

ESTRATEGIAS CENTRADAS EN JUEGOS VERBALES PARA EL DESARROLLO DEL VOCABULARIO

María Alejandra Blanco

María Eugenia Blanco

José Melquiades Fajardo Gallardo

Pedro Erick Gastelum Acosta

Claudia Janine Cruz Baylón



A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

ESTRATEGIAS CENTRADAS EN JUEGOS VERBALES PARA EL DESARROLLO DEL VOCABULARIO

María Alejandra Blanco

María Eugenia Blanco

José Melquiades Fajardo Gallardo

Pedro Erick Gastelum Acosta

Claudia Janine Cruz Baylón



A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto gráfico

Bruno Oliveira

Camila Alves de Cremo

Luiza Alves Batista

Imagens da capa

iStock

Edição de arte

Luiza Alves Batista

2023 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2023 Os autores

Copyright da edição © 2023 Atena

Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena

Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo do texto e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Prof. Dr. Alexandre de Freitas Carneiro – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Profª Drª Ana Maria Aguiar Frias – Universidade de Évora

Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa

Prof. Dr. Antonio Carlos da Silva – Universidade de Coimbra

Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
 Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais
 Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
 Prof. Dr. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí
 Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
 Prof^ª Dr^ª Caroline Mari de Oliveira Galina – Universidade do Estado de Mato Grosso
 Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense
 Prof^ª Dr^ª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
 Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
 Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
 Prof^ª Dr^ª Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
 Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
 Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
 Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
 Prof^ª Dr^ª Geuciane Felipe Guerim Fernandes – Universidade Estadual de Londrina
 Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
 Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná
 Prof^ª Dr^ª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
 Prof. Dr. Jadilson Marinho da Silva – Secretaria de Educação de Pernambuco
 Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
 Prof. Dr. Jodeyson Islony de Lima Sobrinho – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
 Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México
 Prof^ª Dr^ª Juliana Abonizio – Universidade Federal de Mato Grosso
 Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
 Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia
 Prof^ª Dr^ª Kátia Farias Antero – Faculdade Maurício de Nassau
 Prof^ª Dr^ª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal do Paraná
 Prof^ª Dr^ª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
 Prof^ª Dr^ª Lucicleia Barreto Queiroz – Universidade Federal do Acre
 Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
 Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Universidade do Estado de Minas Gerais
 Prof^ª Dr^ª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
 Prof^ª Dr^ª Marianne Sousa Barbosa – Universidade Federal de Campina Grande
 Prof^ª Dr^ª Marcela Mary José da Silva – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
 Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
 Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campina
 sProf^ª Dr^ª Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
 Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso
 Prof. Dr. Pedro Henrique Máximo Pereira – Universidade Estadual de Goiás
 Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco
 Prof^ª Dr^ª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
 aProf^ª Dr^ª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
 Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
 Prof^ª Dr^ª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste
 Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí
 Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
 Prof^ª Dr^ª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
 Prof^ª Dr^ª Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Federal da Bahia / Universidade de Coimbra
 Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
 Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Estrategias centradas en juegos verbales para el desarrollo del vocabulario

Diagramação: Natália Sandrini de Azevedo
Correção: Maiara Ferreira
Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisão: Os autores
Autores: María Alejandra Blanco
 María Eugenia Blanco
 José Melquiades Fajardo Gallardo
 Pedro Erick Gastelum Acosta
 Claudia Janine Cruz Baylón

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)	
E82	<p>Estrategias centradas en juegos verbales para el desarrollo del vocabulario / María Alejandra Blanco, María Eugenia Blanco, José Melquiades Fajardo Gallardo, et al. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2023.</p> <p>Otros autores Pedro Erick Gastelum Acosta Claudia Janine Cruz Baylón</p> <p>Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acceso: World Wide Web Incluye bibliografía ISBN 978-65-258-1030-0 DOI: https://doi.org/10.22533/at.ed.300232202</p> <p>1. Aprendiendo. I. Blanco, María Alejandra. II. Blanco, María Eugenia. III. Gallardo, José Melquiades Fajardo. IV. Título.</p> <p style="text-align: right;">CDD 370.1523</p>
Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166	

Atena Editora
 Ponta Grossa – Paraná – Brasil
 Telefone: +55 (42) 3323-5493
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao conteúdo publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que o texto publicado está completamente isento de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.

DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código Penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.

Esta contribución académica que ofrecemos a los protagonistas del proceso de enseñanza – aprendizaje por medio de los Juegos Verbales es la derivación del esfuerzo y la pasión vocacional por traer a la práctica pedagógica la ejercitación del Vocabulario, como encuentro creativo e intelectual del acto educativo.

Nos mueve el interés de poder socializar en parte, a través de estas páginas el conocimiento consolidado en el hacer cotidiano dentro de los entornos educativos, vivenciados durante años, traducidos en insumos que han sido compilados discursivamente, y que hoy, se visibilizan mediante este escrito.

El presente texto: Estrategias Centradas en Juegos Verbales para el desarrollo del Vocabulario incluye una Exploración Panorámica, donde se puntualiza, los Juegos Verbales. Conceptualización; Función de los juegos en el Contexto Educativo, Características de los juegos en Entornos de Aprendizaje; Utilidad de los Juegos Verbales; Beneficios de los juegos Verbales; Principales juegos Verbales: Adivinanzas, Trabalenguas, Rimas, Poesía, Dramatización, Canciones e Importancia de los Juegos Verbales.

Además podrán encontrar El Vocabulario, Contexto real y sus Elementos, descritos desde su Conceptualización; Léxico y Vocabulario; Expresión Oral; Condiciones para una buena Expresión Oral; Desarrollo del Lenguaje; Comunicación Oral; Importancia de la Comunicación Oral en la Interacción Humana; Macro Prácticas de la Lengua en los estudiantes; Comprensión y Expresión.

Así mismo, se muestra el estudio en la cual se fundamentó dicho texto, Juegos Verbales para el Desarrollo del Vocabulario. Sus resultados; Tipo de Investigación, Diseño de Investigación; Población y Muestra; Técnicas e Instrumentos de recolección de la Información; Resultados: Estrategias Lúdicas; Resultados: Vocabulario; Análisis de los Resultados, sobre las Estrategias Lúdicas y Vocabulario; Conclusiones.

Lo anterior descrito, sirvió como sustento para que surgiera la eclosión llamada PROPUESTA, donde podrán encontrar ocho Estrategias Centradas en Juegos Verbales para el desarrollo del vocabulario, estructurada de la siguiente manera: Competencia esperada, Contenido, Actividades de aprendizaje (Proceso: Inicio (I), Desarrollo (D) y Cierre (C)), Recursos Materiales, Recursos Humanos, Evaluación e Indicadores y Tiempo.

Por último, se detallan las referencias bibliográficas que nutrieron, lo que al principio fue una idea, transformada en un significativo aporte a la comunidad

educativa, hecho que es de sumo interés de LOS AUTORES por formar, preparar, capacitar al presente y el futuro de la Nación Peruana, Latinoamericana y Global.

RESUMEN	1
ABSTRACT	2
INTRODUCCIÓN	3
ESTRATEGIAS CENTRADAS EN JUEGOS VERBALES: EXPLORACIÓN PANORÁMICA	4
Juegos Verbales. Conceptualización	4
Función de los Juegos en el Contexto Educativo	8
Características de los Juegos en Entornos de Aprendizajes	8
Utilidad de los Juegos Verbales	9
Beneficio de los Juegos Verbales	9
Principales juegos verbales	11
Adivinanzas	11
Importancia de las adivinanzas	11
Proceso didáctico de las adivinanzas	12
Trabalenguas	13
Importancia de los trabalenguas	14
Proceso didáctico del trabalenguas.....	14
Rimas	15
Importancia de las rimas	16
Proceso didáctico de la rima	16
Poesía	18
Importancia de la Poesía	18
Proceso didáctico de la poesía.....	19
Dramatización.....	21
Definición.....	21
Importancia	22
Canciones	28

Definición.....	28
Importancia	30
Proceso didáctico de la Canción.....	31
Canciones.....	32
Importancia de los juegos verbales	33
Teoría sobre los juegos verbales.....	35
VOCABULARIO. CONTEXTO REAL Y SUS ELEMENTOS.....	36
Vocabulario	36
Conceptualización	36
Léxico y vocabulario	40
Expresión Oral	42
Condiciones para una buena expresión oral	44
Desarrollo del lenguaje	44
Comunicación Oral	45
Importancia de la comunicación oral en la interacción humana	46
Macro-Prácticas de la lengua en los estudiantes	48
Comprensión.....	48
Expresión	49
JUEGOS VERBALES PARA EL DESARROLLO DEL VOCABULARIO	50
Resultados del Estudio	50
TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	50
DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	50
POBLACIÓN Y MUESTRA.....	51
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	52
RESULTADO: ESTRATEGIAS LÚDICAS	53
RESULTADO: VOCABULARIO	54
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	56

Sobre estrategias	56
Sobre vocabulario	56
CONCLUSIONES	58
PROPUESTA.....	59
Estrategias centradas en Juegos Verbales para el desarrollo del vocabulario	59
REFERENCIAS	70
SOBRE LOS AUTORES.....	75

RESUMEN

El manejo de una variada cantidad de palabras en el proceso comunicativo en los seres humanos es tan importante para la inserción adecuada en el entorno social. Los estudiantes en la actualidad presentan una gran desmotivación y despreocupación por aprender a manejar con propiedad su vocabulario, por lo que los docentes deben implementar estrategias centradas en juegos verbales que permitan la adquisición de un vocabulario fluido y amplio. En este sentido, el interés fundamental de este libro es proponer estrategias centradas en juegos verbales para el desarrollo del vocabulario, además de establecer los aspectos teóricos sobre juegos verbales y el vocabulario como una de las competencias comunicativas principales del desarrollo integral del educando. Asimismo se presentan los resultados de la investigación realizada que muestra la realidad de la gran mayoría de los estudiantes al demostrar dificultades en la pronunciación, repitencia de palabras reflejo de un débil desarrollo del lenguaje, y un bajo nivel de vocabulario receptivo, por lo que urge diseñar y brindar una herramienta que permita fortalecer y desarrollar el vocabulario en los estudiantes peruanos.

PALABRAS CLAVE: Aprendizaje, estrategia, competencia comunicativa, juegos verbales, participación

ABSTRACT

The management of a varied amount of words in the communicative process in human beings is so important for the adequate insertion in the social environment. Students nowadays show a great lack of motivation and unconcern for learning how to properly manage their vocabulary, so teachers must implement strategies focused on verbal games that allow the acquisition of a fluent and wide vocabulary. In this sense, the main interest of this book is to propose strategies focused on verbal games for the development of vocabulary, in addition to establishing the theoretical aspects of verbal games and vocabulary as one of the main communicative competences of the integral development of the learner. The results of the research conducted are also presented, showing the reality of the vast majority of students by demonstrating difficulties in pronunciation, repetition of words reflecting a weak development of language, and a low level of receptive vocabulary, so it is urgent to design and provide a tool to strengthen and develop the vocabulary in Peruvian students.

KEYWORDS: Learning, strategy, communicative competence, verbal games, participation.

INTRODUCCIÓN

La educación juega un papel relevante en la formación cultural de los seres humanos, y es mediante la lectura de los textos que se aprende y se domina el lenguaje. Es por ello, la necesidad de manejar el vocabulario receptivo aquel que se adquiere mediante la observación, la lectura, la escucha y la expresión para comprender todo lo que se encuentra a nuestro alrededor.

De esta manera el vocabulario es producto de las lecturas continuadas que incrementa el número de palabras de aquellas personas que la realizan, por lo que es necesario que los docentes diseñen estrategias que faciliten el aprendizaje de los educandos con eficacia. Y es a través del juego verbal como alternativa y estrategia que motivará las ganas de aprender y promover la participación de la persona que aprende.

Por consiguiente, en el contexto escolar no pueden faltar herramientas que activen y autodirijan la participación e interacción que es fundamental para el desarrollo de la competencia comunicativa, está basada en la expresión oral y escrita que posibilita al individuo a través del hábito hablar, leer y escribir bien con más facilidad, así como también comprender los textos y mensajes que escuchan y leen.

El presente estudio trata de proponer estrategias centradas en juegos verbales para el desarrollo del vocabulario, el cual les permitirá aprender palabras nuevas, expandir su léxico para una comunicación más efectiva y formal. Este libro se encuentra estructurado en tres capítulos, el primero, estrategias centradas en juegos verbales: exploración panorámica; el segundo, el vocabulario conceptualizaciones e importancia; y el tercero los juegos verbales para el desarrollo del vocabulario, abordan los resultados del estudio el cual evidencia debilidades en el vocabulario en los estudiantes de secundaria que asisten a una institución pública ubicada en Lima, Perú. Además de presentar estrategias centradas en juegos verbales que les facilitarán adquirir y desarrollar el vocabulario en los estudiantes que cursan este nivel.

ESTRATEGIAS CENTRADAS EN JUEGOS VERBALES: EXPLORACIÓN PANORÁMICA

La educación es el mecanismo fundamental para el crecimiento y desarrollo personal y social del individuo. En el proceso educativo se generan grandes y dinámicos cambios que van desde los contextos socioeconómicos, culturales y tecnológicos que ayuda al aprendiz adquirir destrezas y capacidades que les posibilita enfrentar el mundo globalizado y competitivo (Grácia *et al.*, 2018).

En este sentido, no cabe duda que la educación no solo promueve la socialización sino también la independencia y la apropiación de competencias comunicativas. Las estrategias de enseñanza y aprendizaje como los juegos verbales son actividades en la que se ejercita los músculos de la boca para una debida pronunciación, confianza en la expresión oral e incremento del vocabulario (Pucuhuaranga, 2016).

Dentro del contexto de la educación secundaria, el valor de las estrategias centradas en los juegos verbales ha venido decayendo, primero por la falta de su aplicación en el aula de clases y segundo la carencia de significado dialéctico y placentero por parte de los docentes y estudiantes (Del Pino-Sepúlveda *et al.*, 2016). Por lo que el docente debe explotar la valiosa oportunidad de aplicarlos y dejar atrás las continuas y rutinarias actividades memorísticas y mecanicistas que desmotivan y limitan la expresión oral y escrita del educando.

En consecuencia, las estrategias de aprendizajes centradas en los juegos verbales planteados por los docentes deben desarrollarse en un ambiente de alegría y diversión (Camizán García *et al.*, 2021), pues abona las condiciones emocionales lo que permitirá al educando un mayor conocimiento en la discriminación de los sonidos de las palabras, comprensión de lo que lee y expresa, asociación de las palabras, relacionar situaciones narradas con sus experiencias, fluidez y ampliación del vocabulario (Del Valle-Núñez, 2015).

JUEGOS VERBALES. CONCEPTUALIZACIÓN

Luis-Pascual (2015) considera que etimológicamente el juego, nace de la unión de dos vocablos: *jocus* y *ludus*. Donde (*jocus*) se relaciona a las mofas con sentido de distracción, partiendo de la rivalidad entre dos o más personas, resultando derrotados (quienes reciben la mofa) y vencedores (quienes llevan a cabo la mofa). Entre tanto, (*ludus*) se refiere al deleite del tiempo en diversión y recreación, permitiendo el disfrute del juego.

Es una actividad interactiva utilizada en el plano educativo dirigida a reforzar las

potencialidades de los estudiantes, a través de criterios de orientación y comportamientos adecuados, incitando de este modo a que como disciplina se presente libremente y ajustada al nivel de decisión. En este sentido, no se limita a favorecer la obtención de contenidos y a la adquisición de destrezas, sino que va más allá, aporta motivación en el abordaje de las disciplinas; por tanto, conforma una estructura de trabajo pedagógico que ofrece un abanico de oportunidades para proceder a ejercitar en los estudiantes la elección de posibles alternativas de solución aplicadas a las realidades problemáticas.

El juego como actividad pedagógica posee una evidente condición didáctica. Satisface los requerimientos de orden dialógico, práctico, intelectual y valorativo dentro del campo de la lúdica. Su aporte al progreso de la capacidad creativa en quienes participan, contribuye internamente en sus componentes principales tales como: inteligencia-conocimiento, volitivo-comportamiento, emotivo-estimulante.

De acuerdo, a la inteligencia-conocimiento se promueve la exploración, el interés, las facultades mentales, la ilusión, la inventiva, la acción, indagación rigurosa, las ideas, talentos, prácticas, capacidad creativa, entre otros. En lo que respecta a lo volitivo-comportamiento, se trabaja en crecer en actitudes juiciosas, analíticas, razonadas, las acciones en base a valores humanos, la conducta y disciplina. Seguidamente, en lo emotivo-estimulante se favorecen las relaciones afectivas, la satisfacción por compartir, el provecho de socializar, brindar apoyo y animarse a cooperar.

De este modo, se puede percibir que el juego por sí mismo es un medio para avivar y promover la inventiva novedosa, si se comienza, con la parte técnica-constructiva para la producción de los juegos, aprehensión de ideas prácticas y agrado por las acciones emprendidas, posibilitando el aumento de las competencias técnicas-creadoras del estudiante. En este sentido, será valioso reseñar que los juegos, desde sus orígenes por mucho tiempo, han sido considerados el soporte principal donde se apoya la educación del hombre, de modo voluntario y natural, proporcionando la propagación de los preceptos de convivencia social.

El uso del juego facilita el abordaje de diversas disciplinas que nutren y dan sustento teórico y científico en quienes participan (docentes-estudiantes; estudiante-estudiante) provocando el enriquecimiento de la lúdica y suprimiendo de esta manera la interacción sin sentido entre las diferentes asignaturas. Por tal motivo, el juego debe considerarse fundamental para dar origen a estructuras que contribuyan a aumentar la unión del grupo dentro y fuera del aula, además de vencer las diferencias instruccionales, incrementando de esta manera la capacidad de respuesta del estudiante ante el aprendizaje. Adicionalmente es considerado un elemento estimulador, que puede ser impartido en los ejercicios pedagógicos llevados a cabo por el docente en el abordaje de los variados contenidos de

las asignaturas.

Para Russel (1970) el juego es el conjunto de acciones que realiza una persona provocando en sí mismo el deleite y gusto. El Juego es una acción estimulante de suma importancia debido a que envuelve tanto el proceso emotivo como el desarrollo de interacción en la totalidad de los estudiantes, con singular atención durante el recorrido de la niñez, periodo en el que asimila y se progresa en las facultades corporales y psíquicas que participan mesuradamente en la apropiación y fortalecimiento de un modo único en los modelos de conducta, correspondencia y compañía entre sus semejantes.

De acuerdo a Huizinga (1987) el juego es una actividad o disposición emancipada, que se lleva a cabo internamente bajo parámetros geo-temporales definidos, de acuerdo a normas establecidas y exigidas, no obstante libremente reconocidas, actuación que posee su propio propósito en sí misma, unida a una emoción que genera alegría y tensión, asumiendo el reconocimiento de ser diferente, en lo que hacemos usualmente.

El juego es una acción vital para los individuos que cobra gran valor en el mundo humanizado, por lo tanto busca experimentar ciertos comportamientos sociales; así mismo es considerado un recurso adecuado para obtener y favorecer las facultades intelectivas, habilidades motrices y capacidades afectivas, ejecutándolo de manera placentera, sin apearse a compromisos que limiten su esencia y como toda acción, necesita tener tiempo y espacio para desarrollarlo.

