

DOI: <https://doi.org/10.46296/rc.v8i15.0324>

Juegos de mesa como recurso didáctico para el desarrollo de la comprensión oral en educación inicial

Board games as a didactic resource for the development of oral comprehension in early childhood education

Punina-Ramos Reveca Inés

Universidad Estatal de Bolívar, Dirección de Posgrado y Educación Continua,
Maestría en Educación Inicial. Guaranda, Ecuador.

Correo: reveca.punina@ueb.edu.ec

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0004-3862-1432>

Tamayo-Arellano Vicente Rodrigo

Universidad Estatal de Bolívar, Dirección de Posgrado y Educación Continua,
Maestría en Educación Inicial. Guaranda, Ecuador.

Correo: vicente.tamayo@ueb.edu.ec

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8057-2812>

Mora-Saltos Marcia Cesibel

Universidad Estatal de Bolívar, Dirección de Posgrado y Educación Continua,
Maestría en Educación Inicial. Guaranda, Ecuador.

Correo: marcia.mora@ueb.edu.ec

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0005-0779-5939>

RESUMEN

Este artículo de revisión explora el papel de los juegos de mesa como herramientas didácticas para potenciar la comprensión oral en niños de 3 a 5 años. Dado que la comprensión oral es fundamental en el desarrollo cognitivo y socioemocional durante la primera infancia, este estudio analiza cómo los juegos de mesa contribuyen a este proceso a través de teorías pedagógicas como las de Vygotsky y Piaget. Se utilizó la metodología descriptiva, con el protocolo PRISMA 2020, seleccionando 31 artículos de diversas bases que cumplieron los criterios de inclusión y exclusión que nos permitió dilucidar los estudios pertinentes para identificar el impacto de estos juegos en las habilidades lingüísticas y de interacción social. Los resultados sugieren que los juegos de mesa no solo fomentan el desarrollo oral y cognitivos, sino también la interacción social, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la autogestión en los niños, la comprensión lingüística, articulación fonológica. Además, se observan limitaciones, como la falta de participación de los padres en el uso de recursos educativos de estos juegos. Este artículo destaca la importancia de realizar más estudios para adaptar los juegos de mesa a contextos educativos y maximizar su eficacia como estrategia de aprendizaje en la educación inicial.

Palabras claves: Comprensión oral, educación inicial, juegos de mesa, habilidades lingüísticas, recurso didáctico.

ABSTRACT

This review article explores the role of board games as didactic tools to enhance oral comprehension in 3- to 5-year-old children. Given that oral comprehension is fundamental in cognitive and socioemotional development during early childhood, this study analyzes how board games contribute to this process through pedagogical theories such as those of Vygotsky and Piaget. Descriptive methodology was used, with the PRISMA 2020 protocol, selecting 31 articles

Información del manuscrito:

Fecha de recepción: 21 de octubre de 2024.

Fecha de aceptación: 27 de diciembre de 2024.

Fecha de publicación: 10 de enero de 2025.



from various databases that met the inclusion and exclusion criteria that allowed us to elucidate the relevant studies to identify the impact of these games on linguistic and social interaction skills. The results suggest that board games not only promote oral and cognitive development, but also social interaction, critical thinking, problem solving, self-management in children, linguistic comprensión, phonological articulación. In addition, limitations are observed, such as the lack of parental involvement in the use of educational resources of these games. This article highlights the importance of conducting more studies to adapt board games to educational contexts and maximize their effectiveness as a learning strategy in early education.

Keywords: Oral comprehension, early childhood education, board games, language skills, didactic resource.

1. INTRODUCCIÓN

La comprensión oral en la primera infancia, es considerada un proceso esencial del desarrollo cognitivo y comunicativo, que propicia en los niños el acto de conocer, procesar y asimilar información desde lo simple a lo complejo desde la apropiación de estímulos verbales que perciben del entorno sociocultural, escolar inmediato. Las investigaciones, de Vygotsky, (1978; Bruner, (1983) como un proceso de evolución constate cualitativamente superior en los primeros años de vida, que discurre en relaciones ontológicas, epistemológicas, pedagógicas y comunicativas coherentes en la construcción de significados y sentidos estructurales en los espacios interactivos del aprendizaje de los infantes (GRECU, 2024; Shobbrook et al., 2024; Villalobos y Valverde, 2022)

Por otra parte, la comprensión oral en la primera infancia se basa en la necesidad construir el desarrollo lingüístico y comunicativo sólido en los sujetos, (Quam y Roberts, 2023) donde se propicien niveles de desarrollo cualitativamente superior en los procesos multifacéticos del aprendizaje y más cuando la evolución del lenguaje se establece desde las interacciones comunicativas diarias al conjugarse diversos recursos multimodales tales como, gestos, expresiones kinestésicas, habla que se adaptan a las necesidades comunicativas (Arango, 2019; Morgenstern, 2023; Sito y Vargas, 2019)

Cabe resaltar que, la capacidad de los niños de tempranas edades al comprender el lenguaje hablado, constituye un pilar esencial para la apropiación y profundización de habilidades comunicativas efectivas asociadas al desarrollo cognitivo socioemocional (Campelo et al., 2024; Medina et al., 2024) donde las

bases pedagógicas y comunicativas de la comprensión oral según Bruner, (1983), discurren en construcciones metodológicas que direccionan el ambiente de aprendizaje significativo, interactivo dialógico para que el niño descubra a través del juego y el lenguaje la diversidad de contextos lingüísticos, socioculturales con apoyo de figuras adultas (Hudson et al., 2013; Miranda et al., 2023).

Es por ello, que se reconoce la relevancia del contexto familiar y escolar como el primer escenario significativos de socialización y construcción de conceptos en los niños a través de lenguaje verbal, kinestésico, donde la calidad de las interacciones comunicativas asertivas propician la comprensión y procesamiento de información en los niños, sino a la construcción interiorizada de normas, roles y significados culturales a través del lenguaje (Shobbrook et al., 2024), también en esta etapa crítica del desarrollo, intervienen factores neurológicos y cognitivos que aportan en los niños en esta etapa crítica al diferenciar sonidos, fonemas, sentidos y significados de palabras, todo viene por las conexiones sinápticas, la plasticidad cerebral. (Harrill et al., 2015; Marí et al., 2019; Shobbrook et al., 2024)

En correspondencia con lo anterior, la comprensión oral no se reduce a la decodificación de palabras y frases simples, sino que conlleva niveles de complejidad interpretativas, que discurre en la relación que se establece entre el sentido contextual y cultural del lenguaje, donde a través del juego de mesa planteado por (Piaget, 1962; Elkonin, 1978), al entenderlo como estrategia didáctica innovadora y eficaz fomenta en los niños la participación interactiva comunicativa, el descubrimiento de reglas ortográficas y gramaticales que les permitirá una mejor comprensión del lenguaje, habilidades socioculturales, cognitivas. (Saminder et al., 2024; Villalobos y Valverde, 2022)

La comprensión oral es una habilidad esencial en el desarrollo integral de los niños, ya que permite la adquisición de vocabulario y la interacción social. En el contexto de la educación inicial, es crucial fortalecer estas habilidades mediante estrategias efectivas, como el uso de juegos de mesa, diversos autores han señalado el valor de los juegos en la educación inicial, destacando su potencial para desarrollar habilidades cognitivas y lingüísticas (Amancio et al., 2021; Arufe Giráldez et al., 2021; Miranda et al., 2023; Reloba et al., 2016). La presente

revisión tiene como objetivo analizar la relevancia de los juegos de mesa en el desarrollo de la comprensión oral en niños de 3 a 5 años, revisando estudios recientes y teorías clave en el campo.

