldó mediante una segunda aplicación, cuyos datos registrados en un cuadro comparativo revelan notables mejoras en el desarrollo de las habilidades como la expresión oral, la formulación y respuesta de preguntas, la entrega de información de manera apropiada y la práctica de la escucha activa.

Palabras clave: *Juegos cognitivos, comunicación oral, procesos cognitivos básicos, macro destrezas lingüísticas.*

Abstract

The Curricular Integration Work, titled "Cognitive Games in Language and Literature Learning: Curricular Block 2 - Oral Communication, 3rd EGB Parallel 'A', Manuel Cabrera Lozano Educational Unit," aims to assess the impact of cognitive games on the learning of Curricular Block 2 - Oral Communication in the third grade of General Basic Education, parallel 'A,' at the Manuel Cabrera Lozano Educational Unit during the academic year 2023-2024. This study employs a descriptive research approach with a mixed methodology and a quasi-experimental design. The theoretical framework delves into the variables of cognitive games and oral communication. The research methodology incorporates scientific, descriptive, analytical, synthetic, and statistical methods. Data collection involves a diagnostic evaluation and a structured interview with the teacher. The study population comprises twenty-one students and one teacher from the Manuel Cabrera Lozano Educational Unit. The diagnostic findings underscore the pressing need for interventions to enhance the learning outcomes of Block 2 - Oral Communication. Consequently, the didactic proposal "Play, Learn, and Excel" was developed and successfully implemented. This assertion is substantiated by a second application, with data meticulously recorded in a comparative table, revealing significant advancements in key skills such as oral expression, formulation and response to questions, appropriate information delivery, and active listening practice.

Keywords: *Cognitive games, oral communication, basic cognitive processes, macro linguistic skills.*

3. Introducción

Los juegos cognitivos son herramientas esenciales en el ámbito educativo, desempeñan un papel crucial en el perfeccionamiento de las habilidades comunicacionales de los estudiantes, su uso brinda la oportunidad de vivenciar experiencias de aprendizaje dinámico, cautivador y efectivo, además de estimular la participación activa de los estudiantes, fomenta el aprendizaje significativo como antesala para alcanzar la calidad educativa.

La comunicación oral se presenta como un elemento esencial en la existencia humana, gracias a la interacción social constante las personas pueden enriquecer su vida de experiencias significativas, desarrollar su potencial, adquirir nuevos conocimientos y satisfacer sus necesidades comunicativas, también, contribuye a mejorar las habilidades de expresión de los niños, fomenta la formulación y respuesta eficaz de preguntas, la entrega de información de manera adecuada y fortalece la capacidad de escucha activa.

Ante la significativa importancia del aprendizaje asociado al bloque 2 de comunicación oral en los estudiantes y la aplicación de estrategias innovadoras, como los juegos cognitivos, surge la siguiente interrogante: ¿Los juegos cognitivos inciden en el aprendizaje del bloque curricular 2 de comunicación oral en los estudiantes de tercer grado paralelo “A” de la Unidad Educativa Manuel Agustín Cabrera Lozano?, cabe destacar, que es fundamental que en las instituciones educativas se innove el uso de estrategias didácticas que contribuyan al desarrollo adecuado de las habilidades de comunicación oral, sin embargo, la realidad es distinta debido a la inacción de ciertos docentes que se orientan al cumplimiento irrestricto de los contenidos del currículo, otros cumplen sus procesos de enseñanza con rasgos tradicionales, mientras que otros ven enfrentados a la falta de capacitación necesaria y desconocen las estrategias que podrían implementarse para lograr mejorar este ámbito.

La investigación desarrollada en el tercer grado paralelo “A” de la Unidad Educativa Manuel Agustín Cabrera Lozano se distingue por sus significativos aportes y beneficios tanto para docentes como para estudiantes, este estudio presenta una estrategia innovadora diseñada para fortalecer el aprendizaje del bloque 2, comunicación oral, destacando el desarrollo de las habilidades comunicativas de niños, ofreciéndoles respuestas e información precisa y coherente, superando el temor a expresarse en público, lo que les brinda mayor confianza y seguridad al comunicarse con sus pares y su entorno, en el marco de este propósito, este trabajo investigativo es relevante para todos los actores involucrados en el ámbito educativo, además, su potencial como modelo para futuras investigaciones destacando su contribución significativa al avance y enriquecimiento continuo de las prácticas pedagógicas.

El presente estudio se alinea con otras investigaciones, como la llevada a cabo por la Lujan (2021) que se enfoca en el uso de juegos cognitivos como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de la Institución Educativa Naciones Unidas del distrito de San Antonio, la misma que corrobora que en los resultados obtenidos del pre test los estudiantes tienen un nivel bajo respecto a la expresión oral, enfatizando las dificultades para la comunicación, participación y socialización entre compañeros, luego de aplicar las sesiones a los estudiantes se observó una mejoría, es decir alcanzaron un nivel del logro esperado, evidenciando que los juegos cognitivos son una estrategia que permite la mejora de la expresión oral.

Del mismo modo, se relaciona con la investigación de Montero y Gudiño (2019) que trata sobre la comunicación oral en la formación integral de estudiantes de Educación Media, enfatizando que en el cuestionario no se alcanzó el 100% de respuestas positivas en ninguna proposición, por lo que se sugiere incrementar el uso de la comunicación oral como herramienta socializadora para mejorar la formación integral, así mismo, se recomienda la participación en concursos creativos, la organización de talleres para que los estudiantes compartan experiencias, con el fin de mejorar la interacción comunicativa entre estudiantes.

Además, guarda conexión con la investigación de Pedreño (2017) sobre estrategias para favorecer la comunicación oral en la escuela, la cual estaca que un enfoque adecuado permitirá que los alumnos mejoren su capacidad para comunicarse verbalmente, ajustándola a los objetivos deseados y fortaleciendo su confianza en la expresión oral, por ende, insta a los docentes y demás actores del sistema educativo a reflexionar sobre la importancia de establecer programas y planes estructurados que fomenten y desarrollen estas habilidades entre los estudiantes.

Finalmente, guarda afinidad con la investigación de Oyola (2021) sobre los juegos cognitivos y su relación con la creatividad en la institución Flor de María. La investigación sostiene que los juegos cognitivos potencian la memoria e inteligencia al ser una estrategia que estimula la concentración y la reflexión, además de canalizar la creatividad, estos brindan claras instrucciones, permitiendo ejercitar el área cognitiva del cerebro al seleccionar la información relevante y fortalecer el aprendizaje de manera significativa.

Entre los objetivos propuestos en esta investigación son, general: 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”, año lectivo 2023-202; específicos: Diagnosticar el aprendizaje del bloque curricular 2 comunicación oral, tercer grado de Educación General Básica paralelo “A”;

Diseñar una guía didáctica utilizando juegos cognitivos, para el aprendizaje del bloque curricular 2 comunicación oral, tercer grado de Educación General Básica paralelo "A" y Evaluar la incidencia de los juegos cognitivos en el aprendizaje del bloque curricular 2 comunicación oral, tercer grado de Educación General Básica paralelo "A" de la Unidad Educativa Manuel Cabrera Lozano.

Los alcances de la presente investigación resaltan la realización de un diagnóstico específico sobre las habilidades de comunicación oral, además, se ha demostrado de manera concluyente la viabilidad de trabajar con estrategias dirigidas al mejoramiento de este bloque crucial, la ratificación de los juegos cognitivos como una alternativa eficaz para fortalecer el bloque 2 de comunicación oral emerge como uno de los hallazgos más significativos, esta propuesta ha impactado considerablemente en la mejora de la expresión oral de los estudiantes, subrayando la relevancia de incorporar enfoques lúdicos en el ámbito educativo, en relación a las limitaciones, es notable la ausencia de dificultades, ya que las personas involucradas en el estudio manifestaron disposición constante para participar en cada actividad presentada a lo largo del proceso.

4. Marco teórico

4.1. Juegos

4.1.1. Definición de Juegos

Gallardo (2018) sostiene que el juego es una actividad básica para el desarrollo integral de las personas. Su enfoque favorece el aprendizaje de valores, actitudes y normas necesarias para una convivencia plena. Todos hemos aprendido a conectarnos con nuestro entorno familiar, físico, social y cultural a través del juego. Es un concepto muy rico, amplio, diverso, flexible y contradictorio, lo que hace que sea difícil de clasificar. Etimológicamente, los expertos sugieren que los juegos provienen de dos palabras latinas: iocum y ludusludere, que significan bromas, diversión y chistes, y a menudo se usan indistintamente con la palabra acción lúdica. (p.7)

Para Chamorro (2017), el juego es una actividad que existe para todas las personas. Se suele asociar a la infancia, pero lo cierto es que puede manifestarse a lo largo de la vida de una persona, incluso en años posteriores. Comúnmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad, que se considera divertido, satisfactorio y relajante. (p.1)

Frente a aquellas consideraciones, se relaciona que el juego es una actividad divertida y voluntaria regida por reglas, la misma que tiene como objetivo principal proporcionar entretenimiento, también, impacta positivamente en el aprendizaje y el desarrollo personal, el juego es una forma de expresión humana que abarca una amplia variedad de formas y tiene beneficios significativos en diferentes aspectos de la vida de las personas, incluyendo el bienestar emocional, la creatividad, la socialización, el desarrollo cognitivo y físico.

4.1.2. Definición de juegos cognitivos

Hernández (2006), citado por Delgado (2023), define a los juegos cognitivos como aquellos juegos basados en el uso de habilidades mentales, como la memoria y el lenguaje, para que puedan resolver diferentes situaciones con su ayuda. Este tipo de juego se rige por reglas estrictas y generalmente se juega con tableros o fichas. (p.11)

Los juegos cognitivos, estimulan las capacidades del pensamiento y el aprendizaje que permita la oportunidad de cometer aciertos y errores, también ayuda al niño a comprender su ambiente y potenciar diferentes aspectos en su desarrollo intelectual: el lenguaje, la memoria, la creatividad, imaginación, la atención y mucho más. (Lujan, 2021, p.13)

Galarza (2016) afirma que los juegos cognitivos permiten el desarrollo de procesos cognitivos como la memoria, atención, pensamiento, concentración que ayudan a que las capacidades intelectuales de los individuos sean potenciadas y empleadas en un cien por ciento para su aprendizaje, que más tarde será aplicada en las actividades que se realice. Entre más sea estimulado el cerebro se realiza conexiones entre las neuronas que permite que esta máquina funcione de forma adecuada. (p.47)

Tomando como referencia a los autores, se puede mencionar que los juegos cognitivos son actividades diseñadas específicamente para estimular y ejercitar las funciones cognitivas del cerebro, como la memoria, la atención, el razonamiento, la resolución de problemas y la velocidad de procesamiento, estos juegos suelen presentar desafíos y tareas que requieren el uso activo de habilidades mentales, promoviendo el desarrollo y el fortalecimiento de las capacidades cognitivas.

4.1.3. Importancia de los juegos cognitivos

Según Hernández (2021) menciona que el juego es una práctica indispensable, amplia y antiquísima que el ser humano lleva a cabo esencialmente durante los primeros años de vida, además de ser un predictor del desarrollo, contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y de las funciones ejecutivas y está estrechamente involucrados ciertos aspectos socioemocionales y del movimiento que influye en la cognición, tiene una gran capacidad para poner en práctica conocimientos y generar otros nuevos. (p.8)

Según García (2021), los juegos cognitivos son de gran importancia debido que influye en el desarrollo cognitivo, pues durante esta actividad, un individuo necesita poner en práctica sus conocimientos previos, adaptarse a requerimientos y a retos a los cuales se enfrenta y ofrecer respuestas, que, entre otros aspectos, incluyen diversas habilidades cognitivas. A propósito del juego y su relación con la cognición, es tal la valía del juego, que trasciende el sentido de su práctica, mucho más allá de una repercusión meramente placentera y se reconoce en el currículum como una herramienta didáctica que funciona como mediadora del aprendizaje.

Es una práctica indispensable, amplia y antiquísima que el ser humano lleva a cabo esencialmente durante los primeros años de vida. El juego, además de ser un predictor del desarrollo, contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y de las funciones ejecutivas, estando estrechamente involucrados ciertos aspectos socioemocionales y del movimiento con la cognición. El juego cuenta con una gran capacidad para poner en práctica conocimientos y generar otros nuevos. (p.8)

Ante lo expuesto, se puede decir que los juegos cognitivos tienen una importancia significativa en el desarrollo, fortalecimiento y mantenimiento de nuestras habilidades cognitivas, previenen el deterioro cerebral, promueven el aprendizaje y la adquisición de habilidades, ofreciendo una experiencia divertida y motivadora, incorporar juegos cognitivos en nuestras vidas tiene beneficios significativos para nuestra salud cerebral y bienestar general, lo que influye significativamente en el aprendizaje.

4.1.4. Beneficios de los juegos cognitivos

El Juego Cognitivo, estimula las capacidades del pensamiento y el aprendizaje que permita la oportunidad de cometer aciertos y errores, también ayuda al niño a comprender su ambiente y potenciar diferentes aspectos en su desarrollo intelectual: el lenguaje, la memoria, la creatividad, imaginación, la atención y mucho más. (Ladera, 2021, p.13)

Entre los beneficios Achavar (2019) destaca:

El juego como espacio, constituye un ámbito vivencial para niños y niñas, en el que encuentran seguridad y libertad para expresar sus emociones, necesidades, estados e intereses. Dicho espacio proporciona los elementos prácticos que conducen a la maduración emocional y social, así como también a la expresión de aspectos que no se conceptualizan en la conciencia (traumas, aprendizajes implícitos, etc.

El juego como actividad, este constituye la esencia del conocimiento del entorno, puesto que pone en práctica mecanismos de imitación y contrastación con la conducta real. Posiciona la acción lúdica como una fuente de discernimiento de los requerimientos de la vida adulta.