El juego dispone de aspectos que pueden llegar a lesionar y ser lesionado al mismo tiempo por el orbe exterior y por las virtudes y cualidades de quien juega. El juego concede al estudiante develar que es restringido a causa de las normas y modelos de los mismos juegos. Trayendo a la larga enormes beneficios en el establecimiento del pensamiento propio, formando a un adulto consciente, autónomo y apegado a seguir normas e instrucciones. El seguimiento de las normas e instrucciones poseen un carácter pedagógico asumido desde una perspectiva positiva que producirá ventajas en su formación.

El juego es considerado una de las estrategias básicas y fundamentales que realizan los estudiantes; concediendo la oportunidad de apreciar el valor de la compañía de los demás compañeros de estudio y de asumir las escogencias, respuestas y deseos del otro.

Por consiguiente, las probabilidades del momento para entender lo que realmente es un juego son numerosas y muy diversas. Entre ellos se encuentran los juegos personales, juegos en parejas, juegos en equipos; así mismo, se tienen juegos que se ejecutan en espacios abiertos y con la utilización del cuerpo, mientras que hay otros que son para promover la inteligencia y la psiques, unos pocos implican rivalidad, otros indican básicamente entretenimiento. Por lo tanto, los juegos por lo general poseen un modo definido para presentarse, tal es el caso en donde se usan pizarras, esféricas y ambientes

tangibles, además otorgan la posibilidad de ser mostrados por medio de imágenes, ejemplos que desarrollen conocimientos y vocablos.

Los juegos verbales también denominados juegos lexicológicos o lingüísticos son considerados estrategias que comúnmente se ejecutan como un modo de enseñar-aprender en los entornos educativos, para contribuir en el fomento de la diversidad lingüística de los estudiantes, asimismo, producen acciones recíprocas entre ellos y el colectivo. En este sentido, Sandoval (2012) argumenta que los juegos verbales se vivencian al inicio del nacimiento del niño, se muestran con el balbuceo, donde se va apropiando despacio del lenguaje y más tarde ocurre la reproducción de sonidos, estableciéndose de esta manera una clase de lenguaje.

Son juegos lexicológicos provenientes de una zona determinada que han permanecido durante generaciones, elaborados por niños, jóvenes y adultos. Estos son los trabalenguas, rimas, poesías y adivinanzas entre otros.

Para Arango (2010) son juegos de palabras continuistas o inventadas por los niños, jóvenes o adultos en su condición de estudiantes. Representados mediante las poesías, adivinanzas, trabalenguas y rimas entre otros juegos. Favoreciendo el progreso de la capacidad de producción en las distintas formas de organización curricular de un campo del conocimiento, caracterizado por ser motivadores y retadores. Considerados como herramientas formativas cambiantes, que se emplean para permitir la activación y desenvolvimiento del lenguaje en los estudiantes, afianzando lazos de amor que por lo general se llevan a cabo influenciadas de manera recíproca. El mismo autor señala que los juegos verbales son aquellos quehaceres que los estudiantes de cualquier nivel preparan y emprenden para obtener aprendizajes significativos, donde el intercambio verbal es efectivo porque a través de las adivinanzas, rimas, trabalenguas, poesías entre otros juegos, muestran sus sentimientos y se vinculan con el universo que les circunda.

Los juegos con el lenguaje otorgan relevancia a la condición lúdica y creativa del lenguaje, y permiten asumir una disposición sobre la búsqueda de probables significados debido a que coadyuvan al desarrollo de distintos y enriquecedores procesos de pensamiento, especialmente cuando se trata del lenguaje verbal y escrito (Condemarin, 2009). Asimismo, manifiesta que el concepto de juegos verbales en simples palabras, es una realidad de naturaleza lúdica e imaginativa que fomenta el ejercicio fonético de las palabras, porque provoca en la mente reflexiones que hacen contacto mediante la emisión de las palabras.

Por tal motivo, es importante incorporar trabalenguas, adivinanzas entre otros juegos verbales heredados o elaborados por los mismos estudiantes. Por lo general, estos juegos hacen hincapié en la esencia recreativa, divertida, placentera e inventiva del lenguaje

desde la inquietud por buscar factibles connotaciones.

Pucuhuaranga (2016) y Zych et al. (2016), relatan que es evidente que los estudiantes vayan superando etapas evolutivas donde los juegos verbales se vuelven más complejos, es decir, posean mayor dificultad, por tanto, lograr una dicción adecuada de las palabras, construir oraciones que muestren un léxico con mayor complejidad, previniendo de esta manera que los estudiantes, manifiesten debilidades aprensivas en el día de mañana, tal es el caso de la dislalia (Dificultad para articular palabras) y de la dislexia (Impedimento en la lectura).

FUNCIÓN DE LOS JUEGOS EN EL CONTEXTO EDUCATIVO

Constantemente se alude al juego desde una perspectiva didáctica que proporciona oportunidades para sentir alegrías, que fluye de manera natural, abierta y voluntaria, es decir, no requiere de influencias externas que impulsen su puesta en marcha, ya que el estudiante continuamente está motivado y preparado para abrirse al mundo del juego. Por lo tanto, Melo & Hernández (2014) plantean que el juego se encarga de:

- Preparar al estudiante a asumir una determinación frente a una duda o circunstancia apremiante que por lo general se presenta en la vida.
- Asegurar la oportunidad de apropiarse de vivencias prácticas basadas en el hacer colectivo y el estudio de las ocupaciones organizadas de los estudiantes.
- Aportar en la aprehensión de la adquisición de los saberes teóricos y prácticos de las diversas materias de estudio, esperando lograr optimizar el nivel de respuesta en el aprendizaje creativo.
- Brindar a los estudiantes herramientas que permitan satisfacer necesidades, inquietudes y opciones de respuesta ante la realidad de la vida y la sociedad.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS EN ENTORNOS DE APRENDIZAJES

El juego, funciona como medio para fomentar las capacidades del ser humano, a través de la acción e intervención enérgica y valiosa de los estudiantes, por lo que, el aprendizaje se convierte en un tesoro guardado convertido en una práctica extraordinaria. Es conveniente indicar, que el juego posea sentido propio, relacionándolo con el contenido que se desee tratar para que el estudiante realice sus intervenciones y pueda demostrar que maneja ideas e información previa para ser procesada de una manera placentera, de modo, que esto pueda y atraiga la disposición por aprender.

En este particular, García (2007) manifiesta que cuando el docente caiga en la cuenta de que a lo largo de la actividad no se detallan las instrucciones del juego o no

se emplean los pasos o demostraciones lúdicas señaladas, se tiene que interrumpir el juego y retornar nuevamente a decir cómo jugar. Al mismo tiempo, de haberse establecido las reglas, es importante saber sus particularidades para ejecutarlo de una manera fácil y práctica, sin omitir que debe contener los siguientes aspectos:

- Atraer el gusto hacia las unidades académicas.
- Develar la importancia de asumir decisiones.

En este sentido, en el juego se deben considerar tres elementos básicos: 1.- objetivo o propósito pedagógico 2.- procedimientos propios del juego para su ejecución 3.- normas e instrucciones para realizarlo.

UTILIDAD DE LOS JUEGOS VERBALES

Para perfeccionar, incrementar el hacer lúdico e inventivo de la lengua, así como también el conocimiento lingüístico y además para diferenciar los últimos fonemas de las palabras, se tienen los juegos verbales, lexicológicos o lingüísticos.

En cuanto a la lengua escrita, incentivan a los estudiantes a indagar vocablos en el diccionario, a representar por medio de los signos convencionales de una manera comprensible y sistematizada, con ortografía perfecta y reproducir dichos juegos para darles mayor visibilidad y uso.

Los juegos lingüísticos con vocablos que inician con idéntico fonema o con vocablos que concuerdan o rimen, pueden ser utilizados con los estudiantes al iniciar la preparatoria.

Su frecuente empleo y ejecución sirven para mejorar la diferenciación auditiva y el conocimiento fonológico, las dos son elementales para la adquisición de saberes sobre el ejercicio que implica leer y para las diferentes formas en las que se presenta la grafía en la escritura, permitiendo mejorar considerablemente los efectos sobre la evolución de la práctica didáctica.

BENEFICIO DE LOS JUEGOS VERBALES

Son muchas las ventajas que proporcionan la ejecución, la guía y el asesoramiento de los juegos verbales, puntualmente en la expresión fonológica del estudiante, entre ellas se encuentran:

- Despliega el conocimiento fonológico y el significado auditivo, gracias a la diferenciación de los fonemas al inicio y al final de una palabra específica.
- Incrementan la inventiva, el ingenio y la imaginación en la búsqueda de los vocablos.
- Mejoran la facultad de recordar las vivencias o aprendizajes de un conjunto o

sucesión de vocablos.

- Producen gran facilidad en la oralidad mediante el uso de los trabalenguas, rimas, adivinanzas y poesías.
- Amplían el vocabulario.
- Benefician el progreso cognitivo, al darle orden al vocabulario en sus diversas clases y promueven la búsqueda de palabras, especialmente en la práctica sobre la representación simbólica de las interrogantes en los juegos de adivinanzas.
- Promueven el ejercicio que implica leer los variados juegos lingüísticos existentes.

Por tanto los juegos verbales activan los procesos intelectivos de los estudiantes y reaniman los lazos de unidad y cariño hacia los familiares y amigos.

Los juegos verbales complementan el diario vivir de la educación de los estudiantes. Pocas personas los emplean para mimar al infante, para iniciarlos en la apropiación de las letras o sencillamente para recrearse. En la mayoría de las ocasiones, desconocemos que las adivinanzas, trabalenguas, rimas y poesías colaboran en los procesos intelectivos y afectivos del estudiante y ante todo conducen al logro de una mejora y ampliada capacidad en la articulación de la palabra hablada.

En su mayoría los juegos lexicológicos tienden a beneficiar el perfeccionamiento de la expresión oral. Los progenitores lo llevan a cabo por medio del vínculo natural entre padre e hijo, sin embargo siempre estas actividades son de gran ayuda para el estudiante en el devenir de su crecimiento, pudiendo observar su avance en la adquisición del lenguaje, que por lo general será más fluido y práctico.

Todo juego que incluya el intercambio de códigos orales y escritos, por muy simple que se presente, sirven para fomentar el lenguaje, en toda su expresión. Para su práctica y ejercitación es necesario tomar en consideración estrategias dinámicas, que puedan amalgamarse con otros recursos literarios que enriquezcan la experiencia formativa.

Entre los aportes que proporcionan los juegos verbales están:

- Estrechar los vínculos de amor entre los miembros familiares.
- Humanización.
- Concertación.
- Meditación.
- Retentiva.
- Interés.

PRINCIPALES JUEGOS VERBALES

Entre ellos se mencionan: las adivinanzas, trabalenguas, rimas, canciones, dramatizaciones y las poesías.

Adivinanzas

Posiblemente las adivinanzas aparecieron con el lenguaje humano, pero su génesis se vino a saber mediante una obra encontrada en una tabla, que proviene del periodo babilónico, numerosas adivinanzas estaban apoyadas en un juego de palabras. Se puede hablar de las adivinanzas como incomprendiones por resolver, consideradas como un entretenimiento con propósitos, utilizadas en la educación para incentivar las facultades que implican la razón, estudio y comprensión en el mundo idealizado de los estudiantes.

Son preguntas ingeniosas para que otras personas encuentren las respuestas, generalmente se presentan en verso. Las adivinanzas son enunciados que nacen del pueblo, usadas como entretenimiento para pasar el rato donde se caracteriza un elemento para que sea develado.

Carbajal (2010) conceptualiza las adivinanzas como un conjunto de versos o frases que detallan de forma particular a un objeto, tomando en cuenta que se tiene que develar únicamente por medio de elementos, que permitan deducir su contenido o significado. Puesto que las pistas se encuentran constituidas por versos breves o diversas palabras con sentido completo que encierran una contesta.

Cuando se construye una adivinanza, se debe tomar en cuenta ideas, elementos y motivos de utilización diaria, tales como: herramientas, mascotas, alimentos, partes de los seres vivos, componentes de la naturaleza, características humanas (sensaciones, emociones) y otros.

Se confirma también que las adivinanzas cumplen con llevar a cabo la construcción de definiciones propias en los estudiantes, beneficiando el ingenio a través de la revelación de respuestas acertadas. En este sentido, se presenta como un modo agradable de aprender, donde los propios estudiantes elaboran sus peculiares adivinanzas, tomando en consideración la orientación y acompañamiento del docente.

Importancia de las adivinanzas

Para Gómez (2003), las adivinanzas son relevantes puesto que permite descubrir respuestas mediante preguntas expresadas de modo particular. Entre los aspectos mas importantes se considera lo siguiente:

- Las adivinanzas ayudan a avanzar en cada procedimiento que se realiza para la construcción de conceptos en el estudiante, ya que al investigar la contestación

exacta, es imprescindible que él diferencie o clasifique entre las diversas opciones que describan a un objeto y recuerde hallar lo elemental.

- Fomenta la inventiva primordialmente en mejorar la vinculación entre las ideas, factor que favorece a crear un panorama general y no apartado de la realidad, considerado destacable en la educación de los estudiantes para la formación de juicios razonables.
- Son usados para incrementar el léxico entre los estudiantes, ya que por su característica forma de hablar, normalmente son breves y sencillos de mencionar, procurando aumentar el atractivo en los estudiantes haciéndolos interactuar, lo cual permite reducir el desganado que en ocasiones genera el aprendizaje.
- Distraen y recrean, constituyéndose como aportes a la generación de las manifestaciones estudiantiles. A pesar de ser una recreación, cooperan con el aprendizaje de los estudiantes, propagación y sostenimiento del folklor. Por muchísimo tiempo han venido transmitiéndose oralmente, es decir, a través de la oralidad, que han posibilitado las innumerables innovaciones y cambios de las adivinanzas.

Proceso didáctico de las adivinanzas

Entendemos que las adivinanzas son un poco más que un sencilla distracción y pueden utilizarse como estrategias de aprendizaje para incrementar las habilidades verbales de los estudiantes, acordando que ellos mismos las elaboren, naturalmente orientados por el docente. A continuación se presenta una manera de elaborar una adivinanza:

1. Escogido el objeto que se decida adivinar, detallar en lo más mínimo sus características que atinen a cualificarlo ayudando a crear su soporte conceptual, colocando dos o tres características que lo definan, para que obligatoriamente se mencionen, de modo claro, en la adivinanza. Por lo que es necesario identificar el objeto que se busca conocer y describir con especial atención los elementos que constituyen el objeto, eligiendo más de dos cualidades que aclaren el objeto.
2. Conseguir los vocablos más específicos y adecuados que muestren dichas características y, en su mayoría, la cantidad de modos que puedan construir la mejor vía para lograr atinar la denominación del objeto interrogado. Describiendo las palabras específicas para decir en detalle de que se trata el objeto.
3. Expresar con precisión la adivinanza, detallándola con pocas palabras, reduciendo la extensión de las frases; y de ser factible, acompañarla del verso y la prosa, consiguiendo utilizar las palabras con sentido completo o frases usando oraciones que conduzcan a develar el objeto.
4. Plantear la adivinanza entre los estudiantes por si éstos hallan problemas para

encontrar la respuesta, proporcionándoles señales que les indiquen acertar, por sí mismos, dando la conclusión.

Seguidamente se muestran algunas adivinanzas (te invito a que intentes elaborar una adivinanza y empieces a entrenarte por ti mismo, emitiendo una y otra vez la lectura de una adivinanza).

Me rascan continuamente de forma muy placentera, mi voz es muy timbrada y mi cuerpo todo es de madera.

*La solución es: **El Cuatro.***

Me fui a comprar doncellas y volví a la casa a llorar por ellas.

*La solución es: **La Cebolla.***

Iba por un camino y encontré a Juan Aponte: cuando la fui a saludar, dio un salto y se fue al monte.

*La solución es: **La Rana.***

Eres como la plata, valiosa entre humanos, no miras color ni raza y unes a todos como hermanos.

*La solución es: **La Amistad.***

Soy redonda como la luna, hecha de plástico y cuero; y es por mí que hay millones de fanáticos en el mundo entero.

*La solución es: **La Pelota.***

¿Qué cosa será que todos lo podemos abrir, pero nadie lo puede cerrar?

*La solución es: **El Huevo.***

Las actividades pedagógicas centradas en las adivinanzas debe plantear el logro de insignias con el objeto, que el estudiante se motive a realizar y desarrollar habilidades y capacidades de atención, la creatividad y la imaginación. El estudiante que obtenga la mayor cantidad de insignias será reconocido públicamente al final del año escolar en presencia de todos sus compañeros. En la PROPUESTA, se presenta la planificación de cómo implementar la adivinanza que tiene la finalidad fortalecer el vocabulario, como guía que facilita a los docentes el trabajo en el aula y el desarrollo de las capacidades comunicativas en los estudiantes.

Trabalenguas

Los trabalenguas son aquellos enunciados que muestran vocablos con sonidos articulados de manera reiterativa, produciendo complicaciones al momento de articularlas. A los estudiantes les agrada este entretenimiento verbal, debido a que cuando reproducen

la emisión de sonidos les causa un gran esfuerzo, lo que para ellos es demasiado atrayente. La meta fundamental de los trabalenguas es pronunciarlos con un timbre claro, intenso y rápido, de un modo correcto durante su pronunciación (Holguin & Zambrano, 2021).

Un trabalenguas es una argumentación breve o escrito corto, que requiere de habilidad y esfuerzo para recitarlo en un tono elevado. Considerado como una actividad perfecta para corregir la dicción (Fumagalli et al., 2017). De practicarlo es recomendable emitir las palabras primero de manera pausada y luego con mayor velocidad. Por sí mismo, los trabalenguas son atractivos para los estudiantes, debido a que se encargan de representar juegos de palabras provechosas en la apropiación de la lengua hablada y escrita.

Son un conjunto de palabras que tienen sentido, en donde aparecen sílabas que se repiten y son complicadas para pronunciar. Atrayendo a las personas en los primeros años de vida, motivado a que muestran juegos de palabras de gran valía para ser empleadas en el acercamiento del idioma. Casi siempre tienen sonidos rimados y están formados por frases que unen sílabas o palabras complejas de pronunciar cuando se repiten.

Importancia de los trabalenguas

Pinargote-Barberán e Intriago-Macias (2022), en su estudio destacan que los trabalenguas

- Tienen como objetivo promover la facultad para pronunciar con nitidez y velocidad los vocablos, incrementando la rapidez sin olvidar pronunciar ni una de las palabras, sin incurrir en equivocaciones, aportando en el estudiante la facilidad de expresarse oralmente.
- El trabalenguas es un entrenamiento perfecto para conceder mayor soltura en la pronunciación. Se debe iniciar leyendo con demasiada calma, articulando cada signo lingüístico sin errores, procurando ir incrementando paulatinamente la velocidad, yendo lo más acelerado posible adquiriendo una pronunciación precisa, distintiva y plena, lo cual le permitirá al estudiante dominar con destreza la emisión de las palabras.

Proceso didáctico del trabalenguas

1. Los trabalenguas, además son denominados destrabalenguas, eficaces para desarrollar y corregir el modo de hablar de los estudiantes. Es realmente recreativa y didáctica divertirse con los trabalenguas. Es un juego idóneo para dominar la velocidad con que se pronuncian las palabras con exactitud y sin tropiezo.
2. Se inician relatando poco a poco cada oración o enunciado y posteriormente se reproducen una y otra vez con mayor velocidad. Los trabalenguas son un juego de

vocablos que crean una sensación auditiva originada por una onda acústica, de articulación complicada que coloca a prueba las habilidades y destrezas fonológicas del estudiante.