Además, la integración de diversas habilidades, como el vocabulario y la sintaxis, permite en los niños una comunicación eficaz, al contribuir a posteriori al desarrollo de la lectoescritura (Basurto & Mendoza, 2023; García et al., 2022; Miranda et al., 2023). Todo lo cual, fomenta la comprensión oral, la comunicación inmediata, que sentará las bases para el compromiso académico futuro y el bienestar socioemocional a mediano y largo plazo. Eadie, 2022).

El desarrollo de la comprensión oral en niños a través de diversos estudios, han identificado al juego como estrategia didáctica eficaz, que permite el compromiso e interacción de ellos en la construcción del lenguaje, como los estudios de Hernández L, (2019), donde los elementos motivacionales de los juegos propician a los niños a conocer, comprender la sintaxis y el procesamiento de textos (Hernández et al., 2019). De igual manera, los juegos de alfabetización de infantes basado en la lectografía, que permite desarrollar habilidades interpretativas y de comunicación oral en los niños (Escalante et al., 2021; Gelvez et al., 2024; Moya, 2022)

Por último, los juegos lingüísticos aplicado en la educación temprana, permiten la accesibilidad a las prácticas de alfabetización, donde se destaca su papel para el desarrollo de los géneros textuales orales y enriquece en los niños el uso del lenguaje (Maestre & González, 2023; Moya, 2022) Por lo tanto, la integración de los juegos en los contextos educativos permite desarrollar de manera significativa la comprensión oral y las habilidades generales en los niños desde temprana edad.

2. METODOLOGÍA

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo con un diseño de revisión sistemática de la literatura, empleando el protocolo PRISMA 2020 para garantizar la rigurosidad en la selección y análisis de los estudios revisados. La investigación se centró en la identificación y evaluación de artículos científicos

relacionados con el uso de juegos de mesa como recurso didáctico para el desarrollo de la comprensión oral en niños de educación inicial.

Para la recopilación de la información, se realizó una búsqueda exhaustiva en bases de datos académicas reconocidas, tales como Web of Science, Scopus, SciELO, Redalyc, Latindex y Google Scholar, considerando estudios publicados en los últimos diez años. Se establecieron criterios de inclusión que permitieron seleccionar investigaciones que abordaran el impacto de los juegos de mesa en la adquisición y fortalecimiento de habilidades lingüísticas en niños de 3 a 5 años. Asimismo, se incluyeron estudios en inglés y español con el fin de obtener una visión global del fenómeno investigado. Por otro lado, los criterios de exclusión contemplaron estudios centrados en niños mayores de cinco años, investigaciones sobre juegos no vinculados al desarrollo de la comprensión oral y publicaciones de baja calidad científica.

El análisis de la información se realizó mediante una matriz de sistematización, categorizando los hallazgos en función de la efectividad de los juegos de mesa en la comprensión oral, las metodologías aplicadas y las teorías pedagógicas subyacentes, como las de Piaget y Vygotsky. Se aplicó el método hermenéutico-dialéctico para interpretar y contrastar los resultados obtenidos en los estudios revisados, lo que permitió identificar patrones comunes, tendencias y vacíos en la literatura existente.

A través de esta metodología, se logró una comprensión integral sobre el papel de los juegos de mesa en el desarrollo de la comprensión oral en la primera infancia, destacando sus beneficios, limitaciones y áreas de oportunidad para futuras investigaciones e intervenciones pedagógicas.

3. DESARROLLO

Los juegos de mesa han demostrado ser herramientas de gran valor en la enseñanza, especialmente en el desarrollo de habilidades comunicativas y cognitivas en niños pequeños (Bedoya et al., 2024; Fernández et al., 2023; González et al., 2024). Según teorías como la de Piaget, el juego permite que los niños construyan su conocimiento a través de la interacción activa con su

entorno y sus pares. En esta línea, los juegos de mesa proporcionan un contexto estructurado donde los niños pueden practicar la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y la articulación oral en un ambiente lúdico, lo cual refuerza su motivación intrínseca para aprender.

Además de los beneficios lingüísticos, los juegos de mesa también facilitan el desarrollo de habilidades sociales. De acuerdo con Vygotsky, el aprendizaje es fundamentalmente un proceso social, y los juegos de mesa fomentan la interacción con otros niños y adultos (Bedoya et al., 2024; Curipallo, 2023; Gutiérrez, 2024; Miranda et al., 2023). A través de actividades de juego colaborativas, los niños aprenden a expresar sus ideas, negociar turnos y resolver conflictos, lo cual es esencial para su desarrollo socioemocional. Los estudios revisados en el artículo señalan que estas habilidades, desarrolladas en un contexto de juego, pueden transferirse a otros ámbitos de la vida del niño, como el aula y el hogar.

Por otra parte, los juegos constituyen una estructura metodológica, en que los participantes siguen: reglas, directrices que les permita según Piaget, (1962), Vygotsky, (1978), en primer lugar, comunicarse de manera efectiva para la resolución de problemas, siendo estos elementos esenciales para el desarrollo del lenguaje oral y su comprensión en contextos reales, pensamiento crítico, analítico. También, su carácter lúdico propicia en los niños la motivación intrínseca que ayuda a la creación de ambiente amigables para un aprendizaje significativo natural y espontáneo. (Bedoya et al., 2024; Curipallo, 2023; Gutiérrez, 2024; Miranda et al., 2023)

Por otro lado, los juegos de mesa son valorados como herramientas eficaces para el aprendizaje activo, dado a su alineación con criterios didáctico-metodológico del aprendizaje y prácticas educativas actuales. En ese sentido, las investigaciones indican que el aprendizaje basado en juegos (GBL) incrementa significativamente niveles de compromiso, comunicación, motivación, participación interactiva entre pares, así como fomentar la calidad cognitiva, socioemocional, el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y tomas de decisiones (Juárez et al., 2024; Pinedo et al., 2022; Untari, 2022). Además, suelen clasificarse según los niveles de complejidad y adaptabilidad con los objetivos educativos de los programas de estudio, resultados de

aprendizaje, conocimientos, destrezas y habilidades en los sujetos (Sincharoenkul et al., 2020).