El juego como aprendizaje, resulta inherente al mismo la puesta a prueba de hipótesis e inferencias que se contrastan con la práctica lúdica, ya sea sobre relaciones sociales o conocimientos declarativos propiamente tales. Del mismo modo, el juego provee oportunidades de construcción de mundos imaginarios que favorecen el pensamiento abstracto y la generación de guiones narrativos que exigen la producción lingüística y cognitiva. (p.7)

El juego cognitivo en la vida escolar adquiere un papel muy significativo, pues las estrategias que fomenta ayudan a mejorar los procesos de aprendizaje.

Es integrador y global en el que el funcionamiento de todo el cuerpo se ve implicado.

El juego cognitivo proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción.

En el ambiente escolar estimulan y sirven de soporte para una gran variedad de destrezas cognitivas, sociales, comunicativas e incluso madurativas. (Moreano, 2016, p. 2)

Considerando lo mencionado por los autores, se puede aludir que los juegos cognitivos ofrecen una amplia gama de beneficios para el desarrollo y mantenimiento de las habilidades cognitivas, por ende, es importante destacar que los beneficios de los juegos cognitivos pueden variar según la persona y la frecuencia con la que se practiquen. Sin embargo, incorporar juegos cognitivos en la rutina del aula es una estrategia divertida y efectiva para mantener nuestra mente activa y promover un aprendizaje significativo.

4.1.5. Desventajas de la aplicación de los juegos cognitivos

Los juegos cognitivos constituyen una herramienta útil en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, sin embargo, pueden tener algunos inconvenientes, entre las que se destacan:

- Perder el tiempo: los juegos cognitivos pueden distraer a los participantes, obligándolos a perder el tiempo en lugar de centrarse en la comunicación verbal.
- Falta de comprensión: algunas personas pueden tener dificultades para comprender los juegos cognitivos, lo que puede dificultar la comunicación verbal.
- Falta de autenticidad: los juegos cognitivos pueden ser artificiales y no reflejar la realidad de la comunicación hablada.
- Falta de contexto: es posible que los juegos cognitivos no proporcionen suficiente contexto para la comunicación hablada, lo que puede dificultar la comprensión.
- Peligro para la formación en valores: si no es bien aplicada y tutorizada, la gamificación puede desembocar en competitividades excesivas.
- El equilibrio entre lo lúdico y lo formativo: es muy difícil de conseguir y si la actividad pierde su carácter formativo, será improductiva.
- Para obtener las recompensas todos los jugadores deberán asumir los mismos objetivos lo que dificulta dar cabida a los diferentes intereses y estilos de aprendizaje

La motivación fundamentada exclusivamente en la obtención de premios se ve mermada una vez que deja de ser algo novedoso. (Quispilema, 2023)

A la hora de utilizar los juegos cognitivos, es importante considerar estos inconvenientes, por consiguiente, debemos asegurarnos de que estos sean apropiados para el contexto y no distraigan la comunicación verbal auténtica y significativa.

Frente aquellas consideraciones, al incluir juegos cognitivos en el proceso de mejora de la comunicación oral, cada deficiencia identificada debe abordarse cuidadosamente para incrementar los beneficios educativos y evitar posibles obstáculos. Por lo tanto, la planificación estratégica y la adaptabilidad son claves para garantizar que los juegos se

conviertan en estrategias valiosas para desarrollar habilidades de comunicación auténticas y significativas.

4.1.6. Desarrollo cognitivo

Según la teoría de Piaget, el desarrollo cognoscitivo es un proceso continuo en el cual la construcción de los esquemas mentales es elaborada a partir de los esquemas de la niñez, en un proceso de reconstrucción constante. Esto ocurre en una serie de etapas o estadios, que se definen por el orden constante de sucesión y por la jerarquía de estructuras intelectuales que responden a un modo integrativo de evolución. Cada uno de esas etapas tiene una mayor dotación que los anteriores y cada uno representa un cambio cualitativo y cuantitativo que cualquiera puede observar. Estos cambios significan que las capacidades cognitivas se están reorganizando. (Sarlé et al., 2018, p. 5)

La teoría de Piaget divide al desarrollo intelectual de modo tal que las operaciones mentales obtienen una estructura diferente, es decir que se establecen una serie de estadios de la siguiente manera:

4.1.6.1. Período Sensoriomotor (0-2 años).

Los bebés van aprendiendo de su entorno, utilizando los sentidos y las actividades motrices que realizan con su cuerpo. Inician siendo seres “reflejos” con pocos conocimientos, convirtiéndose en sujetos capaces de solventar problemas.

4.1.6.2. Período Preoperacional (2-7 años).

Lenguaje se construye progresivamente y es el producto de la inteligencia. Es el resultado del desarrollo cognitivo a través del cual se realiza la evocación verbal de los acontecimientos, de los pensamientos y de los sentimientos. En un comienzo en los infantes, el lenguaje es egocéntrico y deja de serlo cuando logra la descentralización cognitiva, transformándose en un instrumento del pensar lógico siendo un lenguaje socializado y comunicativo. En cuanto al proceso de adquisición del lenguaje Piaget distingue repetición o ecolalia; monólogo, monólogo colectivo hasta logra la estructura de la oración. Consecuentemente, es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado

4.1.6.3. Período de las Operaciones Concretas (7-11).

Reside en la capacidad que tienen los sujetos para pensar de forma independiente a la realidad de forma concreta. Permite pensar en disímiles escenarios y posibilidades entre los que, por supuesto, se encuentra la realidad concreta. Además, se presenta de forma completa la lógica, ya que pueden no solo identificar variables y situaciones vividas,

sino que además los sujetos son competentes de imaginarse en otras situaciones que no han vivido. Los niños aplican la lógica acerca de sus experiencias y la usan de modo simbólico, conocen el pasado y el futuro.

4.1.6.4. Período de Operaciones Formales (11-15).

Argumentan lógicamente siendo capaces de pensar y reflexionar racionalmente buscando soluciones a diversos problemas.

El pensamiento formal o pensamiento abstracto reside en la capacidad que tienen los sujetos para pensar de forma independiente a la realidad de forma concreta. Permite pensar en disímiles escenarios y posibilidades entre los que, por supuesto, se encuentra la realidad concreta. Además, se presenta de forma completa la lógica, ya que pueden no solo identificar variables y situaciones vividas, sino que además los *sujetos* son competentes de imaginarse en otras situaciones que no han vivido. Aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten utilizar la lógica proposicional. (Bálsamo, 2022, p. 17)

Teniendo en cuenta los criterios de los autores, el desarrollo cognitivo se refiere a los cambios y avances en las habilidades mentales y los procesos de pensamiento que ocurren a lo largo de la vida, esto incluye el desarrollo y aprendizaje de habilidades cognitivas básicas como, así como el desarrollo de habilidades más complejas como el pensamiento abstracto, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

4.1.7. Procesos cognitivos básicos

Suárez (2016) denomina a los procesos cognitivos como los programas que llevan a cabo las personas para integrar conocimientos que incluyen una amplia variedad de habilidades, como la inteligencia, la atención, la memoria y el lenguaje, que pueden ser conscientes o inconscientes. Los procesos cognitivos pueden comenzar con la adquisición de información a través de los sentidos o la percepción. Esta información a menudo se codifica y se transforma en representaciones mentales que incorporan las entradas cognitivas. Dicha información es seleccionada por mecanismos de atención para el contenido perceptivo y luego procesada en la memoria de trabajo, combinada con conocimientos previos almacenados e intereses, objetivos y estrategias dependientes de la función. (p. 5)

Quispe (2021), señala que los procesos cognitivos juegan un papel importante en la adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes, por lo que deben ser debidamente identificados y desarrollados en su totalidad para que los estudiantes se desempeñen mejor en el proceso de aprendizaje. Los procesos cognitivos son también los canales a través de los cuales los conocimientos son adquiridos, almacenados, recuperados o utilizados no solo por

los estudiantes, sino también por las personas en su juventud, por lo tanto, estos canales deben considerarse bases importantes para futuras experiencias de aprendizaje y permite a una persona funcionar plenamente en cualquier actividad que emprenda. (p.2)

Al analizar las diferentes definiciones de procesos cognitivos, se deduce que son los procesos mentales que permiten a una persona aprender, comprender y procesar la información, así como también almacenarla y recuperarla cuando sea necesario. Sin duda alguna, si llega a faltar alguno de estos procesos podríamos experimentar dificultades para aprender, recordar información, resolver problemas, tomar decisiones o llevar a cabo tareas cotidianas con eficacia. Por lo tanto, los procesos cognitivos son fundamentales para nuestro funcionamiento diario y la capacidad para enfrentar los desafíos de la vida cotidiana.

4.1.7.1. Sensación. Forigua (2019) asevera lo siguiente:

La sensación como el conjunto de procesos fisiológicos a partir de los cuales experimentamos el mundo; la base biológica sobre la cual emerge nuestra experiencia consciente. Esto involucra la fisiología o funcionamiento de las estructuras sensoriales y el procesamiento que tiene lugar en el sistema nervioso.

Cabe señalar que, la comprensión de los procesos sensoriales requiere que identifiquemos y clasifiquemos los sentidos, que describamos qué sucede cuando cada estructura sensorial entra en contacto con las formas específicas de energía que las ponen en funcionamiento y cómo este proceso termina en la activación de diferentes regiones del SNC. (p.22)

Romo (2021) argumenta que la sensación ayuda a una persona a establecer una relación con el mundo exterior de tal manera que una persona comienza a comprender cómo resolver problemas, solo desde el entorno que lo rodea. Sin embargo, también hay algunos factores complejos que también pueden ayudar a las personas a percibir el mundo exterior, llamado percepción. (p. 31)

De lo expuesto, se infiere que la sensación es una experiencia subjetiva y directa, permite ser consciente de los estímulos sensoriales en el momento presente, es decir es la base para la percepción, que implica la interpretación y organización de la información sensorial para darle un significado más completo. Cabe destacar, que la sensación es un proceso primario y fundamental en nuestra experiencia sensorial y perceptual, a través de las sensaciones, recibimos información del entorno que nos permite interactuar con él y comprender el mundo que nos rodea.

4.1.7.2. La atención. Según Machado et al (2021), la atención es la base de los procesos cognitivos que precisan una respuesta motriz para una actividad. La respuesta hacia una

actividad siempre depende de la demanda del ambiente, de necesidades internas y la experiencia de cada persona, por eso la respuesta no es igual para cada sujeto. (p.2)

La atención es un proceso cognitivo básico, es la capacidad que tiene el individuo para concentrarse en algún suceso requiere desarrollar habilidades como: observar, escuchar, oler, etc., sobre un determinado objeto. Para entender mejor el proceso de atención y como esta decide concentrarse en lo que desea, las características principales de este proceso: orientación, focalización, concentración, intensidad, estabilidad. Siendo así, los periodos atencionales juegan un papel importante ya que siendo cortos deben ser puntuales para que haya un aprendizaje y pueda guardarse en el siguiente dispositivo que es la memoria. (Angarita & Herrera, 2018, p. 60)

Dicho de este modo, la atención es un proceso cognitivo que permite enfocar nuestra mente en un estímulo o tarea específica, mientras ignoramos otras distracciones, también, estimula la capacidad de seleccionar y dirigir nuestros recursos mentales hacia un objetivo o información relevante en un momento dado.

4.1.7.3. Percepción. La percepción es la organización e interpretación de la información proporcionada por el entorno, interpretando los estímulos como objetos importantes. El hecho de que la percepción ocurra no está fuera de nosotros, sino dentro de nuestro sistema nervioso. Por tal motivo, la percepción implica la integración simultánea de diferentes señales, lo que implica aprendizaje y maduración. (Hernandez, 2017, p. 24)

La percepción, para Salcedo et. al, (2022) “es el mecanismo individual y cognitivo que realizan los seres humanos que consiste en recibir, interpretar y comprender las señales que provienen desde el exterior, codificándolas a partir de la actividad sensitiva” (p.2).

Por lo tanto, la percepción es el proceso mediante el cual interpretamos y comprendemos la información sensorial que recibimos del entorno, siendo un proceso activo de interpretación y organización de la información que da sentido a los estímulos sensoriales y construir una representación mental significativa de nuestra experiencia.

4.1.7.4. La memoria. Según Bernabéu, (2017), la memoria es una de las funciones más importantes de nuestro cerebro. En términos biológicos, se refiere a la capacidad que presentan los seres vivos para adquirir y retener información de sí mismos, de su entorno y de las consecuencias de su comportamiento. Esta información se almacena en determinadas estructuras neuronales de forma que pueda recuperarse en ocasiones posteriores para modificar el comportamiento del organismo con una finalidad adaptativa. (p.3)

Molina (2019) afirma que las memorias desde el comienzo de la vida son sensibles, almacenan emociones o sentimientos. La memoria del comportamiento se produce cuando los

movimientos se ensayan, repiten y registran a lo largo del tiempo. De esta manera, la información se retiene y la experiencia de aprendizaje le permite evolucionar y adaptarse al entorno. Finalmente, se desarrollará la memoria intelectual, también conocida como la capacidad de ingresar datos, almacenarlos y recordarlos cuando sea necesario. (p. 4)

Contrastando las definiciones, se puede decir que la memoria desempeña un papel fundamental en nuestra vida cotidiana especialmente en el aprendizaje, permite recordar información previa, aprender nuevas habilidades, reconocer personas, lugares, formar nuestra identidad y conocimiento, también es susceptible a errores, distorsiones y su funcionamiento puede variar en diferentes personas y situaciones.