A continuación se muestran algunos trabalenguas (te invito a que intentes elaborar un trabalenguas y empieces a entrenarte por ti mismo, emitiendo una y otra vez la lectura de un trabalenguas).

Cuatro carros corsas
Corren carreteras curvilíneas
Curvilíneas carreteras corren
Cuatro carros corsas

Amorcito amo amarte
Amo amarte amorcito
Amarte es lo que necesito
Necesito amorcito amarte.

Carlos cantor cuenta cuentos
Cuenta cuentos cantor Carlos
Cantor Carlos cuenta cuentos
Cuentos cantor Carlos cuenta.

Rimas

Las rimas son la reiteración de la emisión de vibraciones vocales que se presentan al inicio y al final de una frase u oración. Dentro de ellas se consiguen repeticiones de fonemas o voces que al juntarlas producen una serie de palabras al culminar la oración, propiciando la adquisición de nociones del habla en los estudiantes.

Las rimas son la repetición de la emisión de la voz de forma simple o articulada, especialmente a partir de la terminación de la vocal que se pronuncia con intensidad en cada verso. En ella se halla la concordancia, la reproducción de las sílabas, palabras u oraciones a través del habla que se crean a partir de sucesiones de vocablos al término de una oración, pudiendo ser redactadas en diversos estilos (Coronado y Coronado, 2017).

Las rimas son según Borba (2013) la repetición de las vocales y consonantes, partiendo de la última vocal acentuada. Y pueden ser de dos tipos: Asonantes y Consonantes. La rima asonante es cuando se reproducen las vocales al comienzo de la última sílaba acentuada. También se trata de la reiteración de vocales partiendo del último acento de cada verso. Es decir, se está frente a una rima asonante, cuando se repiten únicamente

las vocales. Son ejemplos donde el verso culmine con la palabra Tardes rima asonante con otro verso que finalice en Antes, Paisaje, Grave, etc.

Y la rima consonante es cuando las palabras que riman poseen sus vocales y consonantes idénticas al comienzo de la vocal acentuada. Es decir, se trata de la reiteración total de los sonidos, donde en cada verso se acentúa la última vocal. En pocas palabras se está frente a una rima consonante, cuando se repiten las vocales y consonantes. Son ejemplos donde el verso termine con la palabra Navegante rima consonante con otro verso que finalice en Distante, Indecisa, Divisa, etc.

Importancia de las rimas

Coronado y Coronado (2017), señalan la relevancia de la rima en el desarrollo del vocabulario en los estudiantes

- Lo valioso de las rimas, es que son frases cortas y se caracterizan por ser melodiosas al pronunciarlas, por tal motivo los estudiantes se deleitan al decirlas una y otra vez.
- Además de proporcionar la construcción y renovación del léxico, pueden acrecentar todavía más su lenguaje.
- Según el MINEDU (2015) las rimas son de gran valor pedagógico para fortalecer el habla en los estudiantes y adicionalmente les proporcionan una mejor pronunciación.

Proceso didáctico de la rima

1. Elegir la rima con antelación.
2. Elaborar fichas gráficas relacionadas con la rima.
3. Colocar de manera organizada a los estudiantes, de manera que se sientan a gusto.
4. Hacer con las manos ritmos que impriman sonoridad.
5. Reproducir cada verso de la rima, cuando se muestren las fichas gráficas de la rima de manera coordinada, hasta finalizarla.

Por consiguiente se muestran algunas rimas (te invito a que intentes redactar una rima sea asonante o consonante y empieces a entrenarte por ti mismo, emitiendo una y otra vez la lectura de una rima).

Rimas Asonantes

No todos los humanos cobardes
Son siempre vacilantes
Muchos cultivan el chantaje
Convertidos en reflejos del deslave.

Hagamos alardes
De nuestros estudiantes
Merecen un homenaje
Por ser la solución clave.

Hermosas las tardes
Iluminadas y radiantes
Las que realzan al personaje
Con la siembra del agave.

Dios nos resguarde
De situaciones angustiantes
Permítenos quitar el vendaje
De manera sublime y suave.

Rimas Consonantes

Vayamos siempre triunfantes
Como verdaderos gigantes
Caminando con una sonrisa
Que a lo lejos se divisa.

Van por el mundo los caminantes
Recorriendo lugares errantes
Mostrando tu gran risa
Tratando no pase de prisa.

Buscas ser cantante
Vistiéndote elegante

Con voz clara y sumisa
Luciendo una bella camisa.

Conviértete en comerciante
Y mantente vigilante
Cada vez que puedas revisa
Para ello supervisa.

Poesía

Gallardo Álvarez (2010), manifiesta que la poesía es el acto de explicar de manera exquisita la hermosura de las palabras sumergidas en el compás de la distribución de los acentos en la prosa o verso. William Wordsworth representante inglés de la poesía la describe como la generación natural de emociones cargadas de ímpetu: nacen de los sentimientos que invaden la mente en un estado de calma y de paz. También es la construcción de ideas que propagan emociones; la poesía de alguna manera está presente en cada estudiante, con ella se es capaz de romper limitantes del sentir humano, mostrando claridad y conmoción en el universo. La poesía reúne:

Musicalidad, refiriéndose al ritmo y a la melodía como la génesis del agrado para el estudiante, es decir, que contiene ritmo y rima, donde existe un equilibrio en la repartición de sonidos y acentos que ocurren en un momento preciso, gestando una sensación auditiva modulada muy parecida al canto.

Brevedad, en su elaboración desarrollando paulatinamente poesías con mayor número de versos.

Sencillez, el tema a abordar en las poesías debe ser básico, fácil y comprensible. Con estética, que produzca en los estudiantes experiencias innovadoras, llenas de aprendizajes, donde la creatividad, recreación y descubrimiento permitan la valoración de la sociabilización por medio de las palabras.

Importancia de la Poesía

La poesía es considerada un género literario caracterizada por reflejar en sus versos la declaración de emociones, sensaciones, sentimientos, pensamientos o acontecimientos, procurando despertar la sensibilidad del individuo (Simeón, 2005). Los estudiantes perciben antes que nada las características afectivas de las palabras y después su significación. El verdadero realce de la poesía en toda su expresión se encuentra en proponer, avivar e incitar una contestación emotiva (Merino, 2015). Por tanto, las palabras empleadas en una poesía están cargadas de significados, que responden al gusto y deleite de los sentidos

a través de representaciones visuales, expresivas, claras en su conceptualización, que emanan vitalidad y fuerza. Una poesía pueda que no posea ninguna enseñanza, pero tiene belleza (Wlash, 2018).

La poesía posee muchos beneficios, una vez sumergida en ella, podemos estimular al estudiante a que valore y exprese la creación del arte por medio de la palabra. En este sentido, se inicia con el proceso creativo hacia el encuentro de la sensibilidad artística del estudiante, para ello necesitamos captar la mayor atención, fortalecer la memoria y aumentar el vocabulario.

Proceso didáctico de la poesía.

1. Inspiración.
2. Disposición de escribir tus sentimientos, emociones e ideas.
3. Aplicar la rima (asonante o consonante), opcional.
4. Socializar tus escritos, hechos poesía a través de su lectura.

Seguidamente se muestran algunas poesías (te invito a que intentes construir una poesía y empieces a entrenarte por ti mismo, emitiendo una y otra vez la lectura de una poesía).

Abuela

Mujer de gran ejemplo y simpatía
Jamás te podría olvidar
Dejaste una huella imborrable en mi vida
Que tatuaste mi corazón.

Mujer íntegra, mostraste tu valía
Al educarnos a todos con dedicación.

Hoy me veo cada día
Como espejo de tu cría
Hoy entiendo, tu mano fuerte
Tu consejo y tu guía
Formaste a hombres y mujeres
Sanos para esta nación.

No existe un segundo,
En que evidentemente tú recuerdo

Invada mi mente, haciéndote presente
Fuiste y serás la muestra
Del inmenso, puro y sincero amor
Que una madre pueda dar
De manera sin igual

Ahora en el cielo sé que estás
Acompañándonos en nuestro caminar.
Y un día ciertamente
Nos volveremos a encontrar.

La Amistad

Eres tan valiosa entre nosotros los humanos
Que sin tu existencia
No sabríamos que somos hechos de sentimientos
Nos unes en la distancia
Eres complemento de hermandad
No miras color, credo, ni edad
Te conviertes en una mezcla
De afecto y emoción unida
¡Tan bonita!
Comparada con amor, alegría y cercanía
Eres añoranza al pasar el tiempo
Que revives con los recuerdos
Gracias por conocerte y hacer de ti
Mi gran amiga.

Alejandra

Eres especial, eres incondicional
Afable en todo momento
Eres tú madre: la que nunca dejas de amar
Son tus cuidados los que fortalecen mi alma
En la infancia, adolescencia y adultez

Siempre tú la amiga, la de los consejos atinados
Llenos de gran sabiduría y protección
Eres la compañera incansable
El auténtico milagro de la vida
Llamado mujer
Que alimentas los sentimientos de tus hijos
Con buenas obras
Preparándolos para un nuevo amanecer
¿Quién como tú en esta vida, madre mía?
Única entre miles Marías.

Dramatización

Definición

Para empezar a conocer la palabra dramatización, empezaremos por el origen del término drama, proveniente del idioma griego la cual significa acción en su máxima expresión donde privilegia la repetición como característica que permite entenderla por completo. Es decir, se refiere a la acción repetida con insistencia, ejercida por uno o varios personajes, inserto en un escenario, dentro de un plazo establecido. Por tanto la dramatización es vista como el proceso de realización genuina del drama que debe comprenderse por su desarrollo mental y creativo permitiendo el nacimiento de una obra.

La dramatización procede con singular atención sobre la acción ya que trabaja naturalmente sobre los mismos recursos expresivos que la acción manifiesta, entre ellos se encuentran:

- la expresión lingüística, que aborda la palabra bajo todas sus formas de renovación presentes y con todas sus señales distintivas.
- la expresión corporal, que abarca la gestualidad, la posición, los cambios y las diferentes manifestaciones extrínsecas de sentimientos.
- la expresión plástica, referida a las manifestaciones que reflejan, la imagen, la luz, el calor y el volumen.
- la expresión rítmico-musical, considera tanto el sentido del movimiento reglado, como el sonido reglado, los dos en estrecha relación.

Unas de las herramientas para asegurarse de alcanzar expresarse lingüística, corporal plástica, rítmico y musicalmente es la dramatización, como clave para expresar de manera oral aquello que se adquiere a través del aprendizaje, que gesta impresión, aquello

que se quiere socializar.

Al respecto, López (2012), señala que cuando se amalgama la expresión oral con la dramatización resulta “Dramatizar para interpretar, para afianzar las bases de la reciprocidad entre personas...desde el ser. Expresar para ser. Comunicar para ser. Crear para ser” (2012, p.4).

Así mismo, la dramatización es considerada una actividad con fines recreativos, de entretenimiento y que se produce de forma natural, que trae consigo la maduración cognoscitiva y el aprendizaje lingüístico.

Por su parte, Huidriobro (2005:28), plantea que la dramatización como estrategia, constituye una herramienta metodológica, centrada en la habilidad de la representación teatral, la cual procura la evolución holística del estudiante, provocando de manera consciente el aprendizaje, la creatividad y expresión en su máxima significancia, primando el bienestar superior de cada estudiante, por sobre el resultado artístico.

La dramatización, es también llamada juego dramático o teatro, es donde se desarrollan los recursos internos propios del ser (interpretación, manifestación, expresión) y externos que complementan al ser (entorno, circunstancias, realidades), la cual se conjugan, para generar una nueva versión, reflejar las historias de los individuos, de manera trágica o cómica, generando una nueva versión de la realidad que interpretan.

Importancia

La dramatización contribuye a mejorar la expresión en su plenitud, las relaciones intrapersonales e interpersonales, provee de herramientas para hacer frente a situaciones conflictivas. La dramatización, ejercida de forma reiterativa y con un propósito claro dirigido a perfeccionar la expresión y comunicación de los estudiantes para que se convierta en una extraordinaria práctica estudiantil.

Además ayuda a percibir y a entender los contenidos que están acordados en los programas de estudio, también se utiliza la dramatización para la apropiación y adquisición de saberes teóricos recogidos en los textos usados en los entornos educativos; dicho saber teórico podrá ser significativo debido a la esencia lúdica y a su alto grado para crear.

La dramatización, acrecienta el pensamiento creativo, gracias a que permite al estudiante hallar formas de comunicación propias, llegando a la autoexpresión por medio de su forma de pensar, su corporalidad, su voz y su accionar, construyendo estéticamente realidades que conduzcan al diálogo, reflexión y a la deliberación constructiva.

Las actividades emprendidas desde la dramatización aportan en la sociabilización de los estudiantes, a facilitar su inclusión y a promover la tolerancia entre personas que conviven en un lugar determinado. Cabe destacar que la dramatización es un desafío que

implica dedicación y esfuerzo, por más que el entorno sea propicio, cómodo y estimulante.

El juego dramático ayuda a los estudiantes a elevar su autoestima, a superar su timidez, los miedos y a ser capaces de expresar sus emociones, sentimientos y opiniones. Para poder elevar la autoconfianza, el primer paso es crear un clima de respeto, de convivencia agradable y de cooperación.

El juego dramático brinda la ocasión para reproducir los conflictos que surgen en los entornos más cercanos y practicar respuestas conciliadoras a las contrariedades que se presenten. Pérez Gutiérrez “la dramatización o drama educativo favorece la habilidad para resolver problemas mediante la vivencia real de la vida diaria”. (2004, p.70).

Es notable reconocer que la dramatización es considerada una herramienta elemental, un método adecuado para perfeccionar la educación, a través del aprendizaje de la oratoria y la kinésica. A modo de ejemplo Vacas Pozuelo (2009), expresa que “el teatro asiste al infante en el enriquecimiento del lenguaje, ayudándolo a comprender, a expresarse. Ampliando el vocabulario, lo cual beneficia la entonación, pronunciación y vocalización”(2010. p.1).

Por otro lado, el juego dramático es considerado un complemento insuperable en la educación de los estudiantes, ya que es una manera que prepara a los estudiantes “para formar seres humanos aptos en el ejercicio pleno de la expresión, en la conversación, en la comunicación, que permite estrechar lazos de amistad entre pares y colectivamente aunado al reconocimiento real del mundo actual bajo sus permanentes cambios.

Con el empleo del juego dramático los estudiantes hacen frente a diversas situaciones comunicativas las cuales les permiten progresar en su habilidad de respuesta en situaciones de comunicación verdadera y tangible, ejemplo de ello, son las reuniones y entrevistas de trabajo, los diálogos con personas que desconoces, charlas emprendidas en contextos formales, puesto que son las que principalmente presentan dificultades comunicativas.

Además, es a través de la práctica del juego dramático donde los estudiantes reconocen el sonido de su voz y develan que las palabras son el mecanismo de expresión más empleado en las distintas situaciones diarias. Aprender a usar la voz y las palabras consienten el alcance de los propósitos propuestos, ya que busca perfeccionar la articulación de los sonidos al hablar, la precisión a la hora de expresar las ideas, la congruencia, el nivel de potencia sonora de los vocablos, la propagación sónica de la voz y la entonación adecuada.

El juego dramático es un complemento para que el teatro se convierta en el artilugio de la palabra y la palabra es el fundamento de la concertación hablada y la vía más expedita para el ejercicio de la convivencia (Blanco Rubio, 2001).

Para este mismo autor, los elementos que constituyen una dramatización son los mencionados a continuación:

Los personajes, son los que asumen el compromiso de llevar a cabo las acciones en una representación.

El conflicto, es el impulsor de las acciones; también visto como el vínculo entre dos personajes. El cual es manejado desde la multiplicidad de situaciones reales tales como: aceptación, amor, rechazo, odio, asco. El conflicto provoca el drama por medio de las acciones en el trascurso de las etapas de planteamiento, nudo y desenlace.

El planteamiento muestra o exhibe los distintos elementos que intervienen en un suceso o hecho por medio de la acción.

Nudo es la razón propia del hecho o acción que se ejemplifica o se ejecuta.

Desenlace es la concreción resolutive o final del hecho o acción ejecutada.

El espacio es el sitio donde acontecen las acciones. Existen dos tipos de espacios: el vivido en la realidad y el vivido en la realidad de manera exagerada reflejando tristezas, alegrías, enojo entre otros. El vivido en la realidad, es donde acontecieron las acciones reales y el vivido en la realidad de manera exagerada, es el construido puntualmente para las acciones dramáticas.

El tiempo centra su atención en la época o la duración, es decir, la época trata sobre el periodo en que aconteció una acción o duración es el plazo en que transcurre una acción. La época y la duración se viven en la realidad y de manera exagerada en cada una de las acciones correspondientes.

El argumento se orienta en seleccionar exactamente de forma secuencial pequeñas partes de las acciones, que recopiladas de manera precisa, posibilitan percibir las acciones en su conjunto.

El tema. Es el contenido que desea comunicar el autor de la obra, e incluso es lo que el espectador comprende de lo que observa.

Seguidamente se presenta tres representaciones que pueden ser tomadas en cuenta para desarrollarlas en el aula de clases.

Monólogo actuado

Quiero siempre estar bajo tu presencia,
Esa que impregna mi ser de confianza y fuerzas.
Esa que alimenta mi espíritu a darle vida
A tu poderosa palabra con toda mi energía.

Todos los días de cada semana,
Conquistas mi corazón, como toda gente humana
Llegaste con amor, dándome lo mejor
Por eso hoy, soy tu gran seguidor.
Notable tu poder que transforma mi ser
Privilegiándome ver la luz del amanecer
Sublime e infinito amor que toca mi corazón,
Llenándolo de gracia e inmensa bendición
Todos los días de cada semana,
Conquistas mi corazón, como toda gente humana
Llegaste con amor, dándome lo mejor
Por eso hoy, soy tu gran seguidor.

Obra “Pepe, el aprendiz”.

Autora: Yanett Mora.

3 personajes:

1. Pepe (Niño de 10 años).
2. Mamá (Mujer de 40 años).
3. Papá (Hombre de 45 años).

Acto I

Ambientación: Habitación de Pepe.

Introducción: Pepe estaba durmiendo. Era su primer día de trabajo con su papá en la zapatería de la familia.

Mamá: ¡Pepe, despierta cariño! Ha llegado tu gran día

Pepe: ¡Al fin mamá! Al fin aprenderé como papá el arte de la familia.

Mamá: Pepe, quiero que sepas que pase lo que pase, siempre serás mi hijo y siempre estaré orgulloso de ti.

Mamá abraza a Pepe y se sonríe.

Mamá: Ahora Pepe, ¡A desayunar! Te espera un gran día.

Acto II

Ambientación: Fábrica de zapatos de la familia de Pepe.

Introducción: El papá de Pepe le estaba dando las instrucciones básicas a Pepe de la zapatería.

Papá: Bueno hijo mio, ¡Al fin aprenderás el arte de hacer zapatos!.

Pepe: ¡Si papá, quiero aprenderlo todo y hacer los zapatos más bonitos que jamás

se hayan visto!

Papá: Wow hijo, me encanta tu actitud, pero no vayas tan rápido. Hacer zapatos es todo un arte que lleva su tiempo de aprender. Fíjate como primero debes tener en mente el diseño que deseas crear y luego tallarlo en madera, así.

Pepe miraba con atención.

Papá: Ahora Pepe, inténtalo tú.

Pepe agarra el martillo y se dispone a clavar su primer clavo.

Pepe: ¡OUUCHHH!

Papá: ¡Oh Pepe, te hiciste daño? ¡Te diste muy fuerte con el martillo! ¿Qué pasó?.