Ahora bien, desde una perspectiva psicológica, los juegos de mesa están vinculados al desarrollo de habilidades de interacción social, destrezas de funciones ejecutivas, tales como: planificación, el control de impulsos y la memoria de trabajo colaborativo e individual. (Juárez, et al., 2024; Sincharoenkul et al., 2020) siendo esenciales para la comprensión oral, dado que en los niños les permite generar, procesar y organizar informaciones desde lo visual, auditivo y kinestésico de manera eficiente y así implementarlo en nuevas situaciones que conlleve anticipar acciones, tiempo de espera, interpretar instrucciones durante la interacción lúdica, lo que favorece sustancialmente la autogestión y el autocontrol de la comunicación oral (Escalante et al., 2021; Ruiz y Paredes, 2023)

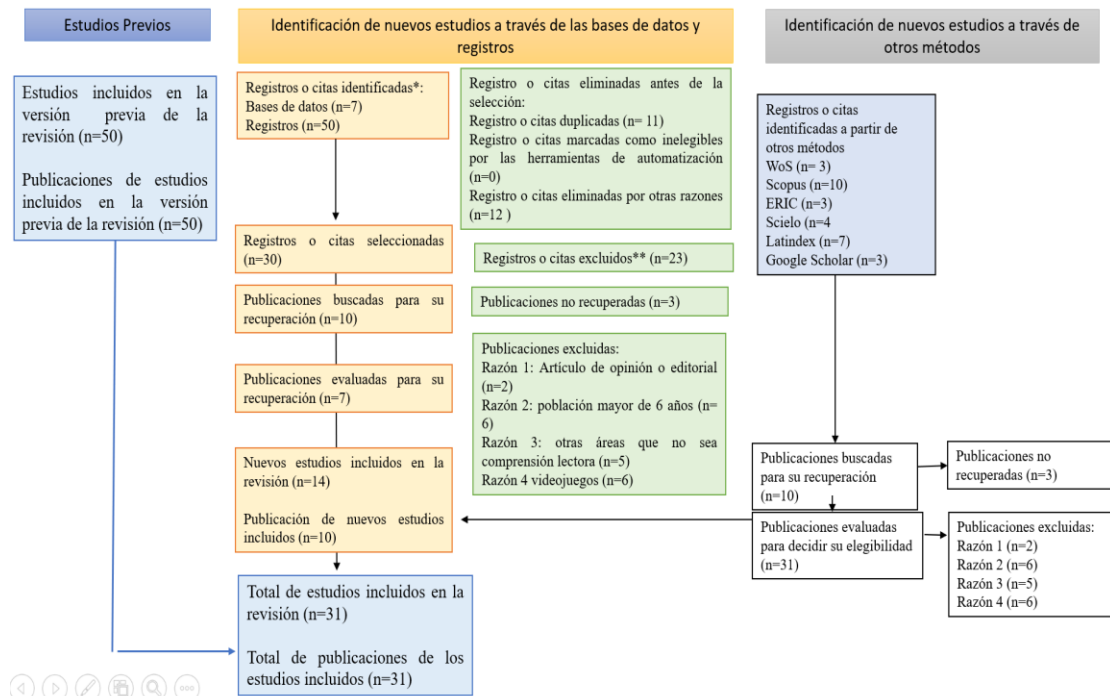
Por consiguiente, la interacción social se convierte en una dimensión esencial para el desarrollo cognitivo, socioafectivo y la comprensión oral en los niños, al ser un espacio de exploración e interacciones socioculturales significativa. Según Vygotsky (1978), con las teorías de aprendizaje social, donde se connotaban al desarrollo cognitivo como intrínsecamente social al ser resultante entre los niveles de colaboración e interacción a comunicativa entre pares. Es por ello que, los juegos de mesa funcionan como espacio de construcción de aprendizaje compartido de significados y sentidos donde los niños no solo comprenden y construyen el lenguaje y la empatía desde la observación, interpretación de gestos, intenciones y emociones.

Asimismo, la teoría de Piaget (1962) sugiere que el juego se convierte en actividad esencial que propicia el desarrollo cognitivo, crecimiento socioemocional, habilidades psicomotrices en los niños, además constituye un elemento significativo en el proceso de aprendizaje en la construcción de conceptos que discurren desde lo simple a lo complejo, de lo concreto a lo abstracto (Aleixo et al., 2021) Además, implica la interacción dinámica del juego a través de tres etapas, tales como: juego práctico, juego simbólico y juegos con reglas y en todas ellas propicia los espacios interactivos del aprendizaje desde el razonamiento lógico, analítico, lo cual fomenta en los niños el crecimiento

fisiológico y la comprensión del mundo que les rodea (Aleixo et al., 2021; Dhamija y Dhamija, 2022; Zsiray, 2023).

El presente artículo, tiene como propósito analizar la significatividad de los juegos de mesa como estrategia didáctica para el desarrollo de la comprensión oral, sociales y cognitivas en los niños de 3 a 5 años. El proceso investigativo, es resultaste de la revisión bibliográfica de las bases epistemológicas, pedagógicas y comunicativas de la comprensión oral, así como en las teorías de aprendizaje y desarrollo psicológico que nos permite tener una visión integral de la empleabilidad de los juegos en el aprendizaje. Es por ello, con enfoque cualitativo descriptivo, basado en el protocolo PRISMA 2020, con la implementación del método hermenéutico- dialéctico y el análisis-síntesis de la literatura científica (artículos científicos, libros entre otros) consultada proveniente de las bases de datos y repositorios tales como: Web of Science, Scopus, Dialnet, Redalyc, Scielo y Latindex. Como se muestra a continuación.

Figura 1. Diagrama de Flujo PRISMA 2020



Nota: Diseño adaptado de los modelos de los diagramas de flujo propuestos por Boers, mayo- Wilson et al. y Stovold et al. Fuente: Yepes-Núñez, J. J., et al. (2021)

Es válido destacar que, en la Fase 1 durante la selección y organización documental, se consideraron los criterios de Inclusión, tales como: Estudios publicados en los últimos 10 / 5 años, tras haber identificado cuales fueron los

más relevantes hallazgos; los juegos de mesa como herramienta didáctica en el desarrollo de comprensión oral en niños menores de 5 años; también se consideraron artículos publicados en inglés y español con el propósito de tener una visión global del objeto de estudio.

En cambio, los criterios de exclusión, discurren en los siguientes: estudios en niños mayores de cinco años, investigación que no abordan juegos de mesas asociados al desarrollo de la comprensión lectora, así como, publicaciones de baja calidad y nivel científico con limitaciones metodológicas.

En lo que respecta la Fase 2, se establecieron motores de búsquedas con palabras claves, tales como: “juegos de mesa”, “comprensión oral”, “educación inicial”, “preescolar”, “herramientas didácticas”, “recursos didácticos”, “habilidades lingüísticas”, “escucha activa”, “instrucciones orales”, y “aprendizaje lúdico”. Todo lo cual, nos permitió sistematizar la literatura en las bases de datos y repositorios bibliográficos antes mencionados (García, et al., 2024).