4.1.7.5. La concentración. La concentración es la clave del éxito en la vida estudiantil y académica, representa la posibilidad de adquirir conocimiento de forma rápida y eficaz; por el contrario, cuando esta no se encuentra desarrollada, se dificulta el proceso de captar y descubrir oportunidades. (Pérez, 2023, p. 34)

Para Rodríguez (2022) “la acción y efecto de centrar intensamente la atención en algo”. También, es muy importante, para la vida diaria ya que es fundamental aprender a concentrarse y saber qué estrategias ayudan a entrenar y mejorar. Tener una buena capacidad de concentración facilita enormemente la efectividad a la hora de realizar cualquier tarea. Cabe destacar, que los beneficios de tener una buena concentración son muchos: aumentan la capacidad de memoria, la eficacia en la toma de decisiones, la precisión y agilidad en los retos cotidianos a afrontar. (p.1)

En general, la concentración facilita aprovechar al máximo nuestras capacidades cognitivas y realizar acciones con mayor eficacia y precisión, así mismo, ayuda a enfocarse en las metas, superar obstáculos y lograr resultados satisfactorios. Por lo tanto, desarrollar y mejorar la capacidad de concentración es un gran beneficio en todos los aspectos de nuestra vida.

4.1.8. El juego para trabajar el desarrollo cognitivo de los niños

Según Rodas (2018) estipula que el juego se:

Vincula estrechamente en el aprendizaje, como bien sabemos el aprendizaje se basa en la utilidad práctica que vea el alumno en aquello que está aprendiendo. Por otro lado, la cantidad de información que durante el juego reciben y procesan los alumnos es increíble y al estar motivados por el transcurrir de la historia, la asimilan y procesan a una velocidad muy superior a lo que conseguiríamos habitualmente mediante una clase tradicional, de esta manera. (p.11)

Para Araujo (2020) el juego en el desarrollo cognitivo del niño debemos comprender primero los procesos cognitivos que le permiten entender y solucionar un problema utilizando sus conocimientos previos. Debemos recordar que el juego es una actividad inherente a esta edad. El juego pone en marcha habilidades cognitivas, esto le permite comprender su entorno y poner en marcha su desarrollo cognitivo. Gracias al juego los niños aprenden y desarrollan su pensamiento cognitivo, cometen errores y pueden solucionarlos, razonan y se vuelven reflexivos, desarrollan su creatividad e imaginación con respecto a los acontecimientos que se presentan a lo largo de su vida. (p.5)

Considerando lo expuesto, el juego es una poderosa herramienta para promover el desarrollo cognitivo de los niños, a través de él, los niños estimulan habilidades sensoriales, motoras, de resolución de problemas, de lenguaje y comunicación, mejorando la memoria y la concentración. Al brindar una experiencia de juego enriquecedora y desafiante, los estudiantes aprenden de una manera activa y divertida, promoviendo su crecimiento cognitivo y desarrollo general.

4.1.9. Clasificación de juegos cognitivos

4.1.9.1. Juegos lingüísticos. Ramírez (2017) afirma que:

Los juegos lingüísticos son instrumentos, técnicas y/o actividades pedagógicas que permiten el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes, las características a modo general se basan en el desarrollo de componentes fonéticos fonológicos, léxico semántico, morfo sintáctico y estilístico del idioma y de modo más específico se centra en sub destrezas como fluidez verbal, precisión, rima y memorización

Es de real importancia el recalcar que los juegos lingüísticos son implementados como una estrategia muy útil para ayudar en la comprensión lectora y la producción de la escritura en los primeros años de educación de las personas como ya se dijo anteriormente y que además aportan excelentes beneficios para quien los trabaje, ya que los estudiantes van adquiriendo de a poco un mayor manejo y uso de los códigos lingüísticos, lo que arroja como resultado final que los aprendices puedan dominar de un modo sutil y efectivo los diferentes componentes y registros que la lengua presenta. Estos juegos no pueden ser improvisados o ser usados para rellenar un vacío escolar, sino más bien que persiguieron un objetivo primordial el cual difirió de acuerdo a lo que se anhelaba conseguir, razón por la cual siempre tuvieron una estructura estándar en la cual se indicó que tipo de habilidad era la que se desarrollaba, cual fue el objetivo a lograr, el tiempo que demandó la actividad, el nivel para el cual estaba indicado el juego, y por supuesto el procedimiento a seguir por parte del docente. Entre las

categorías que destaca los Juegos son: La Fluidez Verbal, Juegos de Precisión Verbal, Juegos de Rima y Juegos de Memorización. (p.13)

Ramírez (2017) define a los juegos lingüísticos como una estrategia muy útil para ayudar en la comprensión lectora y la producción de la escritura en los primeros años de educación de las personas, además, aportan excelentes beneficios para quien los trabaje, ya que los estudiantes van adquiriendo de a poco un mayor manejo y uso de los códigos lingüísticos, lo que arroja como resultado final que los aprendices puedan dominar de un modo sutil y efectivo los diferentes componentes y registros que la lengua.(p.17)

En definitiva, los juegos lingüísticos son actividades lúdicas que se centran en el desarrollo y el fortalecimiento de habilidades lingüísticas en niños y adultos. Estos tienen como objetivo principal mejorar la comunicación oral y escrita, ampliar el vocabulario, mejorar la gramática y la sintaxis, promover la creatividad y el disfrute por el lenguaje.

4.1.9.2. Juegos imaginativos. Los juegos imaginativos son adecuados para mejorar las habilidades sociales y cognitivas. Los juegos tienen un orden determinado cuando aparecen y sirven para desarrollar ideas de acción específicas. El niño comienza con el juego sensoriomotor y desarrolla gradualmente la capacidad de simbolizar o simular el juego, luego se vuelve más organizado y el juego se ejecuta cumpliendo ciertas reglas. La función del juego se ha descrito en gran medida en términos de su papel en el desarrollo de procesos formales de pensamiento lógico. (Sarlé et al.,2018,p.3)

Yagual (2018) sostiene que el juego imaginativo permite a los niños equilibrar la creatividad inicial o la inspiración repentina, la generación de ideas incompletas o la imaginación simple y cruda con la observación objetiva basada en experimentos. Así mismo nos demuestra a través de varios ejemplos de vivencias especialmente narraciones apuntadas durante las horas de clase que surgía en el momento de leer un cuento, la espontánea reacción creativa de los niños por configurar historias nuevas. (p.18)

En efecto, el juego imaginativo es importante para el desarrollo de los niños, mediante ellos se explora diferentes roles, desarrolla habilidades sociales y emocionales, promoviendo la creatividad, la resolución de problemas, fortalece la comunicación y la empatía. Estos también les brindan la oportunidad de explorar y comprender el mundo que los rodea desde diferentes perspectivas, lo que contribuye a su crecimiento y desarrollo general.

4.1.9.3. Juegos manipulativos. Quispe (2018) sustenta que el niño para desarrollar el razonamiento requiere de oportunidades para adquirir las estructuras de razonamiento y para aprender por sí mismo, por lo tanto, necesita realizar juegos motores a través del propio cuerpo y del movimiento, así como también manipular materiales concretos para

experimentar con sus sentidos, para esto se debe facilitar al niño la enseñanza mediante juegos manipulativos, el mismo que debe ser estructurado según la catedra que se brinde. (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 en las cuales, los participantes interactúan físicamente con objetos que les permite explorar conceptos, desarrollar habilidades y resolver problemas. Se caracterizan por el uso de materiales tangibles que se pueden tocar, mover y manipular. Por lo tanto, son particularmente populares y efectivos en la educación porque proporcionan un aprendizaje práctico y concreto.

4.1.9.4. 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. También, incorpora los nuevos conocimientos en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno, esto se produce cuando al relacionarse con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido. (Lomban, 2017, p. 38)

Tucto (2021) sostiene que los juegos exploratorios son:

Actividades placenteras que realizan los niños y niñas donde aprenden significativamente realizando experimentos científicos sencillos, poniendo en función todos sus sentidos, al mismo tiempo activa los procesos cognitivos.

Este juego ayuda a desarrollar las habilidades científicas manipulando, observando, realizando preguntas, planteando respuestas anticipadas, etc. También el juego de exploración consiste observar y reconocer de forma minuciosa, un tema, un aspecto, un lugar o la ocurrencia de un fenómeno. (p37)

Tomando como referencia lo mencionado, se puede decir que los juegos de exploración o descubrimiento son importantes para fomentar la curiosidad, el pensamiento crítico y el aprendizaje autónomo, proporciona a los participantes descubrir nueva información, desarrollar habilidades de investigación, fomentan el amor por el aprendizaje y la motivación intrínseca porque los estudiantes sienten que pueden explorar y aprender por su cuenta.

4.1.10. Relación entre el juego y aprendizaje

Cuando los niños y niñas juegan no están pensando “Oh, voy a aprender un poquito”, pero al jugar, aprendemos inevitablemente del entorno y de nuestros propios cuerpos, al jugar nos adaptamos y asimilamos el mundo, adquiriendo conocimientos y competencias necesarias para la vida. Por tanto, el juego tiene una respuesta inmediata en el aprendizaje que afecta a todas las competencias: físicas, emocionales, sociales, cognitivas, afectivas.

Por lo tanto, el aprendizaje es una consecuencia directa del juego y es complicado valorar hasta dónde se extiende este aprendizaje ya que gracias a él nos desarrollamos completamente y nos adaptamos al medio en el que vivimos. Podemos decir que entre las funciones destacan:

- Función Biológica/madurativa: jugar activa fibras nerviosas, conexiones neuronales que impulsan el desarrollo del sistema nervioso.
- Función Lúdica: encontramos diversión y placer en éste por diversas razones, satisfacemos necesidades de curiosidad, experimentación e imaginación.
- Función de Adaptación cognitiva-social, provoca la adquisición de conocimientos y aprende a relacionarse.
- Función de Adaptación afectivo-emocional: a través del juego podemos expresarnos y exteriorizar conflictos o deseos, aunque no sea la intención. Equilibra las emociones y libera tensiones, provocando un descenso de la ansiedad, y la facilidad para adaptarse a situaciones nuevas o Función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje, imprescindible para el desarrollo. Nos ha posibilitado la supervivencia y la adaptación como especie. (Morante, 2022, p. 25)

Por otro lado, Linares (2017) sostiene que la importancia del juego como instrumento de aprendizaje, radica en que las actividades realizadas por los niños generan gran interés y contribuyen al conocimiento de un tema específico como la estadística que cada día adquiere más importancia en la cotidianidad de los niños, a pesar que el tema es un poco tenso se puede realizar actividades que llevan al estudiante a generar inquietudes, agilidad mental y curiosidad. (p.42)

Consideración los argumentos anteriores, sostengo que jugar y aprender van de la mano, el juego proporciona un entorno estimulante y motivador para el aprendizaje, fomentando la exploración, el descubrimiento, el desarrollo de habilidades, la creatividad, la socialización y la retención de conocimientos. Por ende, la incorporación de juegos en el

proceso de aprendizaje puede hacerlo más atractivo, significativo y efectivo para personas de todas las edades.

4.2. Comunicación oral

4.2.1. Definición de comunicación oral

La comunicación es un acto propio de su actividad psíquica, derivado del lenguaje y del pensamiento, así como del desarrollo y manejo de las capacidades psicosociales de relación con el otro. Es decir, que es el proceso mediante el cual transmitimos y recibimos datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción. (Petroni, 2021, p.1)

Monroy (2020) precisa que es una capacidad específica y una necesidad vital, es por ello que es necesario brindar oportunidades que permitan a los estudiantes desarrollar y obtener mayores habilidades lingüísticas, por medio del diálogo, discurso con el fin de hacer que ellos den a conocer sus pensamientos, opiniones y deseos, desarrollando de esta manera su capacidad expresiva. (p.74)

Al analizar las diferentes definiciones, se puede mencionar que la comunicación es una habilidad esencial en la vida de los seres humanos, entonces, es especialmente importante orientar el desarrollo de una comunicación adecuada desde una edad temprana, porque una buena comunicación proporciona una base sólida para su desarrollo personal, familiar, social y profesional.

4.2.2 Importancia de la comunicación oral

Cerda y Jarquí (2023), 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. Además, se mejora habilidades cognitivas prestando la máxima atención y asimilando la información brindada, así como concretando efectivamente las ideas y conceptos acumulados, transformándolos y reorganizándolos. (p.5)

Según Herrera (2023) la comunicación oral es fundamental para que los educandos logren expresarse, emitir mensajes orales en diversas situaciones significativas y que mediante la escucha activa fortalezcan, su seguridad al expresarse en forma oral en diversos momentos de su vida cotidiana. Es así que construye el interactuar con los otros desde etapas muy tempranas, la escuela debe permitir que estudiantes expresen sus necesidades, afectos, ideas, fantasías, intereses y opiniones sobre temas relacionados con su propia vida con confianza y seguridad.

Al analizar las diferentes afirmaciones, se puede mencionar que la comunicación oral es una habilidad fundamental en nuestra vida cotidiana y es crucial para nuestro éxito personal y

académico, por ello es importante que se fomente y se desarrollen habilidades de comunicación oral en el ámbito áulico, para que los estudiantes aprendan y se desenvuelvan con plenitud, además, es importante reconocer que la comunicación oral puede mejorar nuestras relaciones personales y sociales mediante la conexión entre individuos y la construcción de relaciones de confianza.

4.2.3 Beneficios de la comunicación oral

La comunicación oral es una herramienta importante para los niños porque les permite interactuar con el mundo que los rodea y desarrollar habilidades sociales y cognitivas.