Pepe (Sobándose el dedo): Creo que no apunté bien y en vez de darle al clavo le dí a mi dedo.

Papá: ¡Bueno, tranquilo Pepe, aprender a clavar lleva su tiempo! Ven, intenta mejor dibujando las tallas de pies que ya tenemos medidas.

Pepe se dirige al otro lado del taller a sentarse y dibujar.

Pasaron 5 horas y Pepe seguía dibujando, de pronto, entra su papá.

Papá: ¡Bueno Pepe, creo que esto es todo por hoy! Vayamos a casa a tomar la cena con tu madre.

Pepe: ¡Sí papá!.

Acto III

Ambientación: Cocina casa de Pepe.

Introducción: Papá, Mamá y Pepe comían juntos.

Mamá: Y bien, cuéntenme cómo estuvo el primer día de Pepe.

Papá (Entre risas): Pues que a Pepé le ha costado usar el martillo y se golpeó un dedo.

Mamá: Oh Pepe, ¿te duele?.

Pepe (Avergonzado): No Mamá, no me duele. No te preocupes.

Mamá: Bueno Pepe, no pasa nada, el primer día siempre es así. Ya irás aprendiendo poco a poco.

Acto IV

Ambientación: Fábrica de zapatos de la familia de Pepe.

Introducción: Papá seguía dándole las instrucciones a Pepe.

Papá: Bueno Pepe, hoy seguiremos practicando con el martillo. Agarra uno de los que tienes a tu derecha y clávale estos dos clavos a la suela de este zapato.

Pepe (Agarrando el martillo a su derecha): ¡Sí, Papá!.

Pepe se prepara, respira profundo y de pronto...

¡¡¡OUCH!!!

Papá: ¡Pero qué ha pasado Pepe? No me digas que te volviste a golpear el dedo.

Pepe: Sí Papá, me he vuelto a golpear, pero esta vez en el dedo de la otra mano.

Papá: Bueno Pepe, esto no puede pasar todo el tiempo. ¿Y ahora el dedo de la otra mano? Así no podrás aprender con rapidez.

Pepe se sentía bastante avergonzado.

Papá: Vamos Pepe, mejor regresa del otro lado y sigue dibujando las tallas.

Pepe regresó al otro lado del taller a dibujar.

Pepe (Afligido): Si sigo así, nunca podré avanzar y aprender a hacer zapatos de verdad. ¡Dibujando no llegaré a ningún lado!

Pepe no se había dado cuenta de que su papá se encontraba detrás de él, escuchándolo.

Papá: Pepe, yo sé que te sientes mal por no poder usar bien el martillo, pero debes saber que cada paso que se hace en este taller es igual de importante que el último. Si faltase uno, no podrías hacer zapatos.

Pepe: Entiendo papá

Obra el Principito (Antoine de Saint-Exupéry)

-APARECE LA FLOR PEINÁNDOSE LENTAMENTE. ES COQUETA. VIENDO AL PRINCIPITO QUE ESTÁ FRENTE A ELLA).

– **ROSA:** ¡Ah! Disculpa, me acabo de levantar... estoy todavía muy despeinada.

– **PRINCIPITO:** Eres muy ella !

– **ROSA:** ¿Verdad que sí? Y nací al mismo tiempo que el sol.

– **PRINCIPITO:** Ah si ?

– **ROSA:** (*Vanidosamente*) Creo que es la hora del desayuno. ¿Tendrías la amabilidad de pensar en mí?

– **PRINCIPITO:** (*BUSCA SU REGADERA Y LA RIEGA*)

– **ROSA:** (*EXAGERADA*) Ah ! está muy fría ! Sabes? Yo no le tengo miedo a los tigres, yo tengo mis espinas.

– **PRINCIPITO:** En mi planeta no existen los tigres, además los tigres no comen hierba.

– **ROSA:** ¡Yo no soy hierba!

– **PRINCIPITO:** Ah ! discúlpame.

– **ROSA:** No me dan miedo los tigres, en cambio les tengo horror a las corrientes de aire. ¿No tendrás un biombo?

– **PRINCIPITO:** (*SUSPIRANDO*) Un biombo.

– **ROSA:** Sí, un biombo y en la tarde me deberás cubrir con un cristal; hace mucho frío aquí, aquí es incómodo. Allá, de dónde yo vengo (*PIENSA UN MOMENTO Y SE ACUERDA QUE NO VIENE DE NINGÚN LADO. ELLA TOSE*) *Ese biombo...?*

– **PRINCIPITO:** Iba precisamente a buscarlo, pero continuabas hablándome (*VA A BUSCARLO*)

Proceso didáctico de la Dramatización.

1. Inspiración.
2. Disposición de transmitir tus sentimientos, emociones e ideas, por medio de expresiones corporales, orales.
3. Aplicar algún juego verbal, en la representación.
4. Socializar tus expresiones, hechas drama a través de la escenificación.

Canciones

Definición

El término canción deviene del latín cantío, se puede decir que es la creación genuina de sonidos acordes a quien los escucha. Es el conjunto de versos ordenados, realizada de tal manera que se consiga transformar en música. López (2009), expone que “la canción es la combinación de texto (características cognitivas) y música (características emocionales) por medio de la emisión de la voz. Solo es aceptado como canción si estos tres elementos se cumplen” (p.11).

Los elementos musicales de la canción según Rothman (2014), son:

Melodía: es el fundamento, es decir el corazón de la canción, es lo que la hace tan única y distinta, ya que incluso las canciones deben contener al menos una melodía principal y posiblemente subtonos.

Armonía: se define por el timbre ya que determina la relación entre las notas y su espaciamiento.

Ritmo: influye y aparece en todos sus elementos como armonía ya que es la raíz de la música.

Silencio: se refiere a la falta de sonido en cualquiera de estos tres aspectos como la melodía, la armonía o el ritmo.

Los elementos textuales de una canción de acuerdo a Rothman 2014, son:

La letra: es una combinación de elementos textuales en una melodía, también menciona que es una combinación del sonido de las notas musicales y el sonido de

las sílabas de la palabra.

Elementos comunes: son elementos que sirven para decorar el canto, además crean color y aumentan la diversidad.

Ambiente: se refiere al tipo de estado de ánimo que transmite la canción, es decir, la canción transmite alegría, tristeza, romance, rebelión, etc.

Efectos de sonido: Son los elementos que adornan la canción, no necesariamente los sonidos musicales sino los elementos complementarios a la canción como el sonido de la lluvia, el viento y el tráfico, entre otros.

Frases: Son ideas musicales o frases que ayudan a animar y completar una canción.

Timbre: Esta es la misma nota producida por dos instrumentos diferentes.

Existen tipos de canciones. Respecto a ello, Lozano y Romero (2019), señala que hay tres tipos de canciones, refiriéndose a:

Canciones animadas: estas canciones se caracterizan por la participación, animación y uso de gestos, movimientos que imparten poder e ilusiones.

Canciones calmadas: estas son canciones de letras suaves con un tema hermoso porque su melodía es muy ligera y creativa.

Contenido de la canción: en esta categoría hay canciones cuyo propósito es transmitir un mensaje ya sea de ecología, paz, solidaridad, lucha o desarrollo espiritual.

Además se consideran tipos de canciones: canción infantil. Canción popular. Canción tradicional.

Según Lozano y Romero (2019), mencionan que a la hora de enseñar un canto debemos tener en cuenta las siguientes etapas: la respiración, emisión, entonación, articulación y expresión.

Respiración: esta es la etapa básica del canto porque es una de las principales funciones del cuerpo humano, ya que muchas veces no respirar correctamente hará que los pulmones funcionen de manera ineficaz por lo que es necesario enseñarlo correctamente.

Emisión: son todas las partes físicas del canto incluyendo la producción de sonido por la respiración, los órganos de la boca y la articulación.

Entonación: significa precisión en el sonido, es decir, la entonación determina si un sonido se reproduce perfectamente “correctamente”.

Articulación: se refiere al movimiento y la posición de los órganos vocales para la pronunciación adecuada de consonantes o vocales. Los órganos involucrados en las articulaciones son los labios, el techo de la boca, los dientes, la lengua y la glotis.

Expresión: Esta etapa incluye la expresión de pensamientos y sentimientos a través de canciones y lenguaje corporal.

Rubio y García (2016), expresan que la canción es un modo del lenguaje que maneja ritmos, tonos y un medio de lenguaje común para todos. Se conoce que la lengua y la música poseen formas parecidas de comunicación. De acuerdo, al lingüista Mathew se transmiten fonética y oralmente, ambos incluyen elementos fonéticos, sintácticos y semánticos y se desarrollan en la vida temprana como medios sociales interactivos.

Importancia

Las canciones son el modelo básico para enseñar lecciones elementales a los estudiantes en las etapas iniciales de la vida. Las canciones en general son una fuente real y valiosa de lenguaje auténtico para casi cualquier propósito educativo que podamos ofrecer. Las canciones son un recurso efectivo para enseñar idiomas a personas sin distinción de edades. Podemos usar canciones como actividad pedagógica para enriquecer la gramática y la pronunciación de las palabras. La música es una herramienta de enseñanza comprobada que apoya la retención y producción del lenguaje en los estudiantes de inicial.

Murphy (1992), develó que las canciones se pueden usar con la misma eficacia que cualquier otro formato de texto. Puede ser un recurso lingüístico para introducir y practicar la gramática y la sintaxis, el vocabulario, la pronunciación y las múltiples habilidades expresión oral y escrita y de comprensión auditiva, lectora. Universalmente, las canciones usan un lenguaje de diálogo simple con muchas repeticiones. Gracias a eso, la canción sigue grabada en la memoria de los estudiantes debido a que las palabras y expresiones utilizadas son más fáciles de recordar. Además, las canciones brindan muchas oportunidades para la repetición y la modificación continua como mecanismos importantes de adquisición del lenguaje.

Practicar la entonación mientras se leen canciones es sobre todo divertido y eficaz. Una mezcla de música y lenguaje, la canción tiene una multitud de características que merecen nuestra atención. El lenguaje y la música se entrelazan en las canciones para transmitir una realidad de manera única. Las canciones muestran el sentir en expresiones. Algunas transmiten amor y emociones, otras cuentan una historia memorable y conmovedora, también expresan sueños e ideales, mientras que otras nos hacen evocar el pasado. No cabe duda, que hay canciones con temas completos y llenas de expresiones que resuenan en el corazón de los estudiantes.

El empleo de las canciones como material didáctico pretende ayudar a acercar a las personas a emitir los sonidos, el acento y los patrones rítmicos del lenguaje, como el vocabulario, la entonación, el intercambio gramatical y la conversación. Davanellos (1999),

manifiesta que la música influye positivamente en el acento lingüístico, la memoria y la gramática, así como en el estado de ánimo, la alegría y la motivación.

La práctica asidua de las canciones en el aula puede considerarse una herramienta importante para la apropiación del lenguaje tanto para la lengua materna como para la lengua extranjera. Las canciones introducen nuevos vocabularios, pronunciación e entonación fácilmente para que los estudiantes se acoplen al ritmo, disfrutando practicándolas.

Se enfatiza el hecho de que las canciones son útiles para expandir el conjunto de palabras del vocabulario de los estudiantes, desarrollar sus habilidades de escucha, conversación, presentación con el propósito de habituar a los estudiantes con la lengua materna y así mejorar la pronunciación.

El beneficio del canto, deja una profunda huella en la memoria. Permite la participación activa en su adquisición del lenguaje. Las canciones tratan situaciones reales o imaginarias relacionadas con diversos temas y evocan un sinfín de emociones. También produce beneficios físicos en la respiración y las cuerdas vocales, y preparar los músculos del cuello y la cabeza. Asimismo, es ventajoso para realizar determinados movimientos, mejorando el desarrollo de la coordinación.

Graham (1999), expresa que las canciones tienen mucho que ofrecer a los maestros “las canciones pueden cubrir temas de lenguaje común y temas que son relevantes para un determinado grupo de edad y se pueden usar para practicar una variedad de vocabulario y expresiones” (p.6).

Primero, los maestros deben verificar la relevancia de las canciones de acuerdo al tamaño del texto, vocabulario, estructura e intención instruccional. Generalmente es utilizado para calmar, estimular y entretener, sin embargo, en todos los casos, este método debe estar orientado a promover el proceso de enseñanza-aprendizaje de los sujetos educativos.

Gil (2001), pone de manifiesto que la canción posee dos códigos, dos lenguajes: la música y la literatura, dos formas distintas de significado pero que sin embargo cooperan en la construcción del significado universal. Una canción es a la vez palabras, sonido, música y poesía. La música hoy es entretenimiento, un negocio para unos y una verdadera pasión para otros. Lo cierto es que para muchos tiene un gran valor emocional.

Proceso didáctico de la Canción

1. Inspiración.
2. Disposición de escribir tus sentimientos, emociones e ideas.
3. Aplicar la rima (asonante o consonante), opcional.
4. Socializar tus escritos, hechos canción a través de su lectura o interpretación

musical.

Seguidamente se muestran algunas canciones (te invito a que intentes construir una canción y empieces a entrenarte por ti mismo, emitiendo una y otra vez la lectura o interpretación musical de una canción).

Canciones

Poderoso

Quiero siempre estar bajo tu presencia,
Esa que impregna mi ser de confianza y fuerzas.
Esa que alimenta mi espíritu a darle vida
A tu poderosa palabra con toda mi energía.
Todos los días de cada semana,
Conquistas mi corazón, como toda gente humana
Llegaste con amor, dándome lo mejor
Por eso hoy, soy tu gran seguidor.
Notable tu poder que transforma mi ser
Privilegiándome ver la luz del amanecer
Sublime e infinito amor que toca mi corazón,
Llenándolo de gracia e inmensa bendición
Todos los días de cada semana,
Conquistas mi corazón, como toda gente humana
Llegaste con amor, dándome lo mejor
Por eso hoy, soy tu gran seguidor.

Tributo

Canto para ti,
Porque así puedo sentir que logro vivir y ser feliz
Canto para ti,
Porque iluminas mi camino y llenas mi existencia
De hermosas vivencias.
Canto para ti,
Porque estremeces mi ser,
Solo con ver un lindo atardecer,
Inmaculado de tu infinito poder.
Canto para ti,

Como muestra de mi agradecimiento,
Por todos los regalos, que me concedes en cada momento.

Canto para ti,
Porque tus alabanzas avivan mis ganas
Renovando mis fuerzas cada mañana.
Canto para ti,
Para expresarte todo lo que por ti siento y
Manifestarte todo el amor que llevo dentro.

Inseparable

Eres la compañía de todos los días
De cada segundo de mi vida
En las mañanas cuando despierto
Al mediodía cuando almuerzo
Y aun en las noches cuando duermo
Siento tu presencia en cada momento,
Te has convertido en mi gran alimento
Que fortalece mi espíritu, mi alma y mi cuerpo
Nadie como tú, Dios del universo.
Tú eres la alegría de todos los días,
Que inundas mi ser de la mejor energía positiva
Agradecida siempre compartir con mis hermanas
La mejor experiencia de vida, todas las semanas
No cabe duda que es a ti, a quien necesito,
A cada segundo de mi vida
Mi Dios bendito.

Importancia de los juegos verbales

El valor que tienen los juegos verbales en el campo de la educación se focaliza en su preciada cualidad socializadora, puesto que desde allí los estudiantes aprovechan para alcanzar algunas actuaciones y trabajos disfrutando y estudiando. Son un agente de cambio y apoyo para el aprendizaje de los estudiantes, por medio de su práctica en los entornos educativos. Cabe destacar que el estudiante continúa relacionándose en conjunto, beneficiando el progreso de sus tareas en las diversas unidades académicas de manera dinámica.

Según Fingerman (1970) expresa que el juego es un componente de intercambio social entre las personas. A través del juego se ejecutan múltiples acciones, donde se entrenan las vocaciones comunes de intercambio entre iguales, además de conservar la unión, la relación cordial y afectuosa entre las personas, la cual consiste en la aproximación, la relación recíproca, la adhesión, la difusión de ideas y saberes, aunado al abrazo del significado del afecto con el conglomerado en la cual interviene.

Según Pucuhuaranga (2016), los juegos verbales ofrecen ventajas en la adquisición del conocimiento por medio del estudio de la oratoria, aprueba incrementar los estímulos acústicos, fomentar la imaginación, fantasía e invención, impulsando el sentido del habla con facilidad, enriqueciendo el léxico y ante todo la panoplia cognitiva. Asimismo, Zych et al. (2016), aportan señalando que esta actividad se encuentra estrechamente vinculada con el aspecto afectivo entre padres y sus hijos. El estudiante requiere que la mayoría del tiempo se le converse y las palabras en sí, constituyen un juego.

Los juegos verbales constituyen una herramienta diversa que se emplea en un salón de clases y entornos virtuales, para provocar el ánimo y el avance del lenguaje en los estudiantes, que por lo general se llevan a cabo en una constante vinculación entre dos o más individuos. Los juegos lexicológicos son una estrategia aplicada para ayudar a entender lo que se lee y a crear escritos por los estudiantes desde sus inicios en la educación formal. Brinda notables provechos para quien los ponga en práctica, ya que los estudiantes progresivamente van alcanzando una considerable apropiación de los códigos lingüísticos, aprobando la adquisición y apoderamiento de manera ingeniosa y significativa de los diversos componentes de la lengua.

Es el lenguaje la vía con mayor poder que hasta ahora existe para saber y obtener influencia recíproca con el medio en la cual se desenvuelve, la cual es conveniente ser desarrollado de una manera persistente y en detalle, ya que hay una evidente necesidad de apropiación de las diversas maneras de difusión que tienen los estudiantes al incorporarse en la colectividad como personas escolarizadas.

En el momento en que los docentes laboran aplicando esta estrategia, estimulan la memoria, generan grandes avances en la fluidez verbal, el vocabulario, su evolución cognitiva y por consiguiente la obtención de diversas palabras que detentan una dificultad semántica, requiriendo asistencia en la obtención de conceptos con mayor complejidad; además aproximan a los estudiantes a ejercitar la lengua que se acostumbra en su entorno más próximo, favoreciendo la reciprocidad comunicativa entre los individuos procedentes del entorno comunitario.

Lo resaltable de los juegos lexicológicos es que favorecen a través de su uso en los estudiantes el progreso en la consciencia fonológica, capacidades tales como el

reconocimiento de sus correspondientes habilidades individuales y colectivas, dándose cuenta del valor que tiene el lenguaje en el accionar diario del mundo en el cual se desenvuelven.

A partir de los juegos lexicológicos, los estudiantes podrán incorporarse de manera positiva en la sociedad, consiguiendo entender el código lingüístico con sus variados fines comunicacionales. El juego verbal es un poderoso agente de provecho para la educación de los estudiantes. Por medio de su utilización en las escuelas y entornos virtuales, estos buscan ser ejecutados en la compañía de los demás compartiendo opiniones e intereses comunes, beneficiando el progreso de las actividades pedagógicas, resaltando en ellos la adquisición de un excelente desempeño en la expresión oral.

Los estudiantes asimilan jugando, por lo que aplicar una estrategia que amalgame el aprendizaje con el juego, posibilita un mayor progreso educativo. Al emplear los juegos verbales dentro o fuera del salón de clase se ayuda grandemente al desarrollo de las diferentes capacidades en los estudiantes, entre ellas la distinción auditiva y la consciencia fonológica, como fundamentos esenciales en la adquisición y apropiación de la lectura y la escritura.