Durante la Fase 3, relacionada con el proceso de Selección y revisión, se establecieron criterios de análisis, como se puede apreciar a continuación:

Tabla 1. Principales hallazgos de juegos para la comprensión oral en niños

Autor(es)	Objetivo(s) del estudio	Enfoque metodológico	Tipo de juego de mesa utilizado y su diseño pedagógico	Impacto y resultados observados en los niños
(Curipallo, 2023)	Significar a los juegos de mesas para el desarrollo mental, físico, social y habilidades lingüísticas	El juego como metodología de aprendizaje, basado en la heurística, lo sensorial e integración de materiales multiculturales en la educación.	acertijos, trabalenguas, retahílas, rimas	Los juegos de mesa verbales mejoran la expresión oral, las habilidades comunicativas de manera efectiva; estimulaban la creatividad y la concentración en el aprendizaje ante las debilidades identificadas de vocabulario y entonación.
(Nenny et al., 2024)	Elaborar un juego basado en el "aire" para el desarrollo cognitivo, lingüístico y motor de niños de 5 a 6 años,	enfoque de Investigación y Desarrollo (R&D), aplicando el modelo 4D (Definir, Diseñar, Desarrollar y Difundir)	juego de mesa con el tema "aire". adivinar imágenes, colorear aviones	el juego de mesa propicio el desarrollo cognitivo, lingüístico y motor de los niños, se identificó el 88.4% de los estudiantes presento mejoras significativas en habilidades expresivas,
(Lucas y Cedeño, 2022)	diseñar estrategia didáctica para la expresión oral en niños de nivel preescolar.	enfoque cualitativo, basado en investigación - acción participativa en el análisis de las debilidades de la expresión oral de los niños	Creación de figuras, simulación de compras, Narración de cuentos mínimos, Contar historias a partir de tiras cómicas	La estrategia mejoró notablemente la expresión oral de los niños, en la participación espontánea. Así como, debilidades en el vocabulario y la coherencia de las ideas y miedo al interactuar en clase.
Montes, D., Sarche, M. y Sevilla, M. (2024)	Evaluar la influencia de los cuentos infantiles en el lenguaje oral en edad preescolar a través de la	combinación de enfoques cualitativos e inductivo para evaluar en nivel oral de los niños	Cuentos y dramatizaciones de historias	El 20% de los niños demostró gran atención al narrar historias, mientras el 40% nivel medio de atención y el otro 40% escasa atención durante la narración, sin

narración de cuentos.		alcanzar buena comprensión de la historia.		
(Mendoza et al., 2022)	Mejorar la expresión oral de los niños mediante pictogramas	método cualitativo mixto, para la generalización se empleó el inductivo-deductivo y el analítico para el contexto del estudio	Pictogramas para las habilidades cognitivas y metacognitivas.	Los pictogramas impactan la expresión verbal de los niños, aumenta el gusto por la lectura, la expresividad verbal y escrita de los niños.
(Wasu et al., 2022)	Determinar el nivel de expresión oral en los niños hablantes de las lenguas awajún y castellana.	El estudio utilizó un diseño descriptivo, a través de los métodos inductivos, deductivos, analíticos y sintéticos	Cuentos y dramatizaciones de historias	El estudio evaluó la expresión oral en niños de cinco años. Alto nivel de expresión oral en niños awajún: 32% y 24% en niños españoles, que además obtuvieron puntajes más altos en las categorías: 52%, mientras los niveles de expresión espontánea fueron del 24% (awajún) y del 44% (español).
(Sekut y Salazar, 2022)	Mejorar la expresión oral de los niños mediante cuentos en awajún, desde las habilidades de comunicación en los entornos educativos.	El estudio empleó un enfoque de investigación cuantitativo con observación y escala Likert.	Cuentos y dramatizaciones de historias	Los resultados de las pruebas previas indicaron deficiencias en la expresión verbal y no verbal, donde el 61% de los niños tenían un nivel de expresión oral bajo y el 16% alcanzó un nivel alto en la prueba previa.
(Parreño et al., 2023)	Mejorar la expresión oral en los niños del subnivel II inicial, con tarjetas visuales	enfoque de investigación cualitativo basada en la observación durante la implementación de tarjetas visuales en las actividades propuestas.	La Ronda como estrategia educativa para mejorar habilidades cognitivas y metacognitivas.	Los niños ampliaron su vocabulario y pronunciaron las palabras con mayor claridad, con fluidez al expresar ideas durante las actividades.

Nota. El cuadro muestra los principales aportes de autores sobre los juegos y su contribución a la comprensión oral en niños. Fuentes: Autores citados

Durante la Fase 4 relacionada con el proceso de análisis y síntesis de resultados, se pudo identificar patrones recurrentes en los estudios revisados desde sus objetivos investigativos, al considerarse como elementos comparativos las diversas metodologías implementadas en los juegos de mesas, su efectividad para el desarrollo de habilidades de comprensión oral en niños, así como las principales teorías pedagógicas que sustentan los estudios.

Tabla 2. Análisis de tipos de juegos y su efectividad específica en la comprensión oral.

Autor	Tipo de juego de mesa utilizado y su diseño pedagógico	Habilidades de comprensión oral evaluadas en los niños	Impacto y resultados observados en los niños
(Curipallo, 2023)	acertijos, trabalenguas, retahílas, rimas	la expresión oral, las habilidades comunicativas, creatividad y concentración en el aprendizaje	Repetir frases con precisión después del juego, se estimuló la creatividad y la concentración en el aprendizaje
(Nenny et al., 2024)	adivinar imágenes, colorear aviones	promovió eficazmente el desarrollo cognitivo, lingüístico y motor de los niños.	El 88.4% de los niños con mejoras significativas en las habilidades comunicativas
(Silva et al., 2020)	Animal Memory Game	la resolución de problemas en las clases de varios grados.	Los estudiantes participaron activamente y concentrados durante los juegos educativos.
(Türkoğlu, 2019)	Programa de Entrenamiento Cognitivo Basado en Juegos de Mesa (BGBCTP)	desarrollo cognitivo, habilidades: lingüísticas, espaciales, razonamiento y numéricas.	Efectos positivos en el desarrollo de habilidades lingüísticas, espaciales, de razonamiento y numéricas.