Para Barradas (2019) algunos de los beneficios de la comunicación oral son:

- **Regular la vida social escolar:** ante nuevas situaciones conversacionales (un ambiente escolar típico), los niños tienen que adaptarse, por lo que es necesario aprender otras formas de hablar. El diálogo se ve como una forma de resolver pacíficamente diferencias de opinión, tensiones y conflictos, ya que el aula es un espacio de interacción constante.
- **Aprender y aprender a pensar:** el diálogo es visto como un elemento que facilita el aprendizaje de los contenidos escolares y también se asocia a la reflexión conjunta sobre las condiciones que afectan las relaciones entre las personas, las actitudes, los valores y el aprendizaje en general.
- **Para leer y para escribir:** actualmente se concibe a la interacción oral como instrumento que favorece que los estudiantes aprendan a construir el significado mediante los textos.
- **Para aprender a hablar:** en tareas en las que se utiliza formalmente la comunicación oral, como presentaciones sobre temas, hablar permite aprender a crear discursos orales más complejos, ya que preparar presentaciones orales requiere que los estudiantes lean, escriban, discutan y compartan contenido como parte del proceso de planificación.

Por otro lado, también puede propiciarse de manera indirecta, a raíz de una situación de aprendizaje diseñada para promover de manera prioritaria otras habilidades. En este sentido, la colaboración y participación de todos los integrantes en actividades verbales facilita el alcance de los aprendizajes. (p.63)

Según Diaz (2021) la comunicación permite informar, crear entendimiento y transmitir ideas. El proceso comunicativo es fundamental e importante para la vida en sociedad, ya que permite que las personas se puedan expresar y puedan compartir información entre sí, llegando a establecer relaciones, acuerdos y sean capaces de organizarse.

- Organiza las ideas y expande el conocimiento.
- Modela la personalidad y fortalece la psique.
- Ayuda a fomentar la tolerancia y el respeto
- Promueve el desarrollo del potencial humano.
- Facilita el desarrollo de las sociedades.

Frente aquellas consideraciones, la comunicación oral es esencial debido que aporta varios beneficios en diversos aspectos de nuestra vida, como nuestras habilidades sociales, cognitivas y expresivas. Además, ayuda en el aprendizaje, la resolución de conflictos, el desarrollo de habilidades de presentación, la organización de ideas y nuestro crecimiento personal y social. Por ende, es importante invertir tiempo y esfuerzo en mejorar nuestras habilidades comunicacionales porque la comunicación efectiva nos permite desarrollarnos y crecer en todos los ámbitos de la vida.

4.2.4 Desventajas de comunicación oral en el aula

Según Fingermann (2020) los niños tienen dificultad en pronunciar algunas letras, también, es frecuente encontrarse con alumnos en la escuela primaria y aún en la secundaria o en la universidad, que hablan y hay que hacer un gran esfuerzo para entender lo que quieren decir, lo que provoca un gran problema en la comunicación. Otros hablan demasiado bajo, temerosos de expresar sus ideas oralmente, se ponen muy nerviosos y solicitan ser evaluados o expresar sus ideas por escrito, lo que a veces, si es timidez el problema, resulta satisfactorio, pero si es un problema de pronunciación, se advertirá también en la escritura.

Por su parte Amaya et al, (2018) afirman que las diferentes dificultades que presentan los niños en su expresión oral donde se encuentran algunos que dicen palabras incompletas, cambian letras, dicen oraciones sin sentido o utilizan palabras que no tienen un significado claro, adquiere significado en la medida en que el docente se ve encaminado a mejorar desde su practica la confianza de expresar libremente, con el fin de hacer un proceso formativo. La identificación de estas necesidades en los inicios de la escolarización es fundamental, ya que la entrada a la escuela puede constituir, para un cierto número de niños y niñas, el primer paso hacia una socialización más amplia y ésta puede ser el escenario donde se identifiquen dificultades a las que, hasta ese momento, la familia no prestó una especial atención. (p.28)

Al analizar las diferentes dificultades, se deduce que estas deben identificarse desde el principio de la escolarización para abordarlas de manera efectiva. También es importante reconocer que las dificultades de expresión oral pueden tener un impacto significativo en la capacidad de un estudiante para comunicarse y expresarse fluidamente, tanto en la escuela

como en la vida diaria. Por lo tanto, un enfoque temprano en el desarrollo de habilidades de comunicación y en la confianza para expresarse de manera libre puede ser beneficioso para los estudiantes.

4.2.5. La comunicación oral en el currículo ecuatoriano

Según el Currículo de Lengua y Literatura (2016):

La importancia del desarrollo de la comunicación oral en la escuela y colegio, por lo que deja de ser considerada subalterna a la lengua escrita y se relaciona con ella de manera muy estrecha y paritaria. La interacción entre la lengua oral y escrita es permanente: se habla para escribir y se escribe sobre lo hablado.

La lengua oral dejó de ser considerada un objeto fijo, estático y homogéneo. Al contrario, es una actividad que se genera y sucede en contextos comunicativos concretos, con una intencionalidad determinada, de acuerdo con la cual, las palabras cobran significado. En este contexto, la lengua varía según su lugar de origen, el grupo social, la edad, el sexo, etc. de los hablantes. (p.72)

Ante lo expuesto, se deduce que la comunicación oral se enfoca en mejorar la capacidad de los estudiantes para comunicarse eficazmente en situaciones cotidianas como: conversaciones informales, presentaciones, debates, entre otros. Incluye otros aspectos entre los que se resalta la pronunciación, la fluidez, la gramática y el vocabulario, además, se centra en la comprensión auditiva y la integración de habilidades sociales en la comunicación efectiva.

4.2.6 Aprendizaje del bloque curricular 2 “comunicación oral”

La oralidad en Básica Elemental constituye un eje transversal y se convierte en andamiaje para diferentes destrezas: como estrategias para indagar sus conocimientos previos; para llenar de significado sus pensamientos; para trasladar sus ideas expresadas oralmente a ideas escritas; para desarrollar la metacognición y propiciar la autocorrección de sus errores y para reestructurar la estructura mental del estudiante (Guías del docente Lengua y Literatura, 2017).

Según (Ministerio de Educación, 2017) para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes en el bloque de comunicación oral es importante realizar las siguientes acciones:

- Propiciar situaciones formales e informales de comunicación que fomenten en los niños y niñas la capacidad para poner en práctica las propiedades de adecuación, coherencia y cohesión del discurso oral; para comenzar a reflexionar sobre los códigos no verbales y códigos paralingüísticos en la comunicación oral y para conocer el uso de las convenciones de la comunicación en situaciones de interacción social en contextos diversos.

- Utilizar diversidad de estrategias para procesar mensajes orales, comprender el significado de palabras, frases, oraciones, párrafos y el manejo de estructuras secuenciales, sintácticas y semánticas, con el fin de garantizar el desarrollo óptimo de destrezas, habilidades y actitudes de la comprensión y expresión oral.
- Utilizar la conversación como una herramienta metodológica significativa, al mantener conversaciones los estudiantes aprenden las convenciones de la comunicación oral: turnos, ceder la palabra, y mantener el contacto visual.
- Iniciar a los niños y niñas en la interacción con los demás; una conversación debe involucrar la participación de todos los estudiantes y el docente para que se desarrolle adecuadamente
- En esta etapa los niños y niñas deben adquirir la capacidad de exponer ideas y hechos dentro de una conversación. Es importante que desarrollen sus ideas y empiecen a adecuarse a la situación comunicativa en la que se encuentran. En este caso pueden usar juegos de expresión oral y actividades como descripción de imágenes, lectura de textos literarios, expresión de ideas, retroalimentación de la lectura entre otros.
- La evaluación de la Comunicación Oral, en esta etapa toma en cuenta que la expresión oral es la manifestación de la emotividad y la personalidad de los niños y niñas que, por tanto, al evaluar el uso del lenguaje oral en los estudiantes, el docente debe ser constructivo y acertado. (p.101)

Este bloque curricular organiza la enseñanza de la lengua oral en dos aspectos: la lengua en la interacción social y como expresión oral:

Interacción social, en este contexto, la lengua varía según su lugar de origen, el grupo social, la edad, el sexo, etc. de los hablantes. Por lo tanto, escuchar y hablar para comunicarse implica manejar una serie de códigos, sentidos y significados que dependen de las exigencias de la situación comunicativa en la que se encuentren los usuarios. Este bloque curricular organiza la enseñanza de la lengua oral en dos aspectos: la lengua en la interacción social y como expresión oral.

Como expresión oral, el currículo se refiere a las situaciones monológicas que implican un locutor único que expone, narra, describe, da instrucciones o argumenta ante una audiencia individual o plural. Las situaciones monológicas pueden ser formales (exposiciones académicas, lecciones orales, descripciones, explicaciones de temas determinados, etc.) o informales (chistes, anécdotas, relatos, cuentos, etc.). (Currículo de Lengua y Literatura, 2016)

De lo citado puedo aseverar que la comunicación oral es una competencia fundamental en la educación primaria debido a su relevancia social y educativa. La implementación de diversas estrategias y situaciones de comunicación constituye un elemento esencial para el desarrollo integral de los estudiantes, por lo tanto, es importante que los docentes proporcionen oportunidades para que sus estudiantes desarrollen las habilidades necesarias que le permitan expresarse de manera eficaz y adaptarse a situaciones comunicativas diversas. Asimismo, ayuda a mejorar sus habilidades de comunicación oral, lo que impactará significativamente en su desempeño en diversos ámbitos, así como en su madurez personal y en su desarrollo futuro.

4.2.7 Macro destrezas lingüísticas

Las macro destrezas lingüísticas son habilidades comunicativas superiores que permiten que las personas interactúen unas con otras mediante la comunicación. Así pues, para conseguir un correcto desenvolvimiento de las macro destrezas de escuchar, hablar, leer y escribir, se necesita que se conozca cada una de ellas. (Ayora & Llibay , 2022, p. 24)

Es así que en el ámbito educativo el estudiante desarrolla y hace uso de cuatro habilidades lingüísticas, para Jiménez (2008), citado por Pañaba & Rodríguez (2021), menciona que la macro destreza se encuentra conformadas de la siguiente manera:

Macro destreza de escuchar: las personas tomamos el rol de oyentes para desarrollar la habilidad de escuchar en los actos comunicativos, con el propósito de comprender y entender lo que se escucha dándole sentido a la información o el mensaje que recibimos. Esta habilidad llega a ser efectiva y dominada cuando el niño tiene interés central de la información recibida, seguidamente podrá deducirla e interpretarla, así desarrollará la capacidad de escucha activa.

Macro destreza de hablar: el lenguaje oral es una de las habilidades biológicas que poseemos los humanos, para transmitir sentimientos y pensamientos, a través del habla podemos comprender, crear ideas y expresarnos con una adecuada pronunciación y vocalización de las palabras, así la información es emitida de forma clara y precisa. Las características principales para desarrollar la habilidad de hablar son: articulación de ideas, pronunciación de palabras, fluidez en el mensaje y voz agradable.

Macro destreza de leer: en el lenguaje escrito es fundamental desarrollar la habilidad de la lectura, para que el estudiante pueda entender los sonidos de la letra, sus fusiones y darle sentido a las palabras u oraciones, y así comprender los textos escritos. La práctica de la lectura, desde la temprana edad, es beneficiosa en el aprendizaje del niño para que desarrolle su atención, observación, reflexión y concentración. Además, el

ejercicio de la lectura permite comprender lo que se lee, adquirir nuevos conocimientos y mejorar la fluidez.

Macro destreza de escribir: contribuye a la capacidad de reflexión en el estudiante con el uso de los símbolos y las letras. El niño desde su infancia debe tener una relación previa del lenguaje oral y escrito para asimilar, expresar información, desarrollar la memoria y la coordinación de la lateralidad. De esta manera, la práctica de la escritura permitirá al niño exponer de forma creativa y clara sus ideas representándolas con palabras escritas y objetos visuales. (p.19)

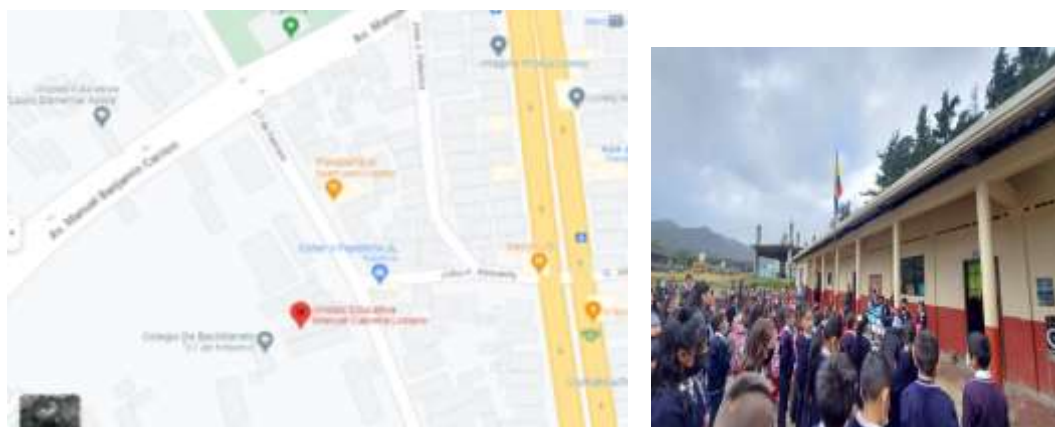
Ratificando lo mencionado, se toma en manifiesto que las macro destrezas de leer, hablar, escuchar y escribir son esenciales para el desarrollo de un niño, ya que facilitan la comunicación efectiva, el desarrollo del lenguaje, el acceso a la información, el desarrollo cognitivo, la participación social y cultural, estas habilidades son esenciales para su aprendizaje, crecimiento personal y éxito en la vida.

5. Metodología

5.1. Área de estudio

El presente trabajo investigativo se ejecutó 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 y tiene las siguiente características: régimen Sierra, modalidad presencial, jornada matutina y vespertina, sostenimiento fiscal; la oferta educativa comprende: Educación Inicial; Educación Básica y Bachillerato; actualmente su población estudiantil corresponde a 873 estudiantes que se educan bajo la tutela de 42 docentes, para el funcionamiento del bachillerato utiliza las instalaciones del colegio 27 de Febrero.