Los juegos de lenguaje por lo general se perfilan hacia la reproducción y memorización, como potencialidades cognitivas. No echemos de menos, el desarrollo del ingenio, la imaginación aplicando con los estudiantes dichos medios, para que renazcan desde su inventiva: ideas creadoras, actividades recreativas con sentido pedagógico, multi-interpretación de escritos, ajustes reales e imaginarios de textos, recreación de la realidad de un sujeto o realidad en otro sujeto o realidad. De este modo se deduce que la creatividad puede entenderse, llevarse y practicarse como algún otro aspecto del andamiaje de la Lengua y Literatura.

Teoría sobre los juegos verbales

Por medio de los juegos verbales se pueden desarrollar la percepción auditiva y la consciencia fonológica, se desarrolla la creatividad, la memoria y el vocabulario, Vygotsky (1998). A saber, los juegos verbales permiten desarrollar la capacidad de escuchar la voz, la memoria y la creativa importante para el desenvolvimiento del estudiante. Los juegos verbales ponen énfasis en el carácter lúdico y creativo del lenguaje además de consolidar una actitud exploratoria de posibles significados (Henao-Ramírez, 2007). Por eso se puede decir que los juegos verbales fomentan la consciencia lingüística porque permite en un ambiente de juego divertirse y entretenerse, así como diferenciar los sonidos que permiten gestar la creatividad al asociar palabras, dando pie al incremento del vocabulario que al final termina promoviendo la fluidez de la expresión oral.

VOCABULARIO. CONTEXTO REAL Y SUS ELEMENTOS

El acto comunicativo es tan esencial para expresar lo que se piensa y se siente. No obstante, los resultados del Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes (PISA, 2015), en el área comunicativa es bastante preocupante en el Perú, dado que se posiciona en el tercer país con un bajo nivel comunicativo, alcanzando el último lugar en comparación con ocho países de la región. Asimismo, el 80% de los estudiantes no llegaron al tercer nivel en comprensión lectora de un total de seis cifras ofrecidas por el Ministerio de Educación del Perú del año 2015.

El estudio de Thorne *et al.* (2013), evidenció que los estudiantes no les preocupa ni les motiva fortalecer sus competencias comunicativas, limitando enfrentar el problema de la deficiencia del lenguaje oral, como la pronunciación incorrecta de palabras, reducido número de palabras al comunicarse, producto de la poca lectura y el entorno en el que viven, cuando en esta etapa y nivel de estudio realmente deben poseer una variada y amplia serie de palabras presente en los diccionarios, pero al no ser utilizados, empobrece el lenguaje.

Por otro lado, el estudio de Santiago (2000) revela que los individuos “utilizan un número pequeño de palabras que son repetidas con frecuencia al momento de expresarnos, de tal forma que las cuatro mil unidades léxicas del habla abarca el 97,5% de un texto, no son tomadas en cuenta” (p.155). El vocabulario se puede presentar en dos formas el activo que es el que se emplea para hablar y escribir y el receptivo aquel que comprendemos al escuchar o al leer (Galarza, 2018).

VOCABULARIO

Conceptualización

Los componentes gramáticos, fonéticos y léxico-semánticos describen parte del ejercicio comunicativo, por lo que se recomienda apoyarse en disciplinas más actuales tal es el caso de la lingüística textual, la sociolingüística y la pragmática para lograr hacer comprender el lenguaje humano en su totalidad.

El desempeño pedagógico se centra en poder asistir a los estudiantes para que se aprovisionen de medios que manifiesten un pensamiento, un sentimiento o deseo y desarrollen la capacidad del entendimiento, los cuales les concederán implementar adecuadamente la lengua en condiciones y situaciones comunicativas. (Lomas, 1999). Por tal motivo, una de las funciones de los docentes es convidar con frecuencia a los estudiantes a poner en práctica la lectura y escritura, para que leyendo y escribiendo puedan producir

composiciones, discursos y obras originales (Godman, 1995).

Todo estudiante puede apoderarse de un extenso vocabulario, el cual viene dado por las exigencias del pensamiento: se piensa con palabras; relacionándolas, precisándolas, ordenándolas o clasificándolas, producto de los procesos mentales superiores orientados por el mismo lenguaje. Las cavilaciones espontáneas, reflexivas y creativas precisan de vinculaciones léxicas en cantidades y características múltiples.

Las palabras alimentan el acercamiento entre los estudiantes, haciendo de la interacción social una realidad necesaria. La relación entre los estudiantes exige incluir una variedad numerosa de palabras que sean útiles y funcionales, no solo para concretar el acto comunicativo sino también para garantizar el desarrollo de la vida en cada persona. Prepararse en la obtención de un abundante caudal léxico y expresarse verbalmente con seguridad y claridad son cualidades sociales importantes que hoy debemos cultivar y promover.

Cuando se estudia el término palabra, se relaciona con la lexicología y la lexicografía que es parte de la lingüística destinada al estudio del génesis, modo y representación de las palabras; la lexicografía abarca una necesidad más funcional, la constitución de los catálogos alfabéticos que explican todas las palabras de un idioma. Lo interesante es que los vocablos son una parte elemental del conjunto de sonidos articulados con los que expresamos ideas, sentimientos, recopilación de las propias vivencias y normalización del lenguaje humano.

La palabra examinada desde el enfoque psicológico de acuerdo a Luria (1980) psicolingüista, asegura que en la palabra cohabitan cinco funciones primordiales, a saber:

- 1.- La designación: Indica ideas, causas y motivos, atributos, correspondencias: verbos, adjetivos y sustantivos. Estas nominaciones unidas con los adverbios concuerdan en su denotación conceptual, contrariamente se presentan las preposiciones, conjunciones y los artículos que muy pocas veces se relacionan con la realidad, su significado es útil en el plano gramatical y favorecen la expresión oral y escrita que desempeñan los estudiantes, y a partir de ellas, se obtienen conocimientos del universo y se tiene una idea cabal de sí mismo y de los demás.
- 2.- Además de reemplazar al objeto, también lo estudia; lleva a cabo la abstracción y difunde las particularidades.
- 3.- Extiende el objeto de referencia, haciéndolo parte de una precisa nominación.
- 4.- La misión más renombrada generalmente es la difusión o comunicación de ideas e informaciones.
- 5.- Contiene lo expuesto con anterioridad, asumiendo que la palabra se muestra como centro o base de la reunión de expresiones propias del intelecto y del

entendimiento humano.

Desde la visión antropológica, la palabra implica proferir sobre el ser humano. Yendo más allá de su materialidad acercándose a los demás, socializa el hecho de existir. Por lo que es necesario promover la comunicación, de modo que los vínculos humanos obtengan excelentes ganancias.

Evidentemente existen debilidades para fomentar en los estudiantes el interés de aproximarse a las palabras, que es igual a aproximarse a los individuos y al universo. No se alcanza con conocer y saber palabras, es importante producirlas, crearlas, generarlas, utilizarlas con exactitud y ajustarlas a cada contexto comunicativo. La palabra está obligada a mostrarse no simplemente como significado, sino también recubrirse de discernimiento.

Es muy posible que la práctica continua de la lectura aumente significativamente el léxico, no obstante es imprescindible procurar a partir del accionar pedagógico, ofrecer opciones didácticas para que los estudiantes reciban a través de la ejercitación constante la mayor cantidad de palabras, facilitando de esta manera la apropiación de habilidades comunicativas.

El vocabulario es la representación tangible de carácter convencional, que se adscribe socialmente, fusionado a las demás habilidades y sub-habilidades, prácticas o destrezas del lenguaje y se convierte en una referencia socio-lingüística de primer orden. Argumento de gran valor para que a partir de las instituciones y programas se empiecen a descartar las diferencias por causas lingüísticas, de modo que la lengua modelo sea un hecho patrimonial asumido por un gran número de hablantes. Se patentiza la ausencia de la transferencia lingüística, en la cual el vocabulario sea estudiado y practicado de manera amplia y enfática.

Exhortar al docente a realizar por medio de recursos, procedimientos y técnicas la activación sobre las manifestaciones de los pensamientos, sentimientos o deseos, así como también desarrollar la capacidad del entendimiento, además de estimular la actividad mental en donde los pensamientos tomen pausa sobre el estudio e interés de una situación o tema que involucren las habilidades comunicativas del lenguaje en los estudiantes.

Para prosperar y fortalecer las habilidades léxicas es necesario abordar el vocabulario de forma organizada, asidua, reiterativa y contextualizada. El vocabulario tiene que ser estudiado desde una realidad configurada que simplemente aguarde a que la estimulemos. La inmediatez, la reiteración y apoyo consolidarán la habilidad, la práctica y destreza léxica.

García Hoz (1977) explica que la formación elemental del vocabulario se vivencia en tres niveles, descritos a continuación:

El vocabulario usual señalado como general: compuesto por unas doce mil palabras.

El vocabulario común denominado como básico: compuesto por unas dos mil

palabras.

El vocabulario fundamental: engloba las doscientas voces del vocabulario básico con debilidades ortográficas.

Los diccionarios por lo general contienen como mínimo cuarenta mil palabras, donde el hablante instruido utiliza entre cuatro mil a cinco mil palabras de su ejercicio efectivo y verdadero.

Moreno (2000) reconoce que el vocabulario básico tiene que estar conformado por palabras que den a conocer las normas de la ciencia del lenguaje, los principios de la mente, el eje de las interacciones entre los individuos, así como también lo relacionado a la enseñanza y al enfoque investigativo.

Se pueden encontrar diferentes clasificaciones sobre el conjunto de vocablos propios de una ciencia, arte o profesión que suministran diversos profesionales expertos en lo referente al vocabulario, entre ellos se describen:

Vocabulario específico o técnico: estos se refieren a vocablos empleados en contextos comunicativos que muestren la transferencia notable sobre el marco del desempeño de un sector definido. Vocabularios especializados o de cualquier área del saber. Son palabras más técnicas que responden a una ciencia, arte u oficio determinado.

Vocabulario general: de considerable amplitud debido a su utilización por los hablantes en situaciones cotidianas. Conformado por el conjunto de vocablos que se suponen son de empleo cotidiano, para avanzar en el trato entre los seres humanos y su convivencia.

Vocabulario potencial: se encuentra compuesto por un poco de palabras ignotas, así como aquellas que aún desconocidas, se es capaz de percibir su acepción, debido a su constitución lingüística o por el entorno en la que han emergido.

El vocabulario pasivo: son aquellas palabras que conoce el hablante pero no las utiliza. Es aquel repertorio de palabras donde el participante llega a entender a pesar de no emplearlo asiduamente.

El vocabulario activo: son todas aquellas palabras que si emplea el hablante. También recibe la denominación de vocabulario propio de cada individuo. Es el repertorio de vocablos que el hablante usa comúnmente cuando se interrelaciona con las demás personas.

El propósito pedagógico didáctico se enmarca en ir agregando de forma progresiva el vocabulario pasivo al activo. Evidentemente la utilización del vocabulario pasivo es más preponderante que el vocabulario activo, sin embargo la tarea es reducir la brecha entre los

dos y obtener la posibilidad de ganar ventajas en la apropiación y dominio de las palabras.

LÉXICO Y VOCABULARIO

El léxico es el conjunto de todas las palabras que se encuentran a disposición del individuo en un lapso de tiempo establecido. El vocabulario es el que utiliza el individuo en cada acción del habla concretada. Léxico y vocabulario están en correspondencia inclusiva. Las actividades pedagógicas deben dirigirse a aumentar el léxico propio de los estudiantes, exhibiendo el léxico general o integral y los vocablos que el individuo no ha podido apropiarse.

El vocabulario oral y escrito. Se caracteriza por su visibilidad en función al registro. El vocabulario escrito posee mayor dominio que el oral, ya que se muestra por medio de los grafemas o signos reflejados por lo general a través de escritos: artículos, ensayos, textos, entre otros y el vocabulario oral es presencial y su intención es complicada, la intensidad de la voz, la expresión del rostro, la expresión corporal, el apoyo emotivo y el adorno expresivo le dan forma al lenguaje en su totalidad.

El docente elige el vocabulario básico, es decir realiza un diagnóstico para describir de manera detallada el vocabulario del estudiante, para luego fijar cuales podrían ser las estrategias adecuadas que promuevan y consoliden el vocabulario por medio de métodos de enseñanza múltiples, estimuladores y atractivos. Los procedimientos a seguir en la obtención del vocabulario según Saavedra (1988) son tres:

- 1.- Recepción: capacidad para entender el lenguaje oral y escrito.
- 2.- Simbolización Interna: análisis, comprensión y elaboración de significados.
- 3.- Expresión: interacción verbal y escrita.

Debemos tomar en consideración que los procedimientos para la obtención, fortalecimiento y enriquecimiento del vocabulario no culminan jamás debido a que la lengua es una parte del cuerpo vivo y por naturaleza irá emergiendo novedosas realidades a las que designar. Por tanto, todo el conocimiento que se posee de la realidad durante el recorrido de la vida se consolida, creciendo más y más, la lengua se transforma al pasar el tiempo permitiéndoles a las palabras que tengan un concepto definido en un tiempo determinado, pudiendo variar su conceptualización, a saber, se les adjudica nuevas connotaciones. Además, la alternativa es que emerjan vocablos nuevos o que se renueven otras.

La obtención y evolución del vocabulario se refiere al conocimiento o a la develación de desconocidas áreas de información, es decir, en el transcurrir del tiempo los estudiantes van reconociendo otras unidades y programas curriculares, teorías, ciencias, así como también van conociendo el mundo real; además de ir relacionando las formas de

denominación de los diversos campos en que se presenta nuestra existencia. Al alimentar los referentes de otras realidades y latitudes se cultivarán las palabras.

La apropiación y manejo del vocabulario depende tanto del conocimiento de los vocablos y sus correspondientes definiciones, como a las múltiples estrategias para emplearlos con eficiencia e idoneidad. Dominar un vocablo supone:

- **Pronunciación y Ortografía.** Se refiere al dominio de cualquier emisión de voz simple o articulada y cada uno de los sonidos simples del lenguaje hablado que la conforman. Además de saber identificarla verbalmente, poder pronunciarla y dominar sus signos. Aunado a saber descodificarla y caligrafiarla.
- **Morfología.** Trata sobre el dominio y empleo apropiado en todas sus formas (persona, número, género, tiempo, etc.) así como dominar su composición (palabras compuestas, prefijos, sufijos, etc.) y también dominar los diferentes vocablos vinculados formalmente con ella.
- **Sintaxis.** Se encarga del dominio utilizado en un contexto. Sumado al dominio de los regímenes verbales, la categoría, etc. y las reglas que norman su aplicación sintáctica.
- **Semántica.** Centrada en dominar su valor semántico de acuerdo al contexto lingüístico. Así como identificar su acepción denotativa y su estimación connotativa. Es decir, vincularla con un significado relacionado con algo realista y semánticamente con diversas unidades lexicales.
- **Pragmática.** Se trata de utilizarla como fracción de un texto en correspondencia con un contexto y para alcanzar un objetivo establecido.
- **Sociolingüística.** Referida a reconocer su valor dialectal y de registro. Además de emplearla de forma correcta a la ubicación comunicativa.

La pronunciación, la ortografía, la morfología, la sintaxis y la semántica forman lo que se conoce o denota por competencia lingüística y la pragmática, la sociolingüística indican la intención comunicativa.

Para aumentar el vocabulario se recomiendan dos efectivas maneras:

- **Inmersión.** Consiste en posibilitar favorablemente una situación en la que cuando emerge una palabra nueva en un escrito, dentro del mismo se pueda encontrar información para que el estudiante realice inferencia deductivas sobre su acepción.
- **Aprendizaje consciente.** El aprendizaje consciente incluye una vasta multi-variedad de situaciones en la que a través de métodos y técnicas muy variadas se trabaja con las palabras amalgamando la expresión oral y la expresión escrita.

Los docentes les toca provocar en el estudiantado la inmersión para que poco a poco se familiaricen con la hiperonimia o hiponimia. Al inicio los estudiantes usan hiperónimos y es allí la ocasión más propicia de ir introduciendo los hipónimos. De acuerdo a como vayan

presentándose nuevas realidades es recomendable ir profundizando en los hipónimos, ya que de esta manera se pudiera denominar la realidad con mayor certeza.

Para abordar en la práctica docente, el aprendizaje consciente emplea dos tipos de recursos didácticos conocidos: el Diccionario y los juegos verbales. Para trabajar el Diccionario en el entorno educativo es preciso que los docentes dominen el manejo didáctico de los diccionarios y la multivariación de diccionarios existentes hasta hoy y así cumplir con la misión pedagógica de enseñarles sacándole el mayor de los provechos. El estudiantado debe ejercer dominio en el manejo del diccionario como un recurso asiduo en su ocupación formativa.

Cuando introducimos el diccionario en las prácticas pedagógicas se recomienda utilizarlo de manera razonada, puesto que usarlo sin una razón o necesidad aparente, puede llegar a abusarse de él, aún más desvirtuar su utilidad y función. Se sugiere que el docente alterne el empleo del diccionario, es decir, en ocasiones que sea este quien se convierta a través de sus propias palabras un diccionario vivo y en otras situaciones acudir a él.

No es atractivo crear hábitos de lectura en los estudiantes si su práctica está limitada al uso continuo del diccionario, es necesario generar estimulantes estrategias que posibiliten la adquisición de destrezas y el gusto hacia la lectura.

El uso del diccionario es fundamental, funcional y provechoso, pero no su abuso. Un diccionario es la descripción detallada de vocablos—gráficas de una lengua, un inventario que engloba gran parte de la riqueza léxica de una lengua. En la actualidad se encuentran el Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua (DREA), el Diccionario de Seco, Gabino y Ramos, además el de María Moliner.

EXPRESIÓN ORAL

La expresión oral es una habilidad lingüística vinculada con la generación de un conjunto de palabras expresadas verbalmente. Es la facultad para transmitir ideas, pensamientos y sentimientos que comprende tanto el alcance y la apropiación de la pronunciación, del vocabulario, el cumplimiento de las reglas de la lengua hablada, así como también la inclusión de saberes socioculturales y empiristas. Incluye un conjunto de pequeñas habilidades, tales como saber proporcionar contenidos de valor y con criterio, manifestar las convergencias y divergencias de algún asunto, solucionar desacuerdos conversacionales o saber en qué momento es oportuno hablar y en cuáles no.

Para Cassany (2000) la expresión oral además permite ampliar la facultad de escuchar para entender lo que nos expresan los demás. Por lo general se escucha comentar sobre un buen lector, un extraordinario orador y un excelente escritor; no obstante es poco

común y posiblemente extraño que encontremos quienes escuchen conversar sobre un buen oyente.

Según Álvares (1999) la expresión oral es la influencia recíproca entre personas que conversan y donde el diálogo es fundamental emitiendo ideas e informaciones de interés que facilitan la comprensión de conceptos y palabras.

La expresión oral en los estudiantes es un proceso que se lleva a cabo de manera creativa por medio de su particular práctica en su entorno.

La sociedad globalizada hoy reclama desarrollar una verdadera facultad comunicativa. Las oportunidades de empleo, superación académica y los vínculos sociales se encuentran sujetas a las propias habilidades discursivas para compartir con los demás, utilizando como instrumento primordial la expresión oral.