Gutiérrez, 2024)	juegos clásicos como el ajedrez, las damas, el ludo	Habilidades verbal y numérica	Los docentes declararon que los niños alcanzan mejores niveles de aprendizajes con los juegos de mesa.
Monteiro et al., 2023)	los juegos educativos en el desarrollo cognitivo	habilidades cognitivas y metacognitivas	Las habilidades metacognitivas se fomentan a través de las interacciones en el juego y deben completar a los métodos de enseñanza tradicionales, no sustituirlos.
Lucas y Cedeño, 2022)	Creación de figuras; Simulación de compras; Narración de cuentos mínimos; Contar historias a partir de tiras cómicas	la expresión oral, vocabulario, coherencia de las ideas,	la experiencia de la estrategia fue valorada positivamente por los niños al connotarse la participación espontánea, la creatividad en el contar historias
Vita, et al., 2023)	Bee Alert (Knizia, 2012); Monster Match (Gruhl & Weir, 2018); Sherlock Express (Kermarrec, 2019); Streams (Itsubaki, 2011); Blurble (Bernard, 2013)	la flexibilidad cognitiva, las habilidades de fluidez fonológica, coherencia de las ideas	Se apreció mejoras notables en la flexibilidad cognitiva y fluidez fonológica en los niños.
Montes, et al. (2024)	cuentos infantiles	Habilidades en contar historias, la comprensión, claridad en la expresión oral	creatividad en el contar historias con claridad de las ideas
Rincón et al., 2023)	Pictogramas	Habilidades fonológicas en la pronunciación y la articulación de fonemas, comprensión de ideas e imágenes	Los niños de 4 a 5 años desarrollaron e la expresión oral, la correcta articulación y comprensión del habla
(Mendoza et al., 2022)	Pictogramas	Habilidades de expresión oral, relacionar imágenes y figuras de manera eficaz	Se observa una mejora de la expresividad oral, relacionan las imágenes con objetos de manera eficaz.
(Sekut y Salazar, 2022)	cuentos en awajún.	habilidades de comunicación en los entornos educativos	El 50% alcanzó un nivel alto en la expresión no verbal después de la prueba.
(Parreño et al., 2023)	La Ronda como estrategia educativa	Habilidades en contar historias, la comprensión, claridad en la expresión oral	Los niños ampliaron su vocabulario con claridad en pronunciación, expresión de ideas fluidas, participación activa en las rondas, confianza y seguridad en sí mismos
(Mocha et al., 2023)	Juegos bucofaciales	La estimulación temprana mejora el vocabulario y las habilidades de comunicación.	mejora el desarrollo del lenguaje oral

Nota: El cuadro muestra los principales aportes de autores sobre la efectividad de los juegos en las habilidades asociadas a la comprensión oral en niños. Fuente: Autores citados

Los diversos estudios identificados en la Tab.2, indican como los juegos de mesa pueden contribuir a desarrollar las habilidades lingüísticas, organizativa y claridad en la expresión oral donde resaltan las adivinanzas, trabalenguas que permiten a los niños de 3 a 5 años ejercitar su pronunciación y retención de vocabulario. Según el estudio de Curipallo Peralta, (2023), los juegos verbales como rimas y retahílas potencian la capacidad de expresión y fomentan la concentración y creatividad en el aprendizaje. También, los juegos bucofaciales que permiten la articulación y dicción fonológicas del vocabulario aprendido por los niños según la edad de aprendizaje. (Mocha et al., 2023; Vita, et al., 2023a)

Por otro lado, los juegos ofrecen oportunidades para el desarrollo de la empatía y la cooperación (Gómez y Narváez, 2022) donde los niños al interactuar con

otros participantes en actividades lúdica, tales como, rondas y cuentos infantiles, no solo mejora las habilidades de comunicación oral, sino las competencias socioemocionales que les permite tener confianza y seguridad al actuar en público, así como ser coherente en la expresión de las ideas (Giler et al., 2023; López & Cedeño, 2022; Parreño et al., 2023)

Desde el enfoque metodológico, el uso de pictogramas en juegos ayuda a los niños a asociar imágenes con palabras y conceptos, que refuerza su comprensión fonológica y expresión oral (Mendoza et al., 2022). En investigaciones recientes, el uso de pictogramas mostró mejoras significativas en la articulación y fluidez verbal, además de permitir a los niños visualizar y procesar la información de manera visual y estructurada (Granda et al., 2023; Iwamura, 2022; Talledo et al., 2022)

Por otro lado, la implementación de los juegos de mesa comerciales en diversos programas educativos mejora de manera gradual al desarrollo de habilidades, destrezas cognitivas específicas, socioemocionales y académicas en los niños. Lo que, se refleja en el desempeño escolar a través de las evaluaciones formativas, para desarrollar habilidades, fluidez lectora y pensamiento lógico-matemático (Olivas, 2022; Vita, et al., 2023a). Sin embargo, si es cierto lo respaldado por la literatura científica sobre la incorporación de los juegos comerciales como estrategia de aprendizaje, persisten limitaciones de implementación con fines didácticos. Esto se convierte en brecha epistemológica que exigen niveles de indagación direccionado a la búsqueda de la eficacia, pertinencia e impacto en el aprendizaje significativo en niños (Olivas, 2022; Vita, et al., 2023)

La implementación de juegos de mesa diseñados específicamente para la enseñanza también contribuye a la estimulación de habilidades metacognitivas, donde los niños aprenden a planificar, anticipar y reflexionar sobre sus acciones dentro del juego, (Acuña Agudelo y Quiñones Tello, 2020; Campelo et al., 2024; Monteiro et al., 2023; Restrepo et al., 2022; Yang y Lee, 2024) lo cual resulta en una mejora de sus capacidades resolutoria y de razonamiento lógico. Estas actividades, alineadas con las teorías de Vygotsky y Piaget, facilitan un aprendizaje activo y significativo (Martín y González, 2024; Saminder Singh et al., 2024)

Entre las principales limitaciones encontradas en los estudios, se puede identificar la baja profundidad didáctica en los diseños de los juegos de mesa direccionados a la comprensión oral, dado que lo más común es la utilización directa a leves adaptaciones de los juegos existentes. Todo lo cual, genera la imposibilidad de alcanzar resultados notorios y significativos en los objetivos propuesto por el docente con evaluaciones que carecen de metodologías de criterios evaluativos adaptados a la implementación del juego como estrategia de aprendizaje (Beltrán, 2021; Lucas y Cedeño, 2022; González, et al., 2024; Sevilla, 2024)

Por otro lado, se presentan limitaciones en los padres para generar motivaciones en los niños en la utilización de juegos educativos con enfoques multifacéticos, que propicien mejorar de manera gradual y supervisada en espacio-tiempo el desarrollo cognitivo en la primera infancia (Gutiérrez, 2019; Mendoza et al., 2022) Estos hallazgos nos propician connotar las potencialidades del aprendizaje basado en juegos en el contexto educativos; por ello, que se requiere de investigaciones exhaustivas y profundas que nos permita, dilucidar, discernir y validar enfoques pertinentes, así como las limitaciones e impactos negativos que pueden generar en los niños comportamientos negativos que puedan afectar su esencia individual y social.