Figura 1. Croquis de la Unidad Educativa “Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano.



Fuente: Google maps.

5.2. Tipo de estudio

Se adoptó un estilo de investigación descriptiva para caracterizar la población objeto de estudio y abordar la pregunta sobre su naturaleza, además, permitió recopilaron datos cuantificables para realizar inferencias estadísticas mediante análisis de datos. Esta metodología permitió una evaluación más precisa de aspectos clave de la población bajo investigación.

5.3. Enfoque

Esta investigación tiene un enfoque mixto, porque facilita la recopilación, interpreta y analiza datos tanto cuantitativos como cualitativos de manera unificada, permitiendo obtener una perspectiva más amplia y completa de la problemática, lo que ayuda a realizar recomendaciones y tomar decisiones mejor sustentadas.

5.4. Diseño

Se utilizó el diseño cuasi experimental, el mismo que se llevó a cabo mediante la preselección de la población estudiada, la cual permitió la recopilación de datos de referencia mediante la realización de una evaluación diagnóstica, a partir de cuyos resultados se diseñaron actividades de intervención que se aplicaron a todo el grupo objeto de estudio. También, permitió evaluar el impacto de las actividades ejecutadas comprobado mediante la aplicación de una segunda evaluación al final de su ejecución, estos resultados permitieron valorar de manera precisa la relación e incidencia de la variable independiente sobre la dependiente, lo que fue esencial para la discusión y conclusión de los resultados de la investigación.

5.5. Métodos

Los métodos que se utilizaron en la investigación fueron los siguientes:

5.5.1. Científico: se utilizó de manera sistemática y consistente para construir un proyecto de investigación basado en la definición del tema, la resolución de problemas, el razonamiento, la definición clara y precisa de los objetivos, la creación de un marco teórico mediante la selección de teorías, metodología, las conclusiones y las recomendaciones relacionadas con el objetivo principal de la investigación.

5.5.2. Analítico: Tras recopilar información bibliográfica sobre cada tema y subtema que compone las variables, este método se utilizó para analizar las aportaciones de diversos autores y realizar las correspondientes paráfrasis o argumentaciones personales. Además, este método fue útil para analizar e interpretar los resultados obtenidos con los instrumentos, así como para procesar los resultados.

5.5.3. Sintético: este método permitió sintetizar aspectos relevantes de cada uno de las variables de estudio después de la revisión de una extensa bibliografía. El objetivo es sintetizar los temas y subtemas relevantes para redactar un marco teórico de calidad, incluyendo paráfrasis y aportaciones personales y para facilitar la redacción de conclusiones y recomendaciones, así como también del resumen y la introducción. Este método es efectivo y es comúnmente utilizado en esta investigación.

5.5.4. Estadístico: después de recopilar los datos, este método permitió tabular los datos y organizar la información en tablas y gráficos para su respectivos análisis e interpretación. Con esto, fue posible cuantificar y conocer mejor la realidad de manera coherente para actuar con conocimiento de causa, permitiendo también una descripción cualitativa y cuantitativa. gracias a este método se obtuvieron valiosos para la investigación.

5.5.5. Descriptivo: este método fue utilizado para describir las variables, incluyendo aportaciones del investigador. Así como también, para presentar resultados obtenidos con la

aplicación de las técnicas e instrumentos. Gracias a una amplia bibliografía, se detallaron los temas y subtemas de cada variable con calidad y estética.

5.6 Técnicas e instrumentos: en el desarrollo del presente trabajo se aplicaron las siguientes técnicas e instrumentos:

5.6.1. Entrevista: se aplicó a la docente del tercer grado de Educación General Básica paralelo “A”, con la finalidad de recabar información sobre el aprendizaje del bloque 2 comunicación oral y la aplicación de los juegos cognitivos, para ello se diseñó un cuestionario, cuyas respuestas se transcribieron y analizaron para una mejor apreciación.

5.6.2. Evaluación Diagnóstica: con la finalidad de identificar el nivel de conocimientos del bloque 2 de comunicación oral, se diseñó una prueba de diagnóstico direccionado a los estudiantes del tercer grado paralelo” A” tomando en cuenta los contenidos del currículo del Ministerio de Educación, la valoración se realizó tomando la escala valorativa del reglamento general a la Ley Orgánica de Educación Intercultural.

5.7. Procedimiento

5.7.1 Procedimientos para la fundamentación teórica

- Se diseñó el marco referencial en el cual se detallan los temas y subtemas relevantes, novedosos y coherentes correspondientes a cada variable.
- Definidos los temas y subtemas se procedieron con la búsqueda e identificación de las fuentes bibliográficas que permitan sustentarlos con precisión.
- Se revisó la bibliografía de manera exhaustiva para seleccionar las más relevante, confiables y pertinente que son de interés a la investigación.
- Finalmente se organizó jerárquicamente y de manera lógica los temas y subtemas dando más formalidad al marco teórico y haciendo que su comprensión sea mucho más fácil.

5.7.2 Procedimientos para el diagnóstico

- Se diseñó el cuestionario de entrevista y aplico a la docente con la finalidad de conocer sus opiniones acerca de sus principales impresiones sobre la aplicación de los juegos cognitivos.
- Se aplicó los instrumentos tanto a la docente como a los estudiantes.
- Se procesó la información obtenida y los datos se representaron en tablas y figuras (gráficos) estadísticas para una mejor comprensión de los resultados.
- Se realizó una análisis e interpretación de resultados valorando las consideraciones teóricas y aportes de investigadores que han abordado temas similares.

5.7.3 Procedimientos para el diseño de la propuesta de mejoramiento

- Conocidos los resultados del diagnóstico y orientado por la necesidad de mejorarlos se esquematizó la propuesta alternativa.
- Se definieron los temas y contenidos que se trabajarán en aula y se determinó el tiempo de ejecución de la propuesta, acción que se realizó considerando el espacio destinado por el/la docente de grado y en coordinación con el/la.
- Se diseñaron los talleres siguiendo el esquema de un plan de lección, estos (talleres) tienen como insumo principal (la variable solución)

5.7.4 Procedimientos para la aplicación del taller

- Una vez diseñados los talleres, se procedió a la ejecución, en el tiempo acordado con la docente del aula.
- Se aplicaron los 15 talleres planificados con objetivos concretos para obtener resultados positivos. Además, la evaluación era constante para conocer los avances que presentaban en el mejoramiento del proceso de aprendizaje.

5.7.5 Procedimiento para la evaluación de la influencia de los juegos cognitivos en el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes.

- Una vez que concluyó la aplicación de la propuesta se aplicó nuevamente la prueba con la finalidad de visualizar las mejoras alcanzadas.
- Finalmente, se realizó un análisis comparativo entre los resultados obtenidos, lo cual nos permitió valorar la aplicación de los juegos cognitivos en el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes.

5.8 Población

- La población participante en esta investigación constituyó 1 docente y 21 estudiantes de la Unidad Educativa “Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano”, cuyos datos se describen a continuación:

Tabla 1. Población investigada

Variable	f	%
Docente	1	4
Niños	14	64
Niñas	7	32
Total	22	100

Fuente. Libro de matrículas del tercer grado de la escuela Unidad Educativa “Dr. Manuel Agustín Cabrera Loza

6. Resultados

6.1 Resultados de la entrevista aplicada a la docente del aula

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.

Comentario: La docente revela cierta incertidumbre acerca de la posible existencia de un problema relacionado con los temas abordado en el bloque de comunicación oral, siendo una habilidad crucial tanto para el éxito académico, al fortalecer esta habilidad no solo les permite expresar sus ideas de manera clara y efectiva, sino que también promueve la confianza

y habilidades de liderazgo. Como resultado, se forman individuos más persuasivos e impactantes que pueden liderar y comunicarse de manera efectiva en sus vidas futuras.

Por lo tanto, sería provechoso explorar estrategias de enseñanza, en este caso los juegos cognitivos, mismo que la docente no conoce a profundidad como se los puede emplear en dicho bloque curricular.

Como es notorio, la docente de tercer grado paralelo “A” no tiene clara la importancia de realizar juegos cognitivos para mejorar la comunicación oral, pero lo considera parte de su enseñanza porque el alumno participa activamente y con ello se puede alcanzar las metas y objetivos propuestos.

A pesar de la importancia de los juegos cognitivos, ya sea por falta de información o por excesiva carga de trabajo, el docente no utiliza estrategias adecuadas que despierten el interés por el aprendizaje, una mayor participación, dedicación y atención al desarrollo de las actividades escolares.

Por otro lado, la docente tiene un criterio general que los juegos cognitivos son importante, pero no los utiliza en la práctica para mejorar la comunicación oral en sus estudiantes, siendo una propuesta pedagógica innovadora. En este sentido, es importante que conozcan no sólo su definición, sino también su valor real para una operación exitosa.

Por lo tanto, los juegos cognitivos se consideran oportunidades didácticas importantes que contribuyen en la mejora del rendimiento académico, pero vale la pena enfatizar que no solo promueven la actividad, sino que también crean un ambiente divertido y cómodo para los estudiantes. Sabemos que los niños en esta etapa temprana tienen una capacidad increíble para absorber información, por eso es importante incentivarlos con las mejores estrategias y creemos que los juegos cognitivos son una de ellas.

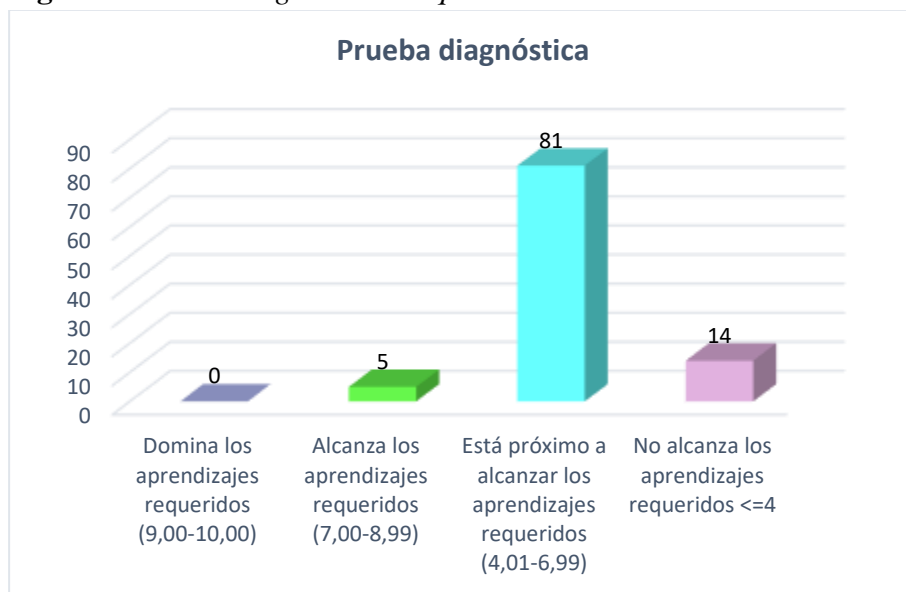
6.2 Resultados de la evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes

Tabla 2. Prueba diagnóstica de bloque 2 comunicación oral

Escala de evaluación	f	%
Domina los aprendizajes requeridos (9,00-10,00)	0	0
Alcanza los aprendizajes requeridos (7,00-8,99)	1	5
Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (4,01-6,99)	17	81
No alcanza los aprendizajes requeridos ≤ 4	3	14
Total	21	100

Fuente. Evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes de tercer grado paralelo “A” de la Unidad Educativa Manuel Cabrera Lozano.

Figura 2. Prueba diagnóstica bloque 2 comunicación oral.



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

Analizando los datos estadísticos que pertenecen al Bloque 2: Comunicación oral se puede apreciar que el 81% de los estudiantes investigados se ubica en la escala valorativa próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos, el 14 % no alcanza los aprendizajes requeridos, mientras que el 5% alcanza los aprendizajes requeridos.

Según el Ministerio de Educación (2016) el bloque curricular 2 titulado "Comunicación oral" muestra que la interacción entre el lenguaje hablado y escrito es constante: se habla para escribir y se escribe sobre lo hablado. Por lo tanto, permite que los estudiantes se desarrollen mejor, debido que es una actividad que surge y se desarrolla en un contexto comunicativo específico, con una cierta intencionalidad, a partir del cual las palabras adquieren su significado. (p.51)

La comunicación oral es esencial para el desarrollo óptimo de los niños, tiene una función importante en su desarrollo evolutivo, es decir, que esta práctica proporciona herramientas de comunicación para integrarlos en un entorno social y cultural. (López y Lescay, 2023, p.3)

Para Cortese (2023) si los niños no desarrollan adecuadamente sus habilidades de comunicación oral, pueden tener dificultades para comunicar sus sentimientos, emociones y necesidades. Además, este problema puede desarrollarse en diferentes formas y grados, permitiendo que el discurso sea complejo, la adquisición de conocimientos, el desarrollo del currículo escolar y las relaciones sociales.