El valor de la expresión oral en la comunicación es incalculable, considerada como un medio que facilita la acción interna discursiva entre los estudiantes, para alcanzar diversos objetivos utilizando un lenguaje entendible por todos. Es la manera de hacer llegar entre ellos el sentido propio de su existencia, con el propósito de contribuir en la formación continua de su conducta, aportando contenido de valor para emplearlo en la comprensión de los mensajes que guardan la esencia de la comunicación y para ello se debe tomar en consideración:

- El grado de intensidad y matiz de los fonemas emitidos.
- Rapidez de la misiva y sus pausas.
- Comportamientos no verbales: muestra de un aspecto particular de la cara y gesticulaciones expresivas.
- Demostraciones a través del cuerpo y extensión definida de su ubicación.

Montealegre (2015) expresa que la lectura ayuda a alcanzar mejores resultados en la expresión verbal, debido a que ella se desarrolla en gran medida cuando se habla sobre algún tema de interés, ejercitándola verbalmente.

Este autor supone que ejercitar continuamente la lectura beneficia en gran manera la expresión verbal del estudiante, permitiendo el aumento del léxico y el progreso en la pronunciación de las palabras. La lectura concede al estudiante potenciar sus facultades en la creación de ideas, proveyéndole la oportunidad de explicar sobre cualquier tema y a la vez procura facilitar en los estudiantes la construcción de un pensamiento crítico que le otorgue expresar sus propios puntos de vista y criterio sobre un tema o contenido en particular.

La expresión verbal se muestra de dos maneras distintas caracterizadas por ser espontánea y reflexiva. La expresión verbal se realiza de forma espontánea, con el propósito de crear interés en los demás estudiantes y de una manera original narrando

acontecimientos sucedidos; manifestando emociones, preferencias, incertidumbres, dilemas; de acuerdo a razonamientos fundamentados en observaciones y puntos de vista sobre la variedad de temas existentes. Además tiene la virtud de ser considerada una conversación, que se emplea y practica en la cotidianidad de las diversas situaciones de la vida de un individuo.

Cuando se muestra de manera reflexiva algún tópico de interés conceptual, se realiza usualmente de forma auténtica, producto de la aplicación de procesos mentales superiores tales como el pensamiento crítico y el análisis detenido. Esta manera de expresión se emplea en las disertaciones científicas y académicas, congresos, discursos, entrevistas, asambleas y en pocos proyectos presentados en las plataformas comunicacionales.

CONDICIONES PARA UNA BUENA EXPRESIÓN ORAL

Claridad. Se trata sobre la exposición de ideas puntuales y con sentido. Utilizando un discurso correctamente elaborado y con palabras de uso cotidiano que puedan ser asimilados por los oyentes. Si se emplean vocablos que representen incertidumbres al destinatario, es conveniente aclararlas para que logren ser entendidas.

Concisión. Se refiere a la aplicación de vocablos ajustados. Dejando atrás la verborrea. Sin tratar de ser sucinto ni optar por envolver al oyente en una confusa y prolija locución, por más emotiva e interesante que sea.

Coherencia. Alude a la creación de mensajes con sentido razonado, uniendo de forma lógica las ideas, resaltando y explicando que es una realidad objetiva y un juicio de valor.

Sencillez. Se refiere al modo de crear tus propios mensajes a través de vocablos que siempre empleas.

Naturalidad. Trata sobre la expresión despierta y franca, sin palabras obscenas o descuidadas. Es un claro ejemplo de dominio del lenguaje y es una forma de alcanzar la naturalidad, propia de una minuciosa preparación de la participación. Con preparación y práctica, se consigue que el mensaje alcance a sus destinatarios de manera clara y concisa.

DESARROLLO DEL LENGUAJE

Llamado también adquisición de la lengua materna, se define como la evolución cognitiva en la cual los estudiantes poseen la facultad de comunicarse oralmente utilizando un idioma. Se genera en un espacio de tiempo crítico, iniciándose luego del primer trimestre de nacido hasta el principio de la pubertad. En la mayor parte de los estudiantes

el desarrollo del lenguaje se cumple básicamente en el transcurso del primer lustro de vida, particularmente en lo que respecta a la apropiación de las estructuras lingüísticas y de los componentes.

Al pasar los primeros años se experimenta una gran rapidez de aprendizaje y se obtienen las herramientas básicas y sus significados y es en la pre pubertad cuando se reafirma su uso, la deducción práctica y la facultad para comprender nociones no-literales, cargados de: sarcasmo, cinismo, ironías y metáforas. Según Calderón (2004) el camino primordial de la comunicación humana es el ejercicio del lenguaje verbal, la fonética y la emisión de palabras, que les otorgan a los estudiantes manifestar y entender ideas, cavilaciones, emociones, discernimientos y acciones. El lenguaje fonético es una realidad producto del progreso en el tiempo mediante el modelaje y la maduración del estudiante a partir de la abundancia de estímulos que forman parte de su entorno.

La apropiación del lenguaje verbal es vista como el incremento de la facultad en la comunicación oral y lingüística a través del diálogo, asumiendo una posición definida y respecto a determinado contenido y ámbito temporal. En este sentido, al llevarse a cabo la apropiación del lenguaje oral, debe existir un equilibrio entre el conjunto de creaciones auténticas como elemento fundamental haciendo que participe el contenido lingüístico y extralingüístico de la reciprocidad oral, de los argumentos dialógicos, las disposiciones e intereses de los integrantes, así como también de las notificaciones sobre el orden formal de las conceptualizaciones y los vocablos que lo constituyen.

El lenguaje verbal es considerado un elemento de una compleja estructura comunicativa que se lleva a cabo entre las personas. Los investigadores han denominado al desarrollo del lenguaje en el infante “desarrollo de la capacidad comunicativa”, iniciándose desde las tres primeras semanas de nacimiento, al observar fisonomías, risas, ademanes y al oír las expresiones lingüísticas emitidas por las personas mayores. No cabe duda que la atención, la percepción, la memoria, los mecanismos internos propios del infante y las vivencias interactivas permiten progresar en el lenguaje oral, ya que son los componentes que facilitan el procesamiento de la información sensorial recibida por medio de los cuales se van incorporando los elementos de la comunicación y las condiciones para que se entienda nuestra lengua.

COMUNICACIÓN ORAL

El lenguaje oral se origina gracias a la necesidad de comunicación entre los seres humanos; la mayoría adquieren el habla escuchando y reproduciendo palabras con las demás personas que forman parte del entorno donde se desenvuelven, debido a intereses, carencias básicas del hombre, como lo es comunicarse con sus pares, respondiendo a su

naturaleza social y socializadora. La apropiación del lenguaje verbal en el infante comienza a formarse de manera simple e innata y prosigue durante la infancia. No es sólo el resultado del desarrollo orgánico y psíquico, mucho menos es igual en todos los individuos, es una manera de vida de cada infante.

De esta manera, se concibe que la comunicación es un modo de intercambio recíproco verbal en la cual los individuos adquieren la facultad de comunicarse y de desenvolverse por medio de sus habilidades comunicativas. De igual forma, la comunicación oral posee un propósito definido: establecer contacto, persuadir, informar y entretener. Si la comunicación oral es efectiva se alcanzan los propósitos establecidos en el intercambio comunicativo.

En este sentido, Amorin (1980) expone que en la comunicación oral se gestan procesos que van evolucionando con el paso del tiempo y potenciando ciertas habilidades. Entre ellas se señalan:

- Dominio pleno del vocabulario como parte fundamental y de gran valor para el desarrollo humano.
- La utilización correcta de términos que concuerden con el contexto abordado.
- Difusión de ideas con exactitud, nitidez, elocuencia y destreza.
- Cultivar el poder de escuchar comprobando por medio de la decodificación de los mensajes verbales percibidos.

Poseer la capacidad de cultivar las palabras al hablar es una habilidad prioritaria para el desenvolvimiento en el transcurrir de la vida y solo se domina plenamente si la ejercitamos como parte de nuestra rutina diaria, es como si entrenáramos para una competencia o para participar en un evento de interés. La habilidad para hablar se obtiene por medio de un procedimiento relativamente pausado y progresivo en la que participan agentes culturales y sociales, contenidos de uso lingüísticos, sistematizaciones, formas y destrezas lingüísticas.

La comunicación oral se lleva a cabo a través de la recepción auditiva y es el modo del lenguaje más corriente del hombre.

Existen diversas maneras de comunicación oral. Los quejidos, abucheos, sollozar y carcajear muestran la variedad de manifestaciones de vida llegando a ser uno de los aspectos más elementales de la comunicación. El modo más avanzado de comunicación oral es el lenguaje estructurado, los sonidos articulados que dan origen a las sílabas, palabras y oraciones con las que interactuamos con el resto de las personas.

Importancia de la comunicación oral en la interacción humana

Valladares (2000) diserta sobre el tema resaltando la necesidad de personas que

dominen comunicarse con elocuencia y transparencia, con excelente articulación de las palabras y tonalidad de voz, que utilicen de manera oportuna y genuina las técnicas viso gestual (gestos, mímica, movimientos del cuerpo), que se hagan oír pero que también oigan al resto de los individuos.

Es preciso de tal manera que recuperemos la pedagogía didáctica de la comunicación oral, en condiciones perfectas e imperfectas, por tal motivo se plantea desarrollar habilidades y destrezas para el intercambio verbal, a través del diálogo, la discusión, la exposición, las muestras de los discursos orales, entre otras maneras en la que se presenta la comunicación oral empleando los juegos verbales. Dichas técnicas y recursos serán provechosos para que los estudiantes se apropien de herramientas que les permitan relacionarse con sus semejantes en el transcurso de la prosecución de sus estudios de primaria, secundaria y universitaria, en el desempeño laboral o en la práctica cívica.

El mundo actualmente necesita un verdadero desarrollo de las competencias comunicativas. Las oportunidades de empleo, la superación académica, las interacciones sociales dependen, en gran medida, de las propias capacidades para relacionarse con los demás, teniendo como instrumento principal la expresión oral. Es conveniente entonces que los responsables pedagógicos ayuden a consolidarla, puntualmente en los siguientes aspectos:

Pronunciación correcta, de modo que la articulación de las palabras sean transparentes.

- Nivelar el tono de voz de manera adecuada respondiendo a la esencia del relato.
- Locución con palabras que puedan oírse por todos los estudiantes.
- Elocuencia en la exposición de la información.
- Apropiada utilización de los ademanes.
- Intervención congruente y oportuna.
- Habilidad de convencimiento.
- Manifestación transparente de la información.

El mejor modo para realizar cada uno de estos aspectos es ejercitándolos a través de la intervención en contextos comunicativos experienciales. El acompañamiento y el desempeño pedagógico, se reduciría a ser, en tal caso, en una tediosa exposición de definiciones y teorías para dar espacio a estrategias pertinentes y estimulantes, como los juegos verbales, juegos de roles, simulaciones sobre situaciones reales, discusiones y encuentros que promuevan la expresión oral, entrevistas, diálogos, oratoria, recitación, entre otros, que concedan, además, potencializar la imaginación, el ingenio y el criterio

razonado para asumir con determinación situaciones que merecen de nuestra acción y sobre todo superar los dilemas que se presenten.

Los saberes teóricos y prácticos recobran su propósito en la medida que aportan al fortalecimiento del desarrollo de las capacidades superiores del ser humano, por tal motivo es que las interpretaciones teóricas tales como las definiciones asociadas con la lógica, adecuación, cohesión, aspectos gramaticales fundamentales, afloran gracias al resultado del ejercicio comunicativo, y no como una simple muestra alejada de la realidad y fuera de contexto.

La difusión oral se basa en una gran cantidad de códigos verbales como la modulación de la voz, los ademanes, los desplazamientos del cuerpo y la forma de vestir.

MACRO-PRÁCTICAS DE LA LENGUA EN LOS ESTUDIANTES

Son destrezas comunicativas que van siendo progresivamente ejercitadas en el estudiante, permitiéndole influenciar de manera recíproca su ambiente social. Las macro-prácticas de la lengua Galarza (2018), son dos: las de comprensión se refieren a saber escuchar y leer; y las de expresión se tratan de saber hablar y escribir.

Comprensión

Escuchar: es la macro-práctica que fomenta en el estudiante la competencia comprensiva, otorgándole la oportunidad de adquirir conocimientos de los demás. Escuchar amalgama un conjunto de capacidades intelectivas, socio-lingüística propio del ser humano, que se adquieren entrenando el interés, el pronóstico, la coordinación, la captación de la información viso-gestual, la reactivación en la adquisición y apropiación de los saberes que se han obtenido previamente.

Leer: es la macro-práctica básica para ser empleada en la pedagogía de la lengua. Por medio de ella se crea en los estudiantes la facultad de comparar textos para que alcancen develar su importancia y sentido, entendiendo así el mensaje que se desea expresar. Leer es una acción que trasciende la relación entre los sonidos con las letras. Dentro del plano comunicativo, se entiende a la lectura como un acto mental y como un procedimiento creativo e imaginativo en donde intervienen el leyente, el escrito y el contexto.

La lectura requiere de una serie de micro-destrezas que coinciden en el accionar del lector: pasar la vista por un escrito, enterarse de la información allí contenida, alterar un orden, adicionar ideas con sentido, comprender lo que está escrito entre líneas, analizar, aunado a otras habilidades.

Expresión

Hablar: promueve en el estudiante sus capacidades para comunicarse oralmente. Por medio de ella los estudiantes tienen la posibilidad de expresarse con los demás, impulsando la utilización del lenguaje que estime adecuado para: hacer propuestas e indicaciones, solicitar información, entre otras.

Esta macro-práctica se apoya en las creaciones expresivas de los sonidos emitidos, aceptable dominio del vocabulario y el uso de medios que acentúen el mensaje a difundir a través de la diversidad del contenido abordado. Engloba aspectos como la magnitud del sonido, la entonación de la voz, los silencios entre frases, el ritmo del relato; la facultad de difundir ideas con ademanes.

Escribir: se muestra como un instrumento elemental para incrementar la competencia en la expresión de los estudiantes, buscando alcanzar varios propósitos que le son únicos: la correspondencia entre las personas para compartir y propagar ideas e informaciones, construir ideas o visiones sobre un tema en particular ajustado a las funciones, leyes y estructura del lenguaje. Considerado como una manera para fortalecer la apropiación y adquisición del lenguaje oral.

Escribir conlleva a la utilización de enunciados mediadores de naturaleza gramatical, ortográfica y léxica, que se prestarán como herramientas de pensamiento intelectual para el dominio y adquisición de la lengua.

La escritura posee fases definidas: planeamiento, redacción, revisión y publicación. En cada fase, el redactor tiene que emplear micro-habilidades: producir ideas originales, clasificarlas por categorías, ordenarlas; elaborar oraciones, frases, párrafos, textos, tomando en consideración la configuración de ideas, traducidas en la lógica y sentido del escrito.

JUEGOS VERBALES PARA EL DESARROLLO DEL VOCABULARIO

RESULTADOS DEL ESTUDIO

La inadecuada expresión de las palabras en los estudiantes de secundaria, la poca espontaneidad y fluidez que muestran sus expresiones, su vacilantes expresiones orales impiden en su mayoría manifestar coherentemente sus ideas y exponerlas al resto de sus congéneres. Aunado a esto, los docentes de este nivel educativo deben redefinir su práctica pedagógica (Ripoll-Rivaldo, 2021) que les facilite gestionar ambientes de aprendizaje de manera innovadora (Viray, 2016) con estrategias lúdicas verbales como las rimas, canciones, trabalenguas, frases, retahílas, poesía, adivinanzas las cuales tienen un propósito e importancia para fortalecer la capacidad cognitiva en cuanto a la ampliación del vocabulario que coadyuva a establecer una comunicación con mayor claridad, coherencia y fluidez que les facilite transmitir palabras cargadas de significados en función al contexto donde se desenvuelve.

Dentro de este marco, se presenta los resultados del estudio centrado en los juegos verbales y vocabulario, situado en el contexto problemático de la Unidad Educativa Pública “Ricardo Palma” ubicada en Surquillo de la ciudad de Lima.

TIPO DE INVESTIGACIÓN

El estudio abordado se configura dentro de la metodología cuantitativa. Correspondiendo al tipo de investigación proyectiva de campo que para Hurtado de Barrera (2012) es aquella investigación que permite plantear posibles soluciones a partir de la realidad estudiada. Lo que permite la construcción de posibles acciones que den respuestas a los hechos y acontecimientos susceptibles a ser transformados.

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

En el estudio se empleó el diseño no experimental trasversal. Aquel diseño que no requiere manipulación de las variables a estudiar. Asimismo, los instrumentos de recolección de la información se aplica a la muestra en un único momento. Representada en la figura 1 de forma esquemática: a) X , Juegos verbales; b) Y, Vocabulario. El esquema mostrado a continuación

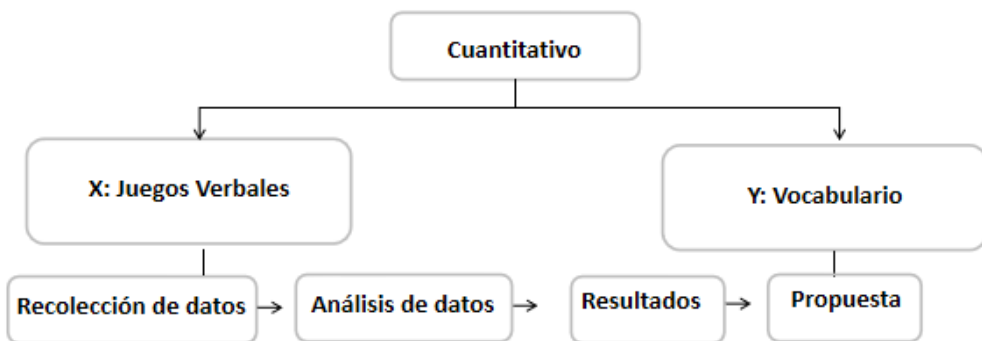


Figura 1. Diseño de la investigación

De esta manera se presenta el cuadro de operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Estrategias Lúdicas	Juegos Verbales	Canciones, Trabalenguas, rimas, frases, retahíla y poesía	JUEVERB
	Juegos de Roles	Dramatización	
	Juegos Didácticos	Memorias De construcción	
Vocabulario	Vocabulario receptivo	Comprensión de lo que se observa, escucha y lee mediante una serie de imágenes.	Test para Vocabulario receptivo PEABODY PPVT-III (Williams y Wang, 1997)

Tabla1. Operacionalización de las variables

POBLACIÓN Y MUESTRA

La población y muestra fue tomada de la Unidad Educativa Pública “Ricardo Palma” ubicada en el Distrito de Surquillo de la ciudad de Lima. Mediante el consentimiento informado la muestra consintió la participación al estudio. Donde se le aplicó la encuesta a 224 estudiantes y 7 docentes del segundo año de secundaria. Por lo que el muestreo es no probabilístico, muestra intencional. Los criterios de la selección de la muestra fueron los siguientes: a) poseer las edades comprendidas entre 14 a 15 años de edad, b) Querer participar en la investigación, c) ser estudiante regular. Por otro lado, el criterio de selección de los docentes fue: a) Ser docente con más de siete años de servicio; b) Estar contratado; c) Dictar la asignatura de comunicación.

Sección	Nº Docentes	Nº Estudiantes	Ubicación
A	1	45	
B	1	35	
C	1	40	
D	1	25	
E	1	20	Distrito Surquillo
F	1	29	Lima. Perú
G	1	30	
Total	7	224	

Tabla 2. Población y muestra Unidad Educativa Pública “Ricardo Palma” ubicada en el Distrito de Surquillo, 2019.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

En función al diseño metodológico del estudio las técnicas e instrumentos de recolección de la información se muestra en la siguiente tabla.