4. CONCLUSIONES

Los juegos de mesa representan una estrategia didáctica eficaz para el desarrollo de la comprensión oral en niños de educación inicial, facilitando no solo el aprendizaje de habilidades lingüísticas, sino también el desarrollo de competencias sociales y emocionales. La interacción comunicativa durante el juego permite a los niños practicar habilidades de expresión oral y fortalecer su capacidad de escucha y comprensión en un ambiente colaborativo. Además, el carácter lúdico de los juegos motiva a los niños, mejorando su disposición hacia el aprendizaje.

En ese sentido, se puede constatar que los juegos de mesa como estrategia didáctica presenta niveles de pertinencia y efectivas que propicia desde la

interacción activa comunicativa la comprensión oral en niños de 3 a 5 años, por ser un espacio de fomento de la capacidad de escuchar, procesar, organizar informaciones coherentemente, así como cumplir instrucciones lógicas, pensamiento crítico, lo que propicia en los niños habilidades y destrezas comunicativas orales e incluso escrita desde edades tempranas.

En cuanto a los aspectos cognitivos y socioemocionales, los juegos de mesa aportan al desarrollo integral de los niños desde tempranas edades a la resolución de conflicto, la autogestión, el autocontrol ante diversas situaciones relacionadas con el aprendizaje y la interacción sociocultural. Es por ello, que el juego de mesa, incluye espacios de aprendizajes significativos que contribuyen a que el niño pueda no solo desarrollar las habilidades comunicativas, sino también a la empatía, a exteriorizar las emociones, expresarse en público, el trabajo colaborativo entre otras.

Los juegos de mesa representan una estrategia eficaz en la educación inicial para promover la comprensión oral, la interacción social y la autogestión. Sin embargo, la investigación sugiere que es fundamental personalizar los diseños de juegos para objetivos educativos específicos. Además, se recomienda la participación activa de los padres para complementar el aprendizaje en casa. La falta de adaptabilidad didáctica en juegos comerciales y la necesidad de estudios adicionales para optimizar su impacto educativo son factores clave para maximizar los beneficios de esta estrategia en el contexto educativo formal.

REFERENCIAS

- Acuña Agudelo, M. P., & Quiñones Tello, Y. del C. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 23(3), 444-468. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>
- Aleixo, A. C. M., De Oliveira, F. N., Amado, A. C. da S., De Godoi, G. A., & De Almeida, S. L. E. (2021). Aspectos sociais, afetivos e cognitivos no jogo: implicações para a aprendizagem na educação básica na perspectiva da teoria piagetiana / Social, affective and cognitive aspects in game: implications to reflect upon the learning in the Elementary School: a study in the Piagetian theory. *Brazilian Journal of Development*, 7(10), 99226-99244. <https://doi.org/10.34117/bjdv7n10-305>

- Amancio Escalante, P. M., Montañez Huancaya, A. P., Villa López, R. M., & Dolorier Zapata, R. G. (2021). Evaluación auténtica para mejorar la comprensión de textos orales en la primera infancia. *Horizonte de la Ciencia*, 11(21), 189-200. <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2021.21.905>
- Arango Arroyave, S. (2019). Herramientas lúdico - didácticas para niños entre 3 y 5 años. Caso de estudio: PlayTales (2015). *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 65. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi65.1184>
- Arufe Giráldez, V., Pena García, A., & Navarro Patón, R. (2021). Efectos de los programas de Educación Física en el desarrollo motriz, cognitivo, social, emocional y la salud de niños de 0 a 6 años. Una revisión sistemática. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(3), 448-480. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.3.8661>
- Astuti, R. D., Gandana, W. E., Pujiyanto, E., & Nurbi, R. S. (2022). Proposed Design Of Toy To Optimize The Brain Development Of Children Aged 3-5 Years Old. *Spektrum Industri*, 20(1), 11-18. <https://doi.org/10.12928/si.v20i1.14>
- Bedoya Salazar, D. M., Mazuera Quiceno, C. A., & Arteaga, Á. P. (2024). Programa pedagógico basado en juegos sociomotrices para el desarrollo de las funciones ejecutivas en preescolares (Pedagogical program based on sociomotor games for the development of executive functions in preschoolers). *Retos*, 54, 715-720. <https://doi.org/10.47197/retos.v54.100575>
- Beltrán-Pellicer, P. (2021). Una propuesta sobre probabilidad en educación infantil con juegos de mesa. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 6(1), 53-61. <https://doi.org/10.24197/edmain.1.2017.53-61>
- Basurto Solórzano, D. M., & Mendoza Vélez, M. E. (2023). Estrategia lúdica para potenciar la expresión del lenguaje oral en niños del Subnivel II de educación inicial. *MQRInvestigar*, 7(1), 828-851. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.828-851>
- Campelo, C. M. M., Rodríguez, A. X. B., Benites, K. B. P., Caicedo, J. A. M., Suárez, A. E. G., & Cobos, M. L. P. (2024). Desarrollo de habilidades socioemocionales en la educación infantil: importancia y estrategias de intervención desde la perspectiva psicopedagógica. *South Florida Journal of Development*, 5(5), e3908. <https://doi.org/10.46932/sfjdv5n5-015>
- Constante Barragán, M. F., Culqui Cerón, P. C., Bravo Zambonino, J. M., & Defaz Gallardo, Y. P. (2024). El desarrollo socio afectivo en niños de 3 a 5 años.

- Prometeo Conocimiento Científico, 4(1), e83.
<https://doi.org/10.55204/pcc.v4i1.e83>
- Curipallo Peralta, N. E. (2023). Los juegos de mesa verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de educación general básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(2), 191-205.
<https://doi.org/10.35290/rcui.v10n2.2023.827>
- Dhamija, A., & Dhamija, D. (2022). Amalgamation of Game-Based Learning With Interactive Instructional Strategies for Active Learner Engagement (pp. 31-57). <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7271-9.ch003>
- Eadie, P. (2022). Oral Language Skills as a Foundation for Learning to Learn. En *Language Development* (pp. 397-419). Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/9781108643719.021>
- Fernández Caballero, N., Ureña-Ortín, N., & Alarcón-López, F. (2023). Impacto de una propuesta con aprendizaje basado en juego en educación física sobre el compromiso cognitivo y nivel disfrute en preescolares. *JUMP*, 7, 12-27. <https://doi.org/10.17561/jump.n7.2>
- García Espinoza, M., De la O, R. A., Uribe Veintimilla, A., & Reyes Santacruz, M. F. (2022). Oral language development skills. *Journal of Pharmaceutical Negative Results*, 1-9. <https://doi.org/10.47750/pnr.2022.13.S09.001>
- García, E. M. C., Cujano, J. A. Z., Bárcenas, V. A. B., & Mendoza, S. R. P. (2024). Universal design approach to learning: a theoretical-practical model for quality inclusive education, seen from the Postgraduate and Continuing Education Directorate of the State University of Bolívar. *Dialnet*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9872406>
- Gelvez Peñaloza, L.E; Ramírez Quintero, S.D; Cortes Jaimes, A D. (2024). Fortaleciendo la comprensión lectora: estrategias lúdicas para formar lectores hábiles. *DIALÉCTICA*, 1(23).
<https://doi.org/10.56219/dialctica.v1i23.3079>
- Giler-Giler, R., Vélez-Zambrano, H., & Mejía-Macías, M. (2023). El teatro infantil en el desarrollo emocional de niños y niñas de 3 a 5 años. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(2-1), 221-231. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.2-1.1633>
- Gómez Tabares, A. S., & Narvaez Marin, M. (2022). Dimensiones de la personalidad y su relación con las tendencias prosociales y la empatía en niños(as) y adolescentes en vulnerabilidad psicosocial. *Revista de Psicología*, 40(1), 37-72. <https://doi.org/10.18800/psico.202201.002>
- González Amorocho, L.F; Martín Duque, A.R;Díaz Alvéar, J. (2024). Innovación curricular: el juego como estrategia para la comunicación de significados