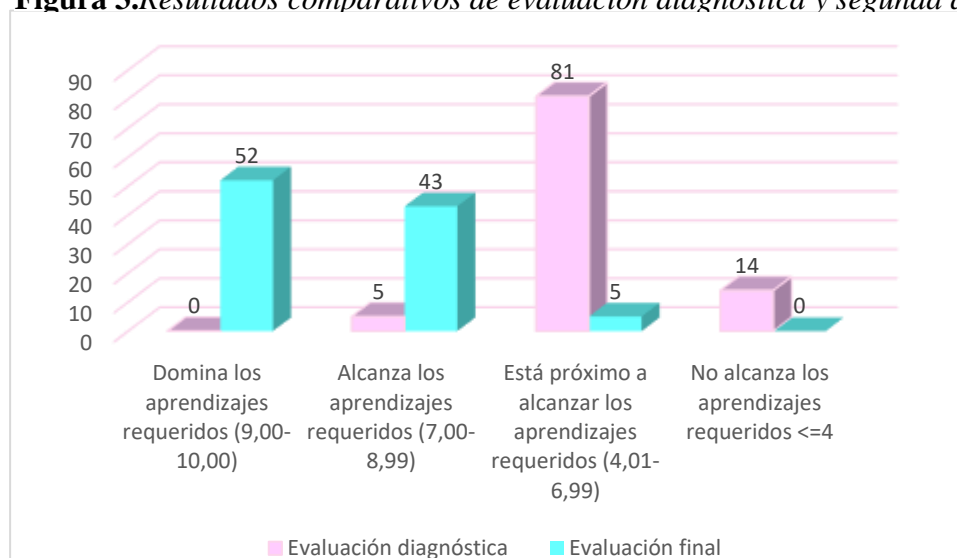
Siendo fundamental el desarrollo de la comunicación oral en todos niveles y espacios, es indispensable que los docentes apliquen estrategias innovadoras que le permitan su desarrollo con efectividad, en el ámbito educativo se garantiza la presencia de una infinidad de estrategias didácticas unas más efectivas que otras, sin embargo, los juegos cognitivos, se erigen como los más eficaces porque estimulan y entrena las funciones cognitivas del cerebro, como la memoria, la atención, el razonamiento, la resolución de problemas y la velocidad de procesamiento, también desarrollan en los niños habilidades sociales y emocionales al fomentar la cooperación y el trabajo en equipo; al ser una actividad divertida y emocionante, los juegos cognitivos alivian la ansiedad y el estrés, lo que puede mejorar la confianza y la autoestima del niño, garantizando el desarrollo eficiente de su comunicación oral.

Tabla 3. Cuadro comparativo entre evaluación diagnóstico y segunda aplicación

Escala de evaluación	(1ª Aplicación)		(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 3. Resultados comparativos de evaluación diagnóstica y segunda aplicación.



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

Analizando los datos estadísticos consignados en el cuadro comparativo evidenciamos lo siguiente: en lo que respecta a la escala valorativa domina los aprendizajes requeridos se evidencia una mejora significativa entre la primera y la segunda aplicación, ya que en la primera evaluación no se registró dato alguno y en la segunda aplicación se registra el 52% de los estudiantes investigados; en lo que respecta a la escala valorativa alcanza los aprendizajes requeridos, también evidencia resultados significativos por cuanto se registra un cambio del 5% en la primera aplicación al 43% en la segunda aplicación; en lo correspondiente a la escala valorativa próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos, esta se reduce del 81% en la primera aplicación a 5% en la segunda aplicación, finalmente la escala no alcanza los aprendizajes requeridos se reduce del 14% en la primera aplicación al 0% en la segunda aplicación, siendo este dato el más significativo.

Los resultados plasmados en el cuadro comparativo demuestran que los juegos cognitivos constituyen una estrategia eficaz en el fortalecimiento del proceso de aprendizaje del bloque curricular 2 “comunicación oral” en el tercer grado paralelo “A” de la Unidad Educativa Dr. Manuel Cabrera Lozano. Los resultados son una prueba concreta de que las actividades planificadas, que incluyeron juegos cognitivos como una alternativa, han tenido un impacto positivo.

7. Discusión

Los juegos cognitivos, como recurso pedagógico constituyen un facilitador de aprendizaje y potenciador de habilidades cognitivas en los estudiantes, más allá de su capacidad para mejorar la atención, percepción y memoria, desempeñan un papel crucial en la motivación y entretenimiento de los estudiantes, generando un entorno de aprendizaje relajado. 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 el contexto del aula, los docentes tienen la oportunidad de utilizar los juegos cognitivos como una estrategia efectiva para fomentar la participación y despertar el interés de los estudiantes, ya que su uso adecuado permite que el aprendizaje sea más ameno y divertido, además, promueven un ambiente de aprendizaje en el cual los estudiantes se sienten motivados y comprometidos.

Razón por la cual se planteó como objetivo general: 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”, año lectivo 2023-2024.

Respecto al primer objetivo específico: Diagnosticar el aprendizaje del bloque curricular 2 comunicación oral, tercer grado de Educación General Básica paralelo “A”; se cumplió mediante la aplicación de una prueba de diagnóstico diseñada por la investigadora en base a los contenidos del bloque curricular 2 comunicación oral del currículo de Lengua y Literatura del Ministerio de Educación y en coordinación con la docente del tercer grado “A”.

Los resultados del diagnóstico denotan que el 81% de los estudiantes investigados se ubica en la escala valorativa próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos, el 14 % no alcanza los aprendizajes requeridos, mientras que el 5% alcanza los aprendizajes requeridos, estos datos evidencian la apremiante necesidad de implementar acciones concretas para fortalecer los procesos de aprendizaje del bloque 2 de comunicación oral, considerando que este bloque es fundamental para la formación integral de los estudiantes, porque les ayuda a expresar ideas de manera clara y persuasiva que contribuye no solo al crecimiento personal, sino también incide directamente en el éxito académico.

De la entrevista aplicada a la docente considera las preguntas: 1) ¿Cómo valora usted el aprendizaje del bloque curricular 2, comunicación oral, por parte de sus estudiantes; 2) A su criterio ¿qué problemas o inconvenientes tienen sus estudiantes en el proceso de aprendizaje del bloque curricular 2, comunicación oral?; 3) ¿Qué inconvenientes ha encontrado usted a la

hora de enseñar a sus estudiantes, el bloque curricular 2 comunicación oral?, las respuestas de la docente tienen relación con los resultados del diagnóstico, puesto que es fundamental emprender acciones de mejora que permitan fortalecer el aprendizaje de este bloque que actúa como un cimiento para el desarrollo de competencias lingüísticas, proporcionando las herramientas necesarias para articular pensamientos de manera efectiva tanto de forma hablada como escrita.

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. A la vez es una actividad que genera y sucede en contextos comunicativos concretos, con una intencionalidad determinada, de acuerdo con la cual, las palabras cobran significado. Las situaciones pueden ser formales (exposiciones académicas, lecciones orales, descripciones, explicaciones de temas determinados, etc.) o informales (chistes, anécdotas, relatos, cuentos, etc.) (p.51)

Según los resultados del diagnóstico, es crucial trabajar en la mejora significativa, en este sentido, esta evaluación adquiere una importancia fundamental, como ejemplo claro que resalta que cuando los docentes se embarcan en procesos de aprendizaje, deben empezar por diagnosticar los conocimientos previos de los estudiantes para conocer sus bases, a partir de esta evaluación adoptaran medidas inmediatas orientadas a la mejora, la misma que se verá reflejada en el proceso, hasta que las deficiencias de conocimiento sean superadas por completo. No obstante, también es crucial que el docente se acerque al currículo establecido e implemente innovación dentro en el aula de clase.

Respecto al segundo objetivo específico: Diseñar una guía didáctica utilizando juegos cognitivos, para el aprendizaje del bloque curricular 2 comunicación oral, tercer grado de Educación General Básica paralelo "A"; se cumplió mediante el diseño de la propuesta "Juega, aprende y destaca" constituida de 15 actividades que tienen como elemento principal los juegos cognitivos y se orientan a fortalecer el aprendizaje del bloque 2 de la comunicación oral, estas actividades se planificaron con el conocimiento de la docente de aula siguiendo el esquema del plan de lección.

Para la planificación de estas actividades se consideró el criterio de la docente del tercer grado paralelo "A" vertido en las preguntas: 5) ¿Conoce qué son los juegos cognitivos?; 7) ¿Usted ha aplicado juegos cognitivos en la enseñanza de sus alumnos?, las respuestas corroboran con la necesidad de implementar la propuesta "Juega, aprende y destaca" cuyas

actividades basadas en los juegos cognitivos se orientan a fortalecer el aprendizaje del bloque 2 de comunicación oral.

“Juega, aprende y destaca”, es una propuesta diseñada cuidadosamente para fortalecer el aprendizaje del bloque 2 de comunicación oral que se inicia con el detalle de los datos generales, continua con el diseño de una matriz que determina los contenidos, las actividades, los recursos 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 trascendencia de esta propuesta innovadora.

Según García (2021), Los juegos cognitivos son esenciales para el desarrollo cognitivo ya que permiten a los individuos aplicar sus conocimientos previos, enfrentar retos y responder con habilidades cognitivas variadas, es reconocido en el currículum como herramienta didáctica para el aprendizaje, siendo una práctica vital para el ser humano, especialmente en la infancia, contribuye al desarrollo de aspectos socioemocionales, estos juegos promueven la aplicación y generación de nuevos conocimientos. Mientras que Palomo (2023), mencionan que tienen como objetivo desarrollar los procesos cognitivos a través de actividades lúdicas, siendo fundamentales para el desarrollo del lenguaje en la etapa preescolar y pueden ser utilizados de manera sistemática y creativa por los docentes.

De acuerdo a las actividades diseñadas y ejecutadas para fortalecer las habilidades de comunicación oral tienen similitudes con la importancia de los juegos cognitivos, ya que su impacto incide significativamente en la creación de nuevos conocimientos, el enriquecimiento intelectual y al desarrollo del lenguaje. Cabe señalar que las respuestas vertidas por la docente en la entrevista no precisan con claridad estos conceptos y su importancia en el proceso educativo; comprender el valor de estas actividades es esencial para la contribución a los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Entonces, es indispensable la continua innovación e indagación de esta práctica, buscando maximizar los beneficios que estas actividades aportan al desarrollo integral de los estudiantes.

Respecto al tercer objetivo específico: Evaluar la incidencia de los juegos cognitivos en el aprendizaje del bloque curricular 2 comunicación oral, tercer grado de Educación General Básica paralelo ‘‘A’’. Finalizada la aplicación de la propuesta “Juega, aprende y destaca” y con la finalidad de comprobar las mejoras alcanzadas en el aprendizaje del bloque 2 “comunicación oral” se evaluó por segunda ocasión con cuyos datos se diseñó un cuadro comparativo evidenciando resultados positivos.

La escala valorativa domina los aprendizajes requeridos evidencia una mejora significativa entre la primera y la segunda aplicación, ya que en la primera evaluación no se registró dato alguno y en la segunda aplicación se registra el 52% de los estudiantes investigados; la escala valorativa alcanza los aprendizajes requeridos, también evidencia resultados significativos por cuanto se registra un cambio del 5% en la primera aplicación al 43% en la segunda aplicación; en lo correspondiente a la escala valorativa próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos, esta se reduce del 81% en la primera aplicación a 5% en la segunda aplicación, finalmente la escala no alcanza los aprendizajes requeridos se reduce del 14% en la primera aplicación al 0% en la segunda aplicación, siendo este dato el más significativo.

Complementa el cumplimiento de este objetivo la pregunta 6 de la entrevista aplicada a la docente, quien asegura que los juegos cognitivos constituyen una técnica que contribuye a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto, son una estrategia eficaz para mejorar el proceso de aprendizaje del bloque de comunicación oral.

Tras la aplicación de la segunda evaluación evidenciamos resultados significativos lo que demuestra que la implementación de las 15 actividades utilizando 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 niños y niñas, 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. Por otra parte, Achavar (2019) menciona que dichos juegos mejoran el proceso de aprendizaje, desarrollan habilidades para la resolución de problemas, la toma de decisiones y la reacción. En el ambiente escolar, son una herramienta efectiva para estimular destrezas cognitivas, sociales, comunicativas y madurativas, en definitiva, son una forma divertida de mantener la mente activa y promover un aprendizaje significativo.

Finalmente, afirmo los juegos cognitivos constituyen una estrategia efectiva para el aprendizaje del bloque 2 de comunicación oral; no obstante, debe resaltarse que los beneficios de los juegos cognitivos se materializarán si se ejecutan considerando la edad correspondiente y siguiendo reglas claramente establecidas para mantenerse dentro de los límites del aula.

8. Conclusiones

- El diagnóstico del aprendizaje del bloque 2 de comunicación oral, nos permitió evidenciar que la mayoría de los estudiantes investigados se ubican en la escala valorativa próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos, mientras que un grupo considerable no alcanza los aprendizajes requeridos y un porcentaje minoritario domina los aprendizajes requeridos, debido que debe mejorar su forma de expresarse en público, formular preguntas y responder, brindar información, 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 para el aprendizaje del bloque 2 comunicación oral contribuye a la 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 mejoras notables en el aprendizaje del bloque 2 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.

9. Recomendaciones

- Los resultados del diagnóstico nos brindan información certera sobre las habilidades de comunicación oral que tienen los estudiantes y marcan el inicio para emprender acciones de mejora, por lo tanto, se recomienda a los docentes integrar este proceso en su práctica diaria, lo que les permitirá posibilitará implementar cambios constantes orientados a alcanzar aprendizajes significativos.
- La propuesta de mejoramiento "Juega, aprende y destaca" ofrece alternativas mediante juegos cognitivos, por lo tanto, se insita a los docentes a incluir esta práctica pedagógica que fomenten la participación activa y protagónica del estudiante ofreciendo nuevas formas de enseñanza, revitalizando y modernizando su práctica áulica.
- La propuesta "Juega, aprende y destaca" demuestra la viabilidad de introducir juegos cognitivos en el desarrollo de la comunicación oral, es así que se invita a los docentes a innovar los procesos de la enseñanza, haciendo uso de esta estrategia efectiva, que constituye una excelente herramienta para promover el aprendizaje activo y fomentar el pensamiento crítico de los estudiantes.