Metodología	Técnica	Instrumento	Procedimiento de análisis de datos
Cuantitativo	Encuesta	JUEVERB (Siempre, Casi siempre, Algunas Veces, Casi Nunca y Nunca), confiabilidad (Alpha de Cronbach). Categorías de respuestas y criterios de decisión (N=Muy Bajo; CN= Bajo; AV=Moderado, CS=Alto; S=Muy alto).	Programa estadístico SPSS, versión 21.0
Cuantitativo	Prueba	Test para Vocabulario receptivo PEABODY PPVT-III (Williams y Wang, 1997) Escala dicotómica, Correcto (SI) (Nivel Alto 50-99), incorrecto (NO) (Nivel Bajo 1-49), se adaptaron los reactivos (imágenes) del test, dirigido a las edades 13-15 años, total de 10 imágenes, se validaron J.V confiabilidad (KR 20).	Programa estadístico SPSS, versión 21.0

Tabla 3. Técnicas e instrumentos empleados en la investigación.

En la Tabla 3, se observa que a los docentes se les aplicó la técnica de la encuesta y el cuestionario denominado JUEVERB, con 16 ítems; con relación a los estudiantes la técnica fue una prueba y como cuestionario un Test para el Vocabulario receptivo denominado

PEABODY PPVT-III, todos estos medios permitió operacionalizar las variables: Estrategias Lúdicas y vocabulario.

RESULTADO: ESTRATEGIAS LÚDICAS

Se muestra en la tabla 4, que los docentes de secundaria de las secciones (A, B, C, D, E, F y G), señalan través de la variable estrategias lúdicas, bajo sus dimensiones juegos didácticos, juegos de roles y juegos verbales lo siguiente: en atención, a los juegos verbales se obtuvo que un 14% casi siempre planifican actividades como rimas, trabalenguas, canciones, frases, retahílas y poesía, mientras que un 57% algunas veces las aplican dentro de las sesiones educativas en el aula de clase y un 29% nunca planifican, ni aplican rimas, trabalenguas, canciones, frases, retahílas y poesías.

Juegos Verbales	Categorías					Criterios de decisión
	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca	
Frecuencias	0	1	4	0	2	
Porcentajes	0	14	57	0	29	Moderado

Tabla 4. Resultado de la dimensión Juegos verbales aplicado por los docentes de secundaria de la U. E. "Ricardo Palma" Lima, 2019

Se muestra en la tabla 5, referida a los juegos de roles los docentes encuestados indican con un 71% que algunas veces planifican dramatizaciones para fortalecer la comunicación y las relaciones sociales en los educandos, asimismo reforzar el modelado de conductas. Mientras que un 29% casi siempre aplican juegos de roles con el propósito de modelar a la perfección comportamientos, empleando situaciones reales que les permitan reflexionar y expresar ideas, puntos de vistas, emociones, valores y sentimientos.

Juegos de Roles	Categorías					Criterios de decisión
	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca	
Frecuencias	0	2	5	0	0	
Porcentajes	0	29	71	0	0	Moderado

Tabla 5. Resultado de la dimensión Juegos de roles aplicado por los docentes de secundaria de la U. E. "Ricardo Palma" Lima, 2019.

En la tabla 6, referida a los juegos didácticos los docentes encuestados, indican con un 43% casi siempre planifican actividades didácticas para el aprendizaje efectivo,

que ayuden a prestar adecuada atención, el fortalecimiento de la memoria y la creatividad. Mientras que un 14% algunas veces aplican juegos de memoria y de construcción para razonar y comprender, a su vez un 14% casi nunca imitan sonidos para desarrollar habilidades cognitivas y expresivas y un 29% nunca planifican, ni aplican juegos didácticos.

Juegos didácticos	Categorías					Criterios de decisión
	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca	
Frecuencias	0	3	1	1	2	
Porcentajes	0	43	14	14	29	Alto

Tabla 6. Resultado de la dimensión Juegos didácticos aplicado por los docentes de secundaria de la U. E. "Ricardo Palma" Lima, 2019.

De esta manera, se aprecia que las estrategias lúdicas moderadamente son desarrolladas y orientadas hacia la parte recreativa y cognitiva, y no al desarrollo y enriquecimiento del vocabulario, dado que al desarrollar el vocabulario el estudiante cuenta con un sin número de palabras que les faculta describir sus emociones y situaciones complejas y no complejas, demostrando la facilidad de expresión a la hora de exponer diversos temas.

RESULTADO: VOCABULARIO

El test aplicado a los estudiantes del 2 año de secundaria que reciben educación en la U.E Ricardo Palma desde la dimensión receptivo, los porcentajes alcanzados en el Test Peabody PPVT III, mostrados en la Tabla 7, indicador observa, presentan que el 64% de los estudiantes, se ubicaron en el nivel bajo, logrando un puntaje inferior a 49 en la observación de las imágenes, destacando la falta de concentración y atención de las figuras presentes en las diez fichas.

Vocabulario Receptivo	Descripción observa	
	Bajo (1 al 49)	Alto (50 al 99)
Frecuencia	144	80
Porcentaje	64	36

Tabla 7. Resultado indicador observa aplicado a los estudiantes de secundaria de la U. E. "Ricardo Palma" Lima, 2019.

El test aplicado a los estudiantes del 2 año de secundaria que reciben educación

en la U.E Ricardo Palma desde la dimensión receptivo, los porcentajes mostrados en la Tabla 8, indicador escucha presentan que el 61% de los estudiantes, se ubicaron en el nivel bajo, logrando un puntaje inferior de 49 puntos en la escucha de la narración de las historias a partir de las imágenes presentadas en la fichas ofrecidas por sus compañeros prevaleciendo la falta de atención.

Vocabulario Receptivo	Descripción escucha	
	Bajo (1 al 49)	Alto (50 al 99)
Frecuencia	136	88
Porcentaje	61	39

Tabla 8. Resultado indicador observa aplicado a los estudiantes de secundaria de la U. E. "Ricardo Palma" Lima, 2019.

El test aplicado a los estudiantes del 2 año de secundaria que reciben educación en la U.E Ricardo Palma desde la dimensión receptivo, los porcentajes mostrados en la Tabla 9, indicador lee presentan que el 62% de los estudiantes, se ubicaron en el nivel bajo, logrando un puntaje inferior de 49 puntos en la lectura de la narración de las historias a partir de las imágenes presentadas en la fichas ofrecidas por sus compañeros prevaleciendo la falta de fluidez y variedad de palabras.

Vocabulario Receptivo	Descripción lee	
	Bajo (1 al 49)	Alto (50 al 99)
Frecuencia	140	84
Porcentaje	62	38

Tabla 9. Resultado indicador lee aplicado a los estudiantes de secundaria de la U. E. "Ricardo Palma" Lima, 2019.

El vocabulario receptivo presentado por los estudiantes fue bajo (1 al 49), lo que mostró la no comprensión de lo que observa, escucha y lee durante la realización del test que se basó en proporcionar unas fichas con una serie de imágenes, en las cuales tenían que contar una historia aportando lógica y coherencia donde se les dificultó su expresión, repitiendo con frecuencia las mismas palabras. Sin embargo, el 40% se ubicó en un vocabulario alto (50 al 99), que significó que, si comprendieron lo que observaron, expresaron, escucharon y leyeron una vez proporcionadas las imágenes en las fichas, con fluidez y variedad de palabras con relación al resto de los estudiantes.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Sobre estrategias

Se evidencia que las estrategias centradas en los juegos verbales planificados y aplicados por los docentes son de uso moderado dado que la categoría con mayor porcentaje (47%) fue Algunas Veces, seguida de casi siempre (28%) y nunca (19%), por lo que los juegos verbales como rimas, trabalenguas, canciones, frases, retahílas y poesía están siendo moderadamente empleados y por ende no promueven el desarrollo y el fortalecimiento del vocabulario. De esta manera, las estrategias centradas en los juegos verbales están más orientadas hacia la parte recreativa y cognitiva y no al desarrollo y enriquecimiento del vocabulario.

En este sentido, el docente de secundaria que dicta la asignatura de comunicación debe plantear y efectuar actividades lúdicas estratégicas que estimule, favorezca y dinamice la adquisición de habilidades comunicativas, tan importantes al momento de hablar e interactuar con seguridad con los demás, mediante una expresión oral fluida y asertiva (Tejera *et al.*, 2012). Todo esto se logra si el docente al diseñar, planificar y aplicar una estrategia lúdica lleva implícito una finalidad y una intencionalidad que pondrá en actividad mental al educando por medio del uso de recursos y herramientas para el ejercicio continuo de pronunciación de palabras comunes y no comunes que enriquece el vocabulario del aprendiz (Menti y Rosemberg, 2013; Esteban y Zapata, 2016).

De esta forma, mediante las estrategias lúdicas centradas en juegos verbales el docente está aproximando al estudiante a la narración y expresión de historias dentro de su cotidianidad en la aula, apropiándose de palabras, integrando el mundo cotidiano con el mundo de los libros aumentando así su nivel discursivo, producto de lo aprendido, logrando evidenciar el desarrollo de un vocabulario enriquecido y fluido (Rosenberg *et al.*, 2016; Polo del Rio *et al.*, 2016).

Por lo que es requerido construir y aplicar estrategias lúdicas centradas en juegos verbales con el objeto de ofrecer al estudiante posibilidades de ampliar su vocabulario a través de la búsqueda de variadas palabras para dominar y potenciar los registros fonológicos y escritos que les ayude a expresarse con seguridad y sin dificultad.

Sobre vocabulario

Los resultados presentados por los estudiantes de segundo año de secundaria fue un vocabulario receptivo bajo (1 al 49), donde un alto porcentaje (62%) de los encuestados no comprenden lo que observan, escuchan, expresan y leen durante las actividades de aprendizaje dentro del aula de clase, seguido de un (38%) de los estudiantes que mostraron un vocabulario receptivo alto (50 al 99), al comprender lo que observan, expresan, escuchan

y leen una vez que se les suministró las imágenes en las fichas, que fueron expresadas con fluidez y variedad de palabras en comparación con el resto de los estudiantes.

Al respecto, las debilidades presentadas por los estudiantes al narrar historias a partir de las imágenes contenidas en las fichas donde la expresión de pocas palabras, su mala pronunciación y el desconocimiento de su significado denotó el empobrecimiento del vocabulario que les perjudica y limitan en el desenvolvimiento de los diferentes roles que les toca desempeñar, por lo que les condicionará de manera negativa si no se corrige a tiempo en su vida personal, académica y profesional.

Es por ello, que es necesario fortalecer el vocabulario mediante experiencias lúdicas en las que se de interacciones comunicativas frecuentes, por lo que el vocabulario receptivo se desarrolla por medio de la lectura de múltiples materiales literarios y la escucha activa que permite la frondosidad de las palabras en los jóvenes educandos, período de la etapa del individuo en las cuales están prestos a aprender gracias al proceso lector oportuno (Polo del Rio *et al.*, 2016).

El fin de este proceso lector de las fichas fue reconocer el nivel del vocabulario receptivo por medio de la expresión oral y escrita, debido a que posibilita convertir lo observado y narrado en conocimientos productivos que faculta al estudiante a pronunciar y escribir de forma adecuada las palabras. Desde esta mirada, el docente de comunicación debe ofrecer la debida continuidad de las actividades estratégicas basadas en juegos verbales para que el aprendiz fortalezca y desarrolle su vocabulario (Palapanidi 2013; Riffo *et al.*, 2014).

CONCLUSIONES

Los resultados demuestran que los docentes hacen uso moderado de las estrategias lúdicas centradas en los juegos verbales, lo que puede ser motivo del poco avance del estudiante en la adquisición de un vocabulario amplio y fluido. De esta manera, se constató el bajo vocabulario receptivo de los estudiantes del segundo año de secundaria que asisten a la U. E. “Ricardo Palma”. Es por ello, que existe la necesidad de proponer Estrategias Lúdicas centradas en Juegos Verbales para el desarrollo del vocabulario.

La propuesta de Estrategias Lúdicas centradas en Juegos Verbales para el desarrollo del vocabulario, busca plantear actividades, medios y herramientas que les impulsen a desarrollar sus competencias comunicativas y que el estudiante se convierta en un comunicador competente. Además de ser un recurso didáctico que tiene la finalidad de potenciar y fortalecer de forma creativa, divertida el aprendizaje de un gran abanico de palabras que poseen un cúmulo de significados que el estudiante debe dominar para apropiarse de lo que expresa y escribe y que asimismo facilita la integración e interacción motivando al cambio y mejora del vocabulario del otro.

Seguidamente se presentan 08 estrategias centradas en Juegos Verbales para el desarrollo del vocabulario, el cual puede trabajarse de forma individual o en equipo, para promover la integración y la participación con el objeto de que el estudiante maneje el vocabulario en función del conocimiento y la práctica de los vocablos. Para incentivar a los equipos o estudiantes se presenta un sistema de incentivos por cada respuesta correcta por el trabajo realizado el estudiante logra 3 insignias, sin embargo, el equipo o estudiante que responden de forma incorrecta no logra ninguna insignia. El equipo o estudiante ganador será reconocido públicamente en la cartelera informativa durante el año escolar. Se encuentra estructurado de la siguiente manera: Competencia esperada, Contenido, Actividades de aprendizaje (Proceso: Inicio (I), Desarrollo (D) y Cierre (C)), Recursos Materiales, Recursos Humanos, Evaluación e Indicadores y Tiempo.

PROPUESTA

Estrategias centradas en Juegos Verbales para el desarrollo del vocabulario

ADIVINANZA

Competencia Esperada: Identifica las palabras comprende e incorpora el vocabulario a su expresión habitual dentro del contexto familiar y escolar.				
Contenido	Juego Verbal	Actividades de Aprendizaje	Recursos	Evaluación
Adivinanzas	Descubro cosa y objetos	<p>I: Se pide a los estudiantes que se agrupen de 5 en 5.</p> <p>-En una ficha se presenta (5) adivinanzas, escoge tres de las que más te llame la atención.</p> <p>D: 1. <i>Me rascan continuamente de forma muy placentera, mi voz es muy timbrada y mi cuerpo todo es de madera.</i></p> <p><i>La solución es: El Cuatro.</i></p> <p>2. Me fui a comprar doncellas y volví a la casa a llorar por ellas.</p> <p><i>La solución es: La Cebolla.</i></p> <p>3. Iba por un camino y encontré a Juana Aponte: cuando la fui a saludar, dio un salto y se fue al monte.</p> <p><i>La solución es: La Rana.</i></p> <p>-Resalta con un plumón la solución.</p> <p>- Por cada palabra (Cuatro, Cebolla, Rana) crea una familia de palabras.</p> <p>-Busca su significado en el diccionario.</p> <p>- Saca el sinónimo y antónimo de la palabra con ayuda del docente.</p> <p>C: En grupo, lee en voz alta los sinónimos y antónimos seleccionados y su significado.</p> <p>Ejemplo:</p> <p><i>Rana-Renacuajo:</i>larva o cría de un anfibio, especialmente la de la rana.</p> <p>-El equipo ganador, alcanzará tres insignia, el equipo perdedor no cargará ninguna insignia.</p>	<p>-Ficha, hoja de guía, plumones.</p> <p>-Uso del Movil</p> <p>-Diccionarios de lengua española y diccionarios de sinónimos y antónimos.</p>	<p>Indicador: Desarrollo de ejercicios con las nuevas familias de palabras encontradas en la ficha.</p> <p>Evaluación: -Formativa -Observación directa</p> <p>Tiempo: 2 horas, cada semana</p>

RIMAS

Competencia Esperada: Identifica las palabras que riman unas con otras para incorporarlas a la expresión habitual dentro del contexto cotidiano y escolar.				
Contenido	Juego Verbal	Actividades de Aprendizaje	Recursos	Evaluación
Rimas	El dado rimador	<p>I: Se pide a los estudiantes que se agrupan de 5 en 5.</p> <p>-Lanza el dado, lee la cara que te salió y a la vez escucha con atención, la siguiente rima:</p> <p style="text-align: center;"><i>Buscas ser cantante Vistiéndote elegante Con voz clara y sumisa Luciendo una bella camisa</i></p> <p>D: Subraya con el plumón y resalta las palabras: bella, camisa, cantante, voz, sumisa, vestir, elegante.</p> <p>C: Busca los sinónimos de las palabras subrayadas.</p> <p>-Expresa en voz alta los sinónimos de las palabras subrayadas y su significado.</p> <p>Ejemplo:</p> <p style="text-align: center;"><i>Buscas ser cantor trajeandote refinado Con palabras claras y obedientes Luciendo una hermosa blusa</i></p> <p>-El equipo ganador, alcanzará dos insignias. Una insignia tiene 3.</p>	<p>- Dado grande de cartón</p> <p>-Ficha, hoja de guía, plumones.</p> <p>-Diccionarios de lengua española y diccionarios de sinónimos y antónimos.</p> <p>-Uso del Móvil.</p>	<p>Indicador: Desarrollo de ejercicio con las nuevas palabras encontradas en la ficha.</p> <p>Evaluación:</p> <p>-Formativa</p> <p>-Observación directa</p> <p>Tiempo: 2 horas, cada semana</p>

TRABALENGUAS

Competencia Esperada: Identifica las palabras comprende e incorpora el vocabulario a su expresión habitual dentro del contexto familiar y escolar.				
Contenido	Juego Verbal	Actividades de Aprendizaje	Recursos	Evaluación
Trabalenguas	El dado trabador de lenguas	<p>I: Se pide a los estudiantes que se agrupen de 4 en 4.</p> <p>-En cada cara del dado hay una ficha que contiene (6) trabalenguas, escoge 3 de los que más te guste.</p> <p>Ejemplo:</p> <p style="text-align: center;">D: - <i>Cuatro carros corsas</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Corren carreteras curvilíneas</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Curvilíneas carreteras corren</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Cuatro carros corsas</i></p> <p>-Seleccione las palabras que se repiten, resáltala con un plumón fluorescente.</p> <p>-Busca su significado en el diccionario.</p> <p>- Saca el sinónimo de la palabra con ayuda del docente.</p> <p>C: En grupo, lee en voz alta el trabalenguas seleccionado y su significado.</p> <p>Ejemplo:</p> <p>Carro: Armazón con ruedas que se utiliza para transportar personas y cosas.</p> <p>-El equipo ganador, alcanzará una insignia. Cada insignia contiene 3.</p>	<p>- Dado grande de cartón</p> <p>-Ficha, hoja de guía, plumones.</p> <p>-Diccionarios de lengua española y diccionarios de sinónimos y antónimos.</p> <p>-Uso del Móvil.</p>	<p>Indicador: Desarrollo de ejercicio con las nuevas palabras encontradas en la ficha.</p> <p>Evaluación:</p> <p>-Formativa</p> <p>-Observación directa</p> <p>Tiempo: 2 horas, cada semana</p>

TRABALENGUAS

Competencia Esperada: Identifica las palabras comprende e incorpora el vocabulario a su expresión habitual dentro del contexto familiar y escolar.				
Contenido	Juego Verbal	Actividades de Aprendizaje	Recursos	Evaluación
Trabalenguas	Palabrastrabas	<p>I: Se pide a los estudiantes que se agrupen de 5 en 5.</p> <p>-En una ficha se presenta (5) trabalenguas, escoge el que más te guste.</p> <p style="text-align: center;">D: -<i>Amorcito amo amarte</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Amo amarte amorcito</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Amarte es lo que necesito</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Necesito amorcito amarte.</i></p> <p>-Seleccione las palabras que se repiten, resáltala con un plumón fluorescente.</p> <p>-Busca su significado en el diccionario.</p> <p>- Saca el sinónimo y antónimo de la palabra con ayuda del docente.</p> <p>C: En grupo, lee en voz alta el trabalenguas seleccionado y su significado.</p> <p>Ejemplo:</p> <p style="text-align: center;"><i>Amor:</i></p> <p style="text-align: center;">Sentimiento de vivo, o afecto hacia una persona o cosas a la que se le desea todo lo bueno.</p> <p>-El equipo ganador, alcanzará una insignia</p>	<p>-Ficha, hoja de guía, plumones.</p> <p>-Diccionarios de lengua española y diccionarios de sinónimos y antónimos.</p> <p>-Uso del Móvil.</p>	<p>Indicador: Realizar una lista de la familia de palabras con la palabra amor.</p> <p>Evaluación: -Formativa -Observación directa</p> <p>Tiempo: 2 horas, cada semana</p>

POESIA

Competencia Esperada: Identifica las palabras comprende e incorpora el vocabulario a su expresión habitual dentro del contexto familiar y escolar.