- en la educación inicial. *LÍNEA IMAGINARIA*, 1(19).
<https://doi.org/10.56219/lineaimaginaria.v1i19.3229>
- Granda Uyaguari, G. B., Granda Ullaguari, L. A., Albarracín Granda, M. J., & Granda Uyaguari, J. M. (2023). Estrategias didácticas para mejorar la expresión oral de niños y niñas en la edad escolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 10416-10435.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5222
- Greco, L. (2024). Oral Communication – A Fundamental Means of Language Development in Preschoolers. *Analele universității din craiova seria științe filologice limbi străine aplicate*, 2024(1), 210-217.
<https://doi.org/10.52744/AUCSFLSA.2024.01.24>
- Gutiérrez Fresneda, R. (2019). Efecto de los grupos interactivos en el aprendizaje de la lectura mediante la colaboración familiar. *Revista de Psicodidáctica*, 24(2), 138-144.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.psicod.2019.02.001>
- Gutiérrez Márquez, G. (2024). Juegos de mesa como recurso didáctico para la enseñanza de la matemática en la educación básica primaria. *DIALÉCTICA*, 2(22). <https://doi.org/10.56219/dialctica.v2i22.2654>
- Harrill, J. A., Chen, H., Streifel, K. M., Yang, D., Mundy, W. R., & Lein, P. J. (2015). Ontogeny of biochemical, morphological and functional parameters of synaptogenesis in primary cultures of rat hippocampal and cortical neurons. *Molecular Brain*, 8(1), 10.
<https://doi.org/10.1186/s13041-015-0099-9>
- Hernández Rentería, L. A., Ramírez Lujano, A., Contreras Davito, M., Carranza, D. B., & Peña Pérez Negrón, A. (2019). A Serious Game Proposal to Reinforce Reading Comprehension in Scholars (pp. 30-41).
https://doi.org/10.1007/978-3-030-37386-3_3
- Hudson Pérez, M. C., Förster Marín, C. E., Rojas-Barahona, C. A., Valenzuela Hasenohr, M. F., Valdés, P. R., & Ramaciotti Ferré, A. (2013). Comparación de la efectividad de dos estrategias metodológicas de enseñanza en el desarrollo de la comprensión lectora en el primer año escolar. *Perfiles Educativos*, 35(140), 100-118.
[https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0185-2698\(13\)71824-5](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0185-2698(13)71824-5)
- Iwamura, S. G. (2022). *The Verbal Games of Pre-School Children*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781003327929>
- Juárez-Varón, D., Juárez-Varón, M. Á., Mengual-Recuerda, A., & Andres, B. (2024). A Neurotechnological Study to Quantify Differences in Brain

- Activity Using Game-Based Learning. *International Journal of Game-Based Learning*, 14(1), 1-20. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.349219>
- Lucas López, M. E., & Cedeño, L. A. (2022). Estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los niños y niñas del nivel preescolar. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26 (Extraordinario), 175-192. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1709>
- Maestre Rodríguez, L. C., & González Roys, G. A. (2023). Procesos cognitivos básicos orientados a la comprensión lectora de textos literarios. *Revista UNIMAR*, 41(1), 41-63. <https://doi.org/10.31948/Rev.unimar/unimar41-1-art3>
- Marí Sanmillán, M. I., Gil Lario, M. D., & Ceccato, R. (2019). Influencia de los métodos de enseñanza en el aprendizaje y desarrollo de la lectura. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*. *Revista INFAD de Psicología.*, 3(1), 177. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2019.n1.v3.1467>
- Márquez Allauca, V. M., Reyes Vargas, R. M., Merchán Gavilánez, M. L., & Valle Gavilanes, D. D. R. (2021). Competencias parentales en el desarrollo socioafectivo en niñas y niños de 3 a 5 años. *RECIAMUC*, 5(3), 182-195. [https://doi.org/10.26820/reciamuc/5.\(3\).agosto.2021.182-195](https://doi.org/10.26820/reciamuc/5.(3).agosto.2021.182-195)
- Martín-Ruiz, I., & González-Valenzuela, M.-J. (2024). Efecto de un programa de intervención temprana del lenguaje oral y escrito en la capacidad de razonamiento de alumnado en riesgo de dificultades en el aprendizaje. *Revista de Psicodidáctica*, 29(1), 69-77. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.psicod.2023.09.002>
- Medina-Revelo, D. C., Medina-Revelo, M. T., & Medina-Revelo, R. G. (2024). Inteligencias múltiples y el desarrollo de habilidades socioemocionales [Multiple intelligences and the development of socio-emotional skills]. *Revista Multidisciplinaria Perspectivas Investigativas*, 4(especial), 259-268. <https://doi.org/10.62574/rmpi.v4iespecial.160>
- Mendoza Mera, P. G., Delgado Gonzembach, J. de L., & Journal of Scientific Research, Mqri. (2022). El pictograma como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en inicial II. *MQRInvestigar*, 6(3), 1071-1088. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.1071-1088>
- Miranda Paredes, M. J., Jimbicti Warusha, A. I., Cholo Patín, B. L. C., Serrano Ortega, G. F., & Castillo Pindo, B. M. (2023). El Juego y la Comprensión Oral y Escrita como Actividades Rectoras en el Área de lenguaje para el Nivel de Educación Inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 14349-14363. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5931