10. Bibliografía

- Achavar, C. C. (2019). Beneficios del juego en la acción pedagógica. *Dialnet*, 33, 7. d <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7287886.pdf>
- Araujo, G. L. (febrero de 2020). El juego en el desarrollo cognitivo. *grupocieg*, 5. doi:) ISSN: 2244-8330
- Amaya, N. Hernández, S. Machena, A. (2018). DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL. 28. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/44316/2018nelcyamaya.pdf?sequence=1>
- Barradas, B. J. (2019). comunicación oral en preescolar. Obtenido de <https://www.uv.mx/pozarica/mga/files/2012/11/Tesis-Barradas-Gonzalez-Brenda-Janet.pdf>
- Bernabéu, E. B. (2017). memoria. *Rediocreca*, 3. doi:0000-0001-9724-7138
- Chamorro, I. L. (2017). El juego. 1. doi: 1989-9041
- Cerda, M. y J. (2023). Importancia de la comunicación oral . Obtenido de <https://revistatorreonuniversitario.unan.edu.ni/index.php/torreon/article/view/504/1087>
- Cortese, R. (2023). Comunicarse con otros deber ser divertido. *childmind*. Recuperado el 30 de octubre de 2023, de <https://childmind.org/es/articulo/como-ayudar-a-los-ninos-pequenos-a-ampliar-sus-habilidades-linguisticas/>
- Bálsamo, M. (2022). *etapas del desarrollo según Piaget*. Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13496/1/teor%C3%ADa-psicogen%C3%A9tica-jean-piaget.pdf>
- Currículo de Lengua y Literatura. (2016). Bloque 2. Obtenido de https://www.academia.edu/34553845/Curr%C3%ADculo_de_EGB_y_BGU
- Delgado, M. (22 de marzo de 2023). *dspace.unl*. Recuperado el 31 de mayo de 2023, de https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26920/1/MarilynElizabeth_DelgadoAlvarado.pdf
- Díaz, A. (2021). la comunicación. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/356904357_La_importancia_de_la_comunicacion
- Fingermann, H. (2020). Problemas de la comunicación oral. Obtenido de <https://educacion.laguia2000.com/estrategias-didacticas/alumnos-con-dificultades-en-la-comunicacion-oral>

- Forigua, J. C. (2019). *sensación*. Obtenido de <https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/1439/83%20ATENCI%C3%93N%20%20SENSACI%C3%93N%20Y%20PERCEPCI%C3%93N.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Galarza, L. E. (agosto de 2016). *juegos cognitivos*. Recuperado el 31 de mayo de 2023, de UNIVERSIDAD CENTRAL DE ECUADOR: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12359/1/T-UCE-0010-1479.pdf>
- Gallardo, J. A. (marzo de 2018). *Juegos*. Obtenido de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, M. J. (2021). *Juegos cognitivos*. Obtenido de <http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/13392/GARCIA%20HERNANDEZ%20%20MARIA%20JESUS.pdf?sequence=1>
- 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
- Hernández, M. J. (2021). juego en el Desarrollo Cognitivo. *trabajo fin de grado en educación infantil manuscrito*, 8. Obtenido de <https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/13392/GARCIA%20HERNANDEZ,%20%20MARIA%20JESUS.pdf?sequence=1>
- Hernandez, L. R. (2017). *Procesos cognitivos*. Obtenido de <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/2886/LAURA%20ROSA%20PAREDES%20HERNANDEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Herrera, A. N. (2023). Importancia de la comunicación oral. Obtenido de <https://grupoguard.com/pe/blog/concursos-docentes/estrategias-desarrollo-expresion-oral-educacion-basica-regular/>
- 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
- Linares, L. A. (2017). *El juego y aprendizaje*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1139/Herreraluzangela2017.pdf>

- Lomban, L. A. (2017). *Juegos de descubrimiento*. Obtenido de <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/356/TO-20690.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lujan, L. Y. (2021). El juego cognitivo como estrategia. *Tesis para optar el título profesional de educación*, 13. Obtenido de https://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
- Machado J., Márquez A., Urbano R. (21 de agosto de 2021). concentración de la atención en educandos. *Educación y Desarrollo*, 2. Obtenido de https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/59/59_Machado.pdf
- Ministerio de educación. (2016). Recuperado el 29 de octubre de 2023, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>
- 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
- Molina, L. (2019). La memoria y su importancia. *Atlante*, 4. doi:1989-4155
- Monroy, C. J. (2020). *Oa comunicación oral*. Obtenido de <https://repositorio.ucsp.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/29671a73-41a8-4479-be01-432ba78332b0/content>
- Morante, E. G. (11 de junio de 2022). *Cómo activar el espíritu de juego*. Obtenido de https://oa.upm.es/63278/1/TFM_EVA_GORDO_MORANTE_B.pdf
- Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego. *Revista Para el Aula*, 19(19), 2. Obtenido de https://usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf
- Pañaba Fanny & Rodríguez Johanna, . (marzo de 2021). *Desarrollo de habilidades lingüísticas*. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1786/1/TIC28EB%20Educaci%C3%B3n%20B%C3%A1sica.pdf>
- Pérez, K. H. (2023). *concentración*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/68488/1/HARO%20GUARANDA%20KATHERINE-PEREZ%20MOSQUERA%20DANIELA.pdf>
- Petrone, P. (2021). Principios de la comunicación. *scielo*, 1. <http://www.scielo.org.co/pdf/rcci/v36n2/2619-6107-rcci-36-02-188.pdf>

- Quispe, C. L. (2021). *Procesos cognitivos*. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33842/1/1805360912_Quispe%20Solis%20Cristina%20Lizeth_Tesis%20Final%20%281%29.pdf
- Quispe, S. S. (diciembre de 2018). *juego*. 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
- Quispilema, L. (2023). Desventajas de los juegos cognitivos. Recuperado el 2023, de <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/13218/1/18744.pdf>
- Ramírez, B. D. (2017). *Los juegos lingüísticos*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11038/1/T-UCE-0010-1625.pdf>
- Ramírez, B. D. (febrero de 2017). *Los juegos lingüísticos para el desarrollo de la expresión oral*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11038/1/T-UCE-0010-1625.pdf>
- Rodas, D. R. (13 de septiembre de 2022). *Juego didáctico manipulativo*. Obtenido de <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/19788/1/T-UCSG-PRE-ARQ-CGGP-164.pdf>
- Rodas, R. (2018). *El juego*. Obtenido de <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6543/BC-TES-TMP-1036%20RODAS%20ROMAN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, E. (2022). *concentración*. Obtenido de <https://elisabetrodpsicologia.net/2022/05/04/la-concentracion-definicion-y-estrategias-para-potenciarla/>
- Romo, J. M. (2021). *Los procesos cognitivos*. Obtenido de dspace: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/24658/1/FIL-PL-MEL%c3%89NDEZ%20JOHANNA%2c%20ROMO%20JEAN.pdf>
- Salcedo D., López J., Fuentes B., Salced D. (2022). La percepción sensorial. *reciamuc*, 2. doi:10.26820/reciamuc/6.(2).mayo.2022.388-395
- Sarlé M., Amaro F., Tomàs J. (2018). *JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO*. Obtenido de http://www.centrelondres94.com/files/EL_JUEGO_IMPLICACIONES_AFECTUVA_S_Y_COGNITIVAS_DEL_JUEGO_IMAGINATIVO_EN_NINOS.pdf

- Suárez, A. (2016). *Procesos cognitivos*. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/10800/Compilacijsessionid=B7A26825939081EE95CC721B647CC53E.jvm1?sequence=1>
- Tucto, L. C. (2021). *juegos de exploración*. Obtenido de <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6765/2ED.EI102T87.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Yagual, M. B. (14 de mayo de 2018). juego imaginativo. Obtenido de <https://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/7383/1/Libro%20Tesis%20Ma%20Bel%20Yagual.pdf>

11. Anexos

Anexo 1. Solicitud de pertinencia del proyecto de investigación.



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE LOJA**

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

Loja, 17 de agosto de 2023.

Doctora:

Cecilia del Carmen Costa Samaniego

**DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.**

Ciudadela universitaria, -

De mi consideración:

Yo, Carmen Rosa Benites Coronel, portadora de la C.I. N° 1105747214, estudiante del ciclo VII, de la carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Loja, a su autoridad comedidamente acudo para expresarle un afectuosa saludo y augurarle grandes logros en la misión a usted encomendada, aprovecho la ocasión para exponer lo siguiente:

Al amparo de lo que determina el Art. 225 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, muy comedidamente me permito presentar el proyecto de investigación titulado: Juegos cognitivos en el aprendizaje de Lengua y Literatura, bloque curricular 2 comunicación oral, 3° EGB paralelo "A", Unidad Educativa Manuel Cabrera Lozano y solicito comedidamente se digne asignar un docente para que emita el informe de estructura, coherencia y pertinencia dicho proyecto.

Por la atención que se digne dar a la presente, le expreso mis agradecimientos.

Atentamente,

f. 
Srta. Carmen Rosa Benites Coronel
ESTUDIANTE CICLO VII- SOLICITANTE.
C. I. 1105747214



Anexo 2. Oficio de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto de investigación.



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE LOJA**

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

MEMORANDO Nro. 207-CEB-FEAC-UNL-2023

Loja, 21 de agosto de 2023

Asunto: Emitir informe de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto de investigación

Magister.

Israel Fernando Ramón Salcedo

DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Via correo electrónico. -

De mi consideración:

En concordancia con el actual Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja y de acuerdo a lo establecido en el artículo 225 que textualmente dice "La presentación del proyecto de investigación se realizará por escrito, acompañado de una solicitud dirigida al Director de carrera o programa, quien designará un docente con conocimiento y/o experiencia sobre el tema, que podrá ser el que asesoró su elaboración, para que emita el informe de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto. El informe será remitido al Director de carrera o programa dentro de los ocho días laborables, contados a partir de la recepción del proyecto". Con este antecedente, se designa a usted como docente para que emita el informe de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto de investigación denominado: **Juegos cognitivos en el aprendizaje de Lengua y Literatura, bloque curricular 2 comunicación oral, 3º EGB paralelo 'A'**, Unidad Educativa Manuel Cabrera Lozano, de la autoría de la Srta. **CARMEN ROSA BENITES CORONEL** estudiante de la Carrera de Educación Básica, sede Loja, Modalidad Presencial, por lo que me permito hacer llegar una copia del referido documento para que, en el plazo de ocho días a partir de la presente fecha, se entregue el informe correspondiente a fin de continuar con el trámite respectivo.

Por la atención que se digna dar a la presente, le expreso mis agradecimientos.

Atentamente,

Cecilia Costa Samaniego

DIRECTORA DE LA CEB-FEAC-UNL

cccs/jcag

Original: Destinatario.

Copia: Archivo CEB

cccs Teléfono: 0999988465 Correo electrónico: cecilia.costa@unl.edu.ec

Anexo 3. Informe de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto de investigación.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Loja, 28 de agosto de 2023

Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego

DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA-FEAC-UNL

Ciudad. -

De mis consideraciones.

En respuesta a vuestro memorando Nro. 207-CEB-FEAC-UNL-2023 recibido el día lunes 21 de agosto de 2023, tengo a bien informar a su distinguida autoridad, que una vez revisado el proyecto de investigación de integración curricular: **Juegos cognitivos en el aprendizaje de Lengua y Literatura, bloque curricular 2 comunicación oral, 3^{er} EGB paralelo "A", Unidad Educativa Manuel Cabrera Lozano**, de autoría de la Srta. **Carmen Rosa Benites Coronel**, estudiante de la Carrera de Educación Básica, previo a optar por el título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, debo anunciar lo siguiente:

El **Tema** es pertinente de realizarlo ya que se encuentra en las líneas de investigación previstas en la Carrera y que constan en el Plan de Estudios.

- El **Problema** determinado guarda coherencia con la realidad nacional, provincial, local e institucional.
- La **Justificación** está planteada desde el punto de vista académico, social, económico.
- El **Objetivo General** ha sido planteado para: Determinar la incidencia de los juegos cognitivos en el área de lengua y literatura, bloque curricular 2 comunicación oral, 3^{er} EGB paralelo "A", Unidad Educativa "Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano", año lectivo 2022-2023.
- El **Marco Teórico** contiene contenidos y conceptos coherentes con el tema planteado.

Educarnos para **Transformar**

- **En la Metodología** se describe correctamente la posterior utilización de métodos, técnicas, instrumentos y procedimientos a utilizar.
- **El Cronograma** está planteado para que la investigación sea realizada en los tiempos establecidos.
- **El Presupuesto** y recursos están coherentemente estimados.
- **La Bibliografía** es coherentemente determinada y ordenada en orden alfabético.

En tal virtud y de conformidad con lo establecido en los artículos 225, 226 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, me permito dar el aval con el informe de estructura, coherencia y pertinencia al presente proyecto de investigación de integración curricular y auguro que luego de concluido sea puesto en práctica.

Atentamente,



ISRAEL FERNANDO
RAMÓN SALCEDO

Lic. Israel Fernando Ramón Salcedo Mg. Sc.

PERSONAL ACADÉMICO OCASIONAL I



Anexo 4. Solicitud de designación del director de Trabajo de Integración Curricular.



Loja, 17 de octubre de 2023

Doctora
Cecilia del Carmen Costa Samaniego
**DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**
En su despacho.-

De mi consideración:

Yo, Carmen Rosa Benites Coronel, portadora de la C. I. N° 1105747214 estudiante de la carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Loja, a su autoridad comedidamente acudo para expresarle un afectuoso saludo y augurarle grandes logros en la misión a usted encomendada, aprovecho la ocasión para exponer lo siguiente:

Una vez que cuento con el Informe de estructura, coherencia y pertinencia del Proyecto de Investigación Curricular Titulado: **Juegos cognitivos en el aprendizaje de Lengua y Literatura, bloque curricular 2 comunicación oral, 3º EGB paralelo "A", Unidad Educativa Manuel Cabrera Lozano**; muy comedidamente solicito se digne asignarme un Director de Trabajo de Integración Curricular y autorizarme su ejecución, petición que lo formulo al amparo de lo que determina el párrafo cuatro del Art. 225 del Reglamento de Régimen Académico de la gloriosa Universidad Nacional de Loja.