Contenido	Juego Verbal	Actividades de Aprendizaje	Recursos	Evaluación
Poesía	Ficha poética	<p>I: Se pide a los estudiantes que hagan grupo de 4 en 4.</p> <p>-En una ficha se presenta (5) poesías de noveles poetas, selecciona el que más te guste.</p> <p>D: ejemplo</p> <p style="text-align: center;">Abuela</p> <p style="text-align: center;"><i>Mujer de gran ejemplo y simpatía</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Jamás te podría olvidar</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Dejaste una huella imborrable en mi vida</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Que tatuaste mi corazón.</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Mujer integra, mostraste tu valía</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Al educarnos a todos con dedicación.</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Hoy me veo cada día</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Como espejo de tu cría</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Hoy entiendo, tu mano fuerte</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Tu consejo y tu guía</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Formaste a hombres y mujeres</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Sanos para esta nación</i></p> <p style="text-align: center;">Autora: <i>María Eugenia Blanco</i></p> <p>-Selecciona y subraya las palabras que desconozca su significado.</p> <p>-Saca el antónimo de la palabra subrayada, busca su significado.</p> <p>- Construye una poesía con las palabras antónimas y sinónimas.</p> <p>C: Lee en voz alta la poesía que construiste con los antónimos, y subráyalos en el escrito.</p>	<p>-Ficha, hoja de guía, plumones.</p> <p>-Diccionarios de lengua española y diccionarios de sinónimos y antónimos.</p> <p>-Uso del Móvil.</p>	<p>Indicador: Revisión de lista de antónimos.</p> <p>Interpretación de cada uno de los antonimos.</p> <p>Evaluación: -Formativa -Observación directa</p> <p>Tiempo: 2 horas, cada semana</p>

		<p>Ejemplo:</p> <p>Sinónimos</p> <p><i>Dama de gran modelo y encanto</i></p> <p><i>Jamás te podría relegar</i></p> <p><i>Dejaste una marca indeleble en mi vida</i></p> <p><i>Que grabastes mi interior</i></p> <p>Antónimo</p> <p>Hombre de gran copia y antipatía</p> <p>Jamás te podría evocar</p> <p>Dejaste una huella pasajera en mi vida</p> <p>Que desdibujastes mi sin corazón</p> <p>-El equipo ganador, alcanzará tres insignias.</p>		
--	--	---	--	--

DRAMATIZACIÓN

Competencia Esperada: Identifica las palabras comprende e incorpora el vocabulario a su expresión habitual dentro del contexto familiar y escolar.

Contenido	Juego Verbal	Actividades de Aprendizaje	Recursos	Evaluación
Drama	Piensa, expresa y aprende.	<p>I: Se pide a los estudiantes que se agrupen de 3 en 3.</p> <p>-En cada carpeta se encuentra una obra de teatro, donde los estudiantes escogerán al azar. Cada carpeta contiene un episodio de la obra el Principito (Antoine de Saint-Exupéry)</p> <p>D: Se presenta como ejemplo un diálogo de la obra de teatro</p> <p>Personajes: Principito, Piloto</p> <p><i>ANTONIO, el piloto, se encuentra en el desierto, tratando de arreglar una avería que ha sufrió su avión, de repente llega el principito.</i></p> <p>-PRINCIPITO: Por favor podrías dibujarme un cordero.</p> <p>– PILOTO: Qué?</p> <p>– PRINCIPITO: Dibújame un cordero.</p> <p>– PILOTO: Pero... qué haces tú ahí?</p> <p>– PRINCIPITO: Por favor dibújame un cordero.</p> <p>– PILOTO: Yo no sé dibujar.</p> <p>– PRINCIPITO: Eso no importa; dibújame un cordero.</p> <p>– PILOTO: (HACE UN INTENTO DE DIBUJO Y SE LO DA) Toma!</p> <p>– PRINCIPITO: No, no! yo no quiero un elefante dentro de una boa, Un elefante es muy estorbo y una boa es muy peligrosa. Dibújame un cordero por favor.</p> <p>– PILOTO: (HACE OTRO DIBUJO Y SE LO DA) Toma!</p> <p>– PRINCIPITO: No, este se ve ya muy enfermo. Hazme otro. PILOTO: (DIBUJA OTRO Y SE LO DA) Y éste?</p>	<p>-Carpetas, Episodio de la obra “El principito” hojas, plumones.</p> <p>-Diccionarios de lengua española y diccionarios de sinónimos y antónimos.</p> <p>-Uso del Móvil.</p> <p>-Vídeos.</p>	<p>Indicador</p> <p>Desarrollo de actividades prácticas con las nuevas palabras encontradas en la carpeta que contiene el episodio de la obra “El principito”.</p> <p>Evaluación:</p> <p>-Formativa</p> <p>-Observación directa</p> <p>Tiempo: 2 horas, cada semana, hasta presentar la obra con los compañeros, padres y comunidad en general.</p>

		<p>– PRINCIPITO: (CON INDULGENCIA) Fíjate bien, este no es un borrego; más bien es un carnero; tiene cuernos.</p> <p>– PILOTO: (HACE OTRO DIBUJO Y SE LO DA) Toma éste otro!</p> <p>– PRINCIPITO: Este está demasiado viejo; yo quiero un borrego que viva mucho tiempo.</p> <p>– PILOTO: (HACE OTRO DIBUJO Y SE LO DA) Aquí está otro; dentro de la caja.</p> <p>– PRINCIPITO: (MUY CONTENTO) Es exactamente como lo quería. Tú crees que necesite mucha hierba?</p> <p>– PILOTO: Por qué?</p> <p>– PRINCIPITO: Porque donde yo vivo todo es muy pequeño.</p> <p>– PILOTO: Tendrá suficiente de seguro; te dibujé un borreguito.</p> <p>– PRINCIPITO: No tan pequeño. Mira, ya se durmió... sabes? A mí me gustan mucho las puestas de sol, vamos a ver una.</p> <p>- Subraya con un plumón las palabras que desconoces.</p> <p>-Busca su significado en el diccionario.</p> <p>- Saca el sinónimo y antónimo de la palabra desconocidas con ayuda del docente y haz una lista.</p> <p>Sinónimo</p> <p>Dibujo - Apunte</p> <p>Estorbo - obstáculo</p> <p>Hierba - césped</p> <p>Antónimo</p> <p>Viejo - nuevo</p> <p>Peligroso - Seguro</p> <p>Sol - Luna</p> <p>C: En grupo, lee en voz alta el episodio</p>		
--	--	--	--	--

CANCIÓN

Competencia Esperada: Identifica las palabras comprende e incorpora el vocabulario a su expresión habitual dentro del contexto familiar y escolar.				
Contenido	Juego Verbal	Actividades de Aprendizaje	Recursos	Evaluación
Canción	Entono, canto y vocalizo	<p>I: Se pide a los estudiantes que se agrupan de 3 en 3.</p> <p>-En una ficha se presenta (4) canciones, escoge la que más te guste.</p> <p>D: Inseparable</p> <p><i>Eres la compañía de todos los días</i></p> <p><i>De cada segundo de mi vida</i></p> <p><i>En las mañanas cuando despierto</i></p> <p><i>Al mediodía cuando almuerzo</i></p> <p><i>Y aun en las noches cuando duermo</i></p> <p><i>Siento tu presencia en cada momento, Te has convertido en mi gran alimento Que fortalece mi espíritu, mi alma y mi cuerpo Nadie como tú, Dios del universo.</i></p> <p><i>Tú eres la alegría de todos los días,</i></p> <p><i>Que inundas mi ser de la mejor energía positiva</i></p> <p><i>Agradecida siempre compartir con mis hermanas</i></p> <p><i>La mejor experiencia de vida, todas las semanas</i></p> <p><i>No cabe duda que es a ti, a quien necesito, A cada segundo de mi vida Mi Dios bendito.</i></p> <p>-Selecciona las palabras que se repiten, resáltala con un plumón fluorescente.</p> <p>-Busca su significado en el diccionario.</p> <p>C: En grupo, lee en voz alta la canción y su significado.</p>	<p>-Ficha, hoja de guía, plumones.</p> <p>-Diccionarios de lengua española y diccionarios de sinónimos y antónimos.</p> <p>-Uso del Móvil.</p>	<p>Indicador: Realizar una lista de familia de palabras con la palabra alimento, hermana, Dios.</p> <p>Evaluación:</p> <p>-Formativa</p> <p>-Observación directa</p> <p>Tiempo: 2 horas, cada semana</p>

		<p>Ejemplo:</p> <p>Dios:</p> <p>Ser único, sobrenatural al que se rinde culto; por tener poder sobre la realidad y sobre el destino de los humanos.</p> <p>-El equipo ganador, alcanzará una insignia. Cada insignia tiene 3.</p>		
--	--	---	--	--

RETAHÍLA

Competencia Esperada: Identifica las palabras comprende e incorpora el vocabulario a su expresión habitual dentro del contexto familiar y escolar.

Contenido	Juego Verbal	Actividades de Aprendizaje	Recursos	Evaluación
Retahíla		<p>I: Se pide a los estudiantes que se agrupen de 4 en 4.</p> <p>-En una ficha se presenta (4) retahíla, escoge la que más te guste.</p> <p>D:</p> <p style="text-align: center;">Pito Pito Gorgorito ¿Dónde vas tu tan bonito? A la era Verdadera Pin, pon fuera</p> <p style="text-align: center;">En un café se rifa un gato, Al que no le toque el número cuatro Uno, dos, tres y cuatro.</p> <p>-Seleccione las palabras que se repiten, resáltala con un plumón fluorescente.</p> <p>-Busca su significado en el diccionario.</p> <p>C: En grupo, lee en voz alta la retahíla y su significado.</p> <p>- El equipo que lo haga mejor será el ganador.</p> <p>-El equipo ganador, alcanzará una insignia. Cada insignia tiene 3.</p>	<p>-Ficha, hoja de guía, plumones. -Diccionarios de lengua española y diccionarios de sinónimos y antónimos. -Uso del Móvil.</p>	<p>Indicador: Realizar una lista de palabras para construir retahíla.</p> <p>Evaluación: -Formativa -Observación directa</p> <p>Tiempo: 2 horas, cada semana</p>

REFERENCIAS

Álvares M. (1999). *Expresión Oral*. Madrid: Arco/Libros.

Amorin Neri, J. (1980). *Enciclopedia de la Educación*. España: Edición Nauta. S.A.

Arango, O. C. (2010). El beneficio de los juegos verbales en la infancia. Colombia. Recuperado de <http://www.abcdelbebe.com/el-beneficio-de-los-juegos-verbales-en-lainfancia>

Blanco Rubio, P. (2001). El teatro de aula como estrategia pedagógica. Proyecto de innovación e investigación pedagógica. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. <https://www.cervantesvirtual.com/obra/el-teatro-de-aula-como-estrategia-pedagogica-proyecto-de-innovacion-e-investigacion-pedagogica--0/>

Borba, P. (2013). *Rimas, Adivinanzas y Poemas*. Salto, Uruguay.

Calderón Astorga, M.N. (2004). Desarrollo del lenguaje oral (parte 1). <https://www.espaciologopedico.com/revista/articulo/616/desarrollo-del-lenguaje-oral-parte-1.html>. Chile

Camizán García, H., Benites Seguí, L., y Damián Ponte, I. (2021). Estrategias de Aprendizajes. *Tecnohumanismo*. 1 (8), 1-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8179006>

Carbajal, K. (2010). *Educación infantil*. Blogspot obtenido de <http://kathy-educacioninfantil.blogspot.com/2015/>

Cassany, D. (2000). *Enseñar Lengua*. España: Mac Graw Hill.

Condemarín, M. (2009). *Los Juegos Verbales*. Chile: Edulcarter

Coronado Canelones, E. D., Coronado Cabrera, E. A. (2017). La rima ilustrada en formato web. Una alternativa pedagógica en la enseñanza del francés como lengua extranjera *Educere*, 21 (68), pp. 65-74. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35652744008>

Davanellos, A (1999). "Songs" English teaching professional. 13, 270-274.

Del Pino-Sepúlveda, M., Del Pino-Sepúlveda, A., y Pincheira-Fuentealba, D. (2016). La lectura desde el enfoque del Ministerio de Educación y el enfoque dialógico de la pedagogía "Enlazando Mundos". *Revista Electrónica Educare*. 20 (3), 1-21 <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194146862006>

Del Valle-Núñez, A. (2015). Expresividad y creatividad para mejorar las relaciones humanas: Reflexiones desde la práctica pedagógica. *Revista Electrónica Educare*, 19(1), 147-166. <https://doi.org/10.15359/ree.19-1.9>

Esteban Albert, M. & Zapata Ros, M. (2016). Estrategias de aprendizaje y eLearning. Un apunte para la fundamentación del diseño educativo en los entornos virtuales de aprendizaje. *RED. Revista de Educación a Distancia*, (50). Doi: 10.6018/red/50/15

Fingerman, G. (1970). *El juego y sus proyecciones sociales*. Front cover. El ateneo.

- Fumagalli, J., Soriano, F., Shalóm, D., Barreyro, J., & Martínez, M. (2017). Fluidez Verbal Semántica y Fonológica en una Muestra de Niños de Argentina. *Trends in Psychology*, 25(3), 983, 993. https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2358-18832017000300983,
- Galarza Salazar, F. (2018). Vocabulario receptivo y comprensión lectora en estudiantes de quinto grado de primaria de la I.E. Fe y Alegría 34 de Chorrillos. Tesis de Maestría Psicología Educativa. Universidad Cesar Vallejos, Lima Perú.
- Gallardo Álvarez, I. (2010). La Poesía En El Aula: Una Propuesta Didáctica. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 10, núm. 2, mayo-agosto, 2010, pp. 1-28 Universidad de Costa Rica San Pedro de Montes de Oca, Costa Rica Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44717910014>
- García Hoz, V. (1977). *Estudios experimentales sobre vocabulario*. Madrid: CSIC.
- García, A. (2007) *El Juego: la Clasificación de los Juegos. Otros tipos de Juegos comunes en la Primera Infancia*.<http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?i=10110>
- Gil, M. (2001). El uso de las canciones y la música en el desarrollo de la destreza de comprensión auditiva en el aula de E/LE. *Carabela*, 49, 39-54.
- Gómez E., M. E. (2003) Adivinanzas: un Recurso Didáctico para la Enseñanza del Lenguaje Educere. 6 (20), 430-434. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35662010>
- Goodman, K. (1995). *La lectura y escritura y los textos escritos: una perspectiva transaccional socio lingüística*. Buenos aires: IRA.
- Gràcia, M., Adam, A., Carbó, M., Rouaz, K., & Astals, M. (2018). La competencia comunicativa y oral en la formación inicial de maestros. Pensamiento Educativo. *Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 55(2), 1-16. <https://doi.org/10.7764/PEL.55.2.2018.3>
- Graham, C (1999). *Jazz chants for children*. New York: Oxford University Press.
- Henao Álvarez, O., y Ramírez Salazar, D. A. (2007). Estrategias de exploración y construcción de significado utilizadas por estudiantes de educación básica durante la lectura de textos en formato hipertextual. *INNOVAR. Revista de Ciencias Administrativas y Sociales*, 17 (30), pp. 47-57.
- Holguín GM y Zambrano CE (2021). El trabalenguas como estrategia para desarrollar la fluidez verbal en Educacion Basica Elemental. *Revista Cognosis* 1 (6), 69-79. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8538829>
- Holguín González, M., y Zambrano Cedeño, E. (2021).El trabalenguas como estrategia para desarrollar la fluidez verbal en Educación Básica Elemental. *Revista Cognosis*. VI (1), 69-80. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3344/3262>
- Huidriobo, V. (2005). *Pedagogía teatral: Metodología activa en el aula*. Editorial universidad católica de Chile.
- Huizinga, J. (1987). *Homo Luden*. España: Alianza.

- Hurtado de Barrera, J. (2012). Metodología de la investigación, guía para una comprensión holística de la ciencia. Bogotá, Ediciones Quirón - Sypal.
- Lomas, C. (1999). *Cómo enseñar hacer cosas con las palabras. Teoría y Práctica de la Educación Lingüística*. 2 Vol. Barcelona: Paidós.
- López, A (2012). Influencia de la dramatización en la expresión oral de discentes universitarios extranjeros y nativos. Universidad de Burgos. Departamento de Didácticas Específicas. <https://riubu.ubu.es/handle/10259/195>
- López, I. (2009). Consideraciones en torno a la canción como objeto de estudio. Universidad Nacional de Salta- INSOC. Provided by CONICET digital. <https://core.ac.uk/download/pdf/52478597.pdf>
- Lozano, P., y Romero L. (2019). Canciones folclóricas para reforzar la identidad cultural en estudiantes de quinto grado de la institución educativa N°30201 de Chupuro. Tesis de grado para optar al grado de licenciadas en educación. Universidad Nacional del centro del Perú.
- Luis-Pascual, J.C. (2015). *El juego auténtico y las claves de la gamificación del aprendizaje*. <http://www.academia.edu>
- Luria, A. (1980). *El desarrollo del lenguaje*. México: Mac Graw Hill.
- Melo Herrera, M. P, & Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa*, 14(66), 41-63. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004
- Menti, A., y Rosemberg, C. (2013). La enseñanza de nuevas palabras en situaciones de enseñanza de ciencias sociales. Un estudio en escuelas primarias de Argentina. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 19(4), 53-58
- Merino Risopatrón, C. (2015). Poesía en los primeros años de la infancia: la relevancia de su inclusión en la escuela. *Innovación educativa*, 15(67), 135-151. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732015000100008&lng=es&tlng=es.
- MINEDU (2015). *Rutas de aprendizajes de comunicación de la educación secundaria*. Lima Perú.
- Ministerio de Educación del Perú. Unidad de Medición de la Calidad Educativa. (2015). Resultados de la Evaluación PISA 2015. Recuperado de http://www2.minedu.gob.pe/umc/index2.php?v_codigo=193&v_plantilla=R
- Montealegre, A. (2015). Estrategias para desarrollar oralidad lectura y escritura. Edición en español. Editorial neisa.
- Moreno, J (2000). Didáctica del vocabulario en la Enseñanza Secundaria Obligatoria. (Estudio Empírico). Enseñanza 17-18. 45-59. https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/69575/Didactica_del_vocabulario_en_la_Ensenanz.pdf;jsessionid=6432EA3516A387A4C7F64BBA0F04D646?sequence=1
- Murphey, T (1992). Music and song. Oxford: Oxford University Press.

- Palapanidi, K. (2013). Conocimiento receptivo