- Mocha Coello, B. C., Ramírez Ramírez, M., & Cajamarca Faican, C. (2023). Juegos bucofaciales para el lenguaje oral en grupo etario de 24 a 36 meses. *Boletín Científico Ideas y Voces*, 718-740. <https://doi.org/10.60100/bciv.v3iE1.45>
- Monteiro, C., Lemos, A., & Kochhann, A. (2023). Cognition and Metacognition Development Through the Use of Educational Games: Expected Behaviors and Developed Behaviors. *Concilium*, 23(17), 747-760. <https://doi.org/10.53660/CLM-2157-23Q08>
- Morgenstern, A. (2023). Children's multimodal language development from an interactional, usage-based, and cognitive perspective. *WIREs Cognitive Science*, 14(2). <https://doi.org/10.1002/wcs.1631>
- Moya Arnez, J. J. (2022). Estrategia didáctica para la comprensión de textos literarios en el nivel primario. *Alternancia - Revista de Educación e Investigación*, 4(7), 58-72. <https://doi.org/10.33996/alternancia.v4i7.906>
- Nenny Mahyuddin, R.S; Andi Agusniati, Y. N; Dony Novaliendry, & Elida. (2024). Development of Board Game Media on Air Theme for Children Aged 5-6 Years. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 18(08), 4-13. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i08.46135>
- Olivas Ripoll, C. (2022). Videojuegos comerciales como herramienta de aprendizaje y comunicación: una revisión bibliográfica sobre sus beneficios para el desarrollo de competencias en los niños y niñas. *Communication Papers*, 11(22), 51. https://doi.org/10.33115/udg_bib/cp.v11i22.22766
- Parreño Moreno, A. J., Ugsha Cuyo, I. K., & Sigcha Ante, E. M. (2023). El desarrollo de la expresión oral a través de las rondas en niños de educación inicial. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v11i1.3711>
- Pinedo, R., García-Martín, N., Rascón, D., Caballero-San José, C., & Cañas, M. (2022). Reasoning and learning with board game-based learning: A case study. *Current Psychology*, 41(3), 1603-1617. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-01744-1>
- Quam, C., & Roberts, T. (2023). Language Development. En *Oxford Research Encyclopedia of Psychology*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190236557.013.57>
- Reloba, S., Chiroso, L. J., & Reigal, R. E. (2016). Relación entre actividad física, procesos cognitivos y rendimiento académico de escolares: revisión de la literatura actual. *Revista Andaluza de Medicina del Deporte*, 9(4), 166-172. <https://doi.org/10.1016/j.ramd.2015.05.008>

- Restrepo Escobar, S. M., Quintero Gil, J., & Álvarez Pèrez, P. A. (2022). Las Habilidades de Autocontrol y Autorregulación en la Edad Preescolar. *Journal of Neuroeducation*, 2(2). <https://doi.org/10.1344/joned.v2i2.37387>
- Ruiz Villacrés, G. E., & Paredes Rodríguez, L. A. (2023). Aprendizaje basado en juegos para el desarrollo de la comprensión lectora en adolescentes. *Ciencia Digital*, 7(3), 79-98. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v7i3.2588>
- Saminder Singh, G. K., P. Gernail Singh, R. K., Abdul Rashid, S. I. binti, Ngadni, I., Ramasamy, R., & Balakrishnan, K. (2024). Generating Piaget and Vygotsky-Grounded Parents: Home-based Approaches to Enhance Cognitive Development among Young Children. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(3). <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v13-i3/22020>
- Sekut Danika, T. Y., & Salazar Arce, E. (2022). El cuento como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños, Imaza, Región Amazonas. *Revista Científica UNTRM: Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(2), 13. <https://doi.org/10.25127/rcsh.20225.861>
- Sevilla Morocho, L. E. (2024). El juego como estrategia inclusiva de aprendizaje en estudiantes de Educación General Básica. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 28(310), 120-131. <https://doi.org/10.46642/efd.v28i310.7411>
- Shobbrook, K., Young, P., Beeke, S., & Best, W. (2024). Making oral comprehension interventions TIDieR: A narrative synthesis of interventions improving comprehension in children from 1 to 5 years with language difficulties. *International Journal of Language & Communication Disorders*, 59(4), 1351-1370. <https://doi.org/10.1111/1460-6984.12998>
- Silva, N. dos S., Silva, J. D. F. A., & Costa, R. T. da. (2020). The game in multigrade classes at rural schools: aid to the adoption of essential rules to life. *Educação & Formação*, 93-114. <https://doi.org/10.25053/redufor.v5i14mai/ago.1792in>
- Sincharoenkul, K., Tongtep, N., & Boonlamp, L. (2020). Supervised Classification of Board Games for Active Learning to Enhance Business Knowledge and Skills. 2020 17th International Conference on Electrical Engineering/Electronics, Computer, Telecommunications and Information Technology (ECTI-CON), 665-668. <https://doi.org/10.1109/ECTI-CON49241.2020.9158301>
- Sito Justiniano, L. M., & Vargas Quispe, G. (2019). Programa de desarrollo fonológico en las habilidades para el aprendizaje de la lectura en niños de cinco años. *Revista Iberoamericana ConCiencia*, 4(2), 11-23. <https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.4-2.2>

- Talledo Subiaga, T. M., Rivadeneira Barreiro, J. C. (2022). Estrategia lúdica para el desarrollo de la expresión oral en los niños del subnivel preparatoria. *MQRInvestigar*, 6(3), 1050-1070. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.1050-1070>
- Türkoğlu, B. (2019). A Mixed Method Research Study on the Effectiveness of Board Game Based Cognitive Training Programme. *International Journal of Progressive Education*, 15(5), 315-344. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2019.212.21>
- Untari, A. D. (2022). Game Based Learning: Alternative 21st Century Innovative Learning Models in Improving Student Learning Activeness. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 11(2). <https://doi.org/10.24235/edueksos.v11i2.11919>
- Villalobos Palma, B., & Valverde Alfaro, E. (2022). Desarrollo de habilidades comunicativas: la pregunta como propuesta de mediación pedagógica para el análisis literario. *Pensamiento Actual*, 22(38). <https://doi.org/10.15517/pa.v22i38.51405>
- Vita-Barrull, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Guzmán, N., Fernández-Muñoz, C., Ayesa, R., & Moya-Higueras, J. (2023). Board game-based intervention to improve executive functions and academic skills in rural schools: A randomized controlled trial. *Trends in Neuroscience and Education*, 33, 100216. <https://doi.org/10.1016/j.tine.2023.100216>
- Vita-Barrull, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Guzmán, N., Mayoral, M., & Higueras, J. M. (2023a). Cognitive Teleintervention With Board Games During The Pandemic Lockdown In School-Age Children. *International Journal of Games and Social Impact*, 1(2), 8-37. <https://doi.org/10.24140/ijgsi.v1.n2.01>
- Wasu, I., Kujanča, V., & Sánchez, S. (2022). Nivel de expresión oral en niños de cinco años de la comunidad Nazareth, Amazonas, Perú. *Revista Científica UNTRM: Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(1), 09. <https://doi.org/10.25127/rcsh.20225.833>
- Yang, S.-Y., & Lee, M. (2024). Effects of a Board Game Play Program Using Metacognition. *Asia-pacific Journal of Convergent Research Interchange*, 10(4), 567-579. <https://doi.org/10.47116/apjcri.2024.04.43>
- Zsiray, B. (2023, junio 23). Developing young children's text processing skills by using detective board games and rwct techniques. <https://doi.org/10.36315/2023v1end073>