Segura de su atención, reitero a usted mis testimonios de estima personal y respeto

Atentamente,

Srta. Carmen Rosa Benites Coronel
**ESTUDIANTE SOLICITANTE
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

18- oct 2023
C.R. Benites Coronel
A

Educamos para Transformar

Anexo 5. Oficio de designación del director del Trabajo de Integración Curricular.



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

MEMORANDO Nro. 356-CEB-FEAC-UNL-2023

Loja, 25 de octubre de 2023

Asunto: Designación como Director del Trabajo de Integración Curricular.

Magister.

Manuel Polivio Cartuche Andrade

DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Via correo electrónico.

De mi consideración:

De conformidad al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, en vigencia, en lo referente **Art. 225**, que expresa: "Si el informe fuera favorable, el/la aspirante presentará el proyecto de investigación al Coordinador de la Carrera, quién designará al Director del Trabajo de Integración Curricular o de titulación y autorizará su ejecución." y el Art. 228 que expresa: "El director del trabajo de integración curricular o de titulación tiene la obligación de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científica la ejecución del proyecto de investigación, así como revisar oportunamente los informes de avance de la investigación, devolviéndolo al aspirante con las observaciones, sugerencias y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la misma. Luego de receiptar el informe favorablemente interpuesto por el Mgr. Israel Fernando Ramón Salcedo, docente designado para analizar la estructura y coherencia del proyecto de investigación denominado: **Juegos cognitivos en el aprendizaje de Lengua y Literatura, bloque curricular 2 comunicación oral, 3º EGB paralelo "A", Unidad Educativa Manuel Cabrera Lozano**, autoría de la Srta. **Carmen Rosa Benites Coronel**, aspirante del Ciclo de Licenciatura de la Carrera de Educación Básica, modalidad de estudios presencial. Sede Loja. De conformidad al cuerpo legal referido, me permito designar como **DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**, del mencionado proyecto investigativo que se adjunta, para que se dé estricto cumplimiento a la parte reglamentaria a fin de proceder con los trámites de graduación correspondientes, a partir de la fecha la aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar el trabajo bajo su asesoría y responsabilidad, de acuerdo al cronograma establecido.

Particular que pongo en su conocimiento para los fines legales pertinentes.

Atentamente,



Cecilia Costa Samaniego

Cecilia Costa Samaniego
DIRECTORA DE LA CEB-FEAC-UNL

Original: Destinatario

Copía: Archivo CEB

Teléfono: 0999988465 Correo electrónico: cecilia_costa@unl.edu.ec

cccc/jcag

Anexo 6. Autorización de la aplicación de instrumentos de investigación.



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE LOJA**

**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**

Oficio Nro. 01-CEB-FEAC-UNL-2023
Loja, 12 de junio de 2023

Asunto: Prestar facilidades para realizar proceso investigativo

Mgtr.
José Kléber Capa Lima
Rector de la Unidad Educativa Manuel Cabrera Lozano
En su despacho. -

Reciba usted Señor Rector, nuestro atento saludo personal e institucional y el deseo sincero porque las delicadas funciones que usted cumple, sean llenas de éxito y beneficien a la comunidad educativa de tan prestigioso plantel educativo.

Por medio del presente me permito poner en conocimiento de su autoridad que los estudiantes de la Carrera de Educación Básica, de la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, como parte de su formación profesional, realizan un proceso de diagnóstico para diseñar y realizar el Proyecto de Investigación de Integración Curricular. Con este antecedente acudo a su autoridad con la finalidad de solicitar muy comedida y respetuosamente, se digne disponer a quien corresponda, brindar la apertura necesaria para que la Srta. Estudiante Carmen Rosa Benites Coronel, con cédula de identidad Nro. 1105747214, pueda cumplir con el requerimiento señalado.

Segura de contar con su valiosa aceptación a este pedido, me suscribo de usted.

Atentamente,



Cecilia Costa Samaniego

Dra. Cecilia Costa Samaniego, Mgtr.
DIRECTORA DE LA CEB-FEAC-UNL
cccs/jcag

Original: Destinatario.
Copia: Archivo de la CEB
cccs Teléfono: 0999988465 Correo electrónico: cecilia.costa@unl.edu.ec



Anexo 7. Entrevista dirigida a la docente.



Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Básica



ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE

Estimada maestra:

Reciba un cordial saludo, mi nombre es Carmen Rosa Benites Coronel, estudiante en proceso de titulación de la carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Loja, la presente entrevista se orienta a conocer su opinión sobre el proceso de aprendizaje de la Lengua y Literatura, bloque curricular 2 comunicación oral, del tercer grado de Educación General Básica, por ello con todo comedimiento solicito su apoyo contestando las siguientes interrogantes:

1. **¿Cómo valora usted el aprendizaje del bloque curricular 2 comunicación oral, por parte de sus estudiantes?**

2. **A su criterio ¿problemas o inconvenientes tienen los estudiantes en el proceso de aprendizaje del bloque curricular 2, comunicación oral?**

3. **¿Qué inconvenientes ha encontrado usted a la hora de enseñar a sus estudiantes, el bloque curricular 2 comunicación oral?**

4. **¿Qué estrategias didácticas utiliza usted para reforzar el aprendizaje del bloque curricular 2, comunicación oral en sus estudiantes?**

5. ¿Conoce qué son los juegos cognitivos?

6. ¿Considera que los juegos cognitivos constituyen una estrategia innovadora para reforzar el aprendizaje del bloque curricular 2, comunicación oral de sus estudiantes?

7. ¿Usted ha aplicado juegos cognitivos en la enseñanza de sus alumnos?, en el caso de haber aplicado, podría explicar su experiencia.

Gracias por su colaboración

Anexo 8. Evaluación de diagnóstico.



**PRUEBA DE DIAGNÓSTICO DE CONOCIMIENTO BLOQUE CURRICULAR 2
"COMUNICACIÓN ORAL"**

Tema: Juegos cognitivos en el aprendizaje de Lengua Literatura, bloque curricular 2 comunicación oral, 3º EGB paralelo "A", Unidad Educativa Manuel Cabrera Lozano.

Investigadora: Carmen Rosa Benites Coronel.

1. Encierra en un círculo, ¿cuáles son las preguntas adecuadas para implementar una conversación con sus compañeros?

- a) ¿Qué actividades realizas en el día?
- b) ¿Dónde vives?
- c) ¿Que mal?
- d) ¿Cuándo viajaras?
- e) Bueno
- f) ¿Cuánto te costó la cartuchera?



2. Subraya, las pautas básicas que utilizan usted para comunicarse.

- a) Mirar a los ojos
- b) Observar los gestos
- c) Dar la espalda al oyente
- d) Imaginar lo que escucha

3. Complete, las siguientes frases con las palabras del recuadro.

¡Hola!	¿Cómo estás?	Buenos días	Adiós
--------	--------------	-------------	-------

- a)Susana.....
- b) ¿.....?, María.
- c) Adiós.

4. A continuación, observe la imagen y responda las preguntas.

¿Qué información creo que le pide al niño?	¿Qué cree que le responda a la niña?
---	---



5. Observa las imágenes y coloca el diálogo de lo que están haciendo.



¿Qué desea comprar la señora?	¿A través de que se comunicando los niños?
---	--

6. Observa la imagen y da contestación a las preguntas.

Deseo felicitarle a mi hermana



¿Qué le diré?

.....

.....

¿A propósito de qué?

.....

.....

7. Completa las siguientes preguntas.

¿Cómo te llamas?

.....

¿Dónde vives?

.....



¿Cuántos años tienes?

.....

¿De dónde eres?

.....

8. Observe la imagen y contesto las siguiente preguntas.



Si yo fuera la señora, ¿Qué información debería decir?

.....

Si yo fuera el bombero, ¿Qué preguntas formularias?

.....

.....

9. Encierre en un círculo las acciones que debo practicar dentro del salón de clases.

- a) Levantar la mano
- b) Respetar mi turno
- c) Respetar la opinión de mis compañeros
- d) Preguntar al docente sobre el tema de clase
- e) No respetar el turno de los compañeros



10. Escribe acciones o actividades que realizó para llegar a la escuela.

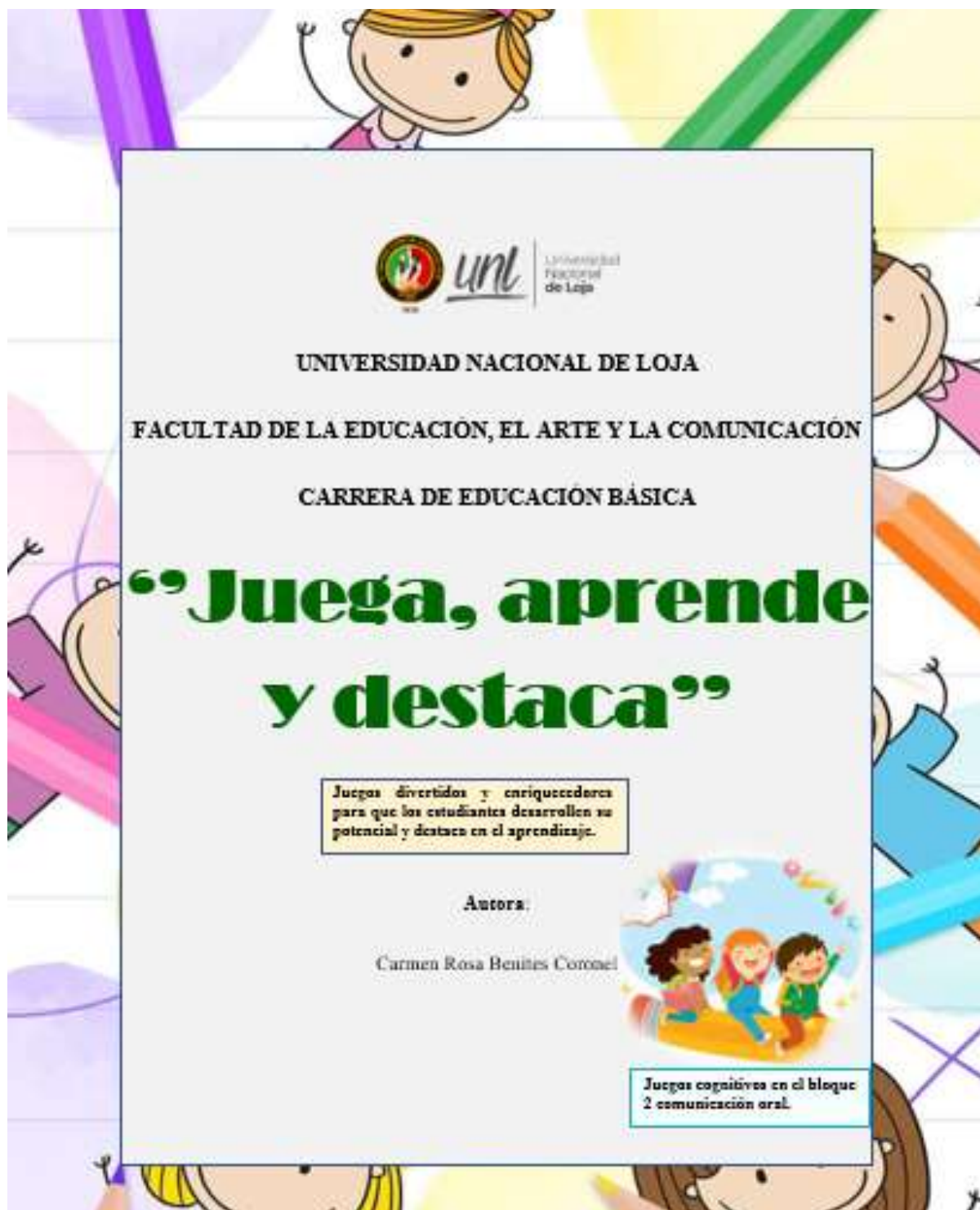
.....

.....

.....

.....

Anexo 9. Propuesta de mejoramiento.



Link:

<https://drive.google.com/file/d/1f18ZYyE3UyR97qupM2TGobgaEduJouMK/view?usp=sharin>

54

Anexo 10. Fotografías.

Aplicación de entrevista a docente de tercer grado paralelo "A"



Aplicación de la evaluación diagnóstica.



Aplicación de propuesta.

Aplicación de taller.



Aplicación de taller.



Aplicación de taller.



Aplicación de taller.



Aplicación de taller.



Aplicación de taller



Aplicación de taller



Aplicación de taller



Aplicación de taller



Aplicación de evaluación final



Anexo 11. Certificación de traducción del Abstract.

Certificación de traducción de resumen

Mgtr. Inés Patricia Torres Ochoa

**DIRECTORA ACADÉMICA DEL CENTRO DE ENSEÑANZA DEL IDIOMA
INGLES GLOBAL QUALITY ENGLISH SCHOOL**

CERTIFICA:

Haber realizado la traducción de español al inglés del resumen del Trabajo de Integración Curricular: **Juegos cognitivos en el aprendizaje de Lengua y Literatura, bloque curricular 2 comunicación oral, 3º EGB paralelo "A"**, Unidad Educativa Manuel Cabrera Lozano, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, de la Srta. **Carmen Rosa Benites Coronel** con número de cédula **1105747214**, estudiante de la Carrera de Educación Básica.

Se autoriza a la interesada hacer uso de la misma para los trámites que crea conveniente.
Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Emitida en Loja, a los 4 días del mes de marzo de 2024



**MAGISTER EN ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA
REGISTRO EN LA SENESCYT Número 1031-11-725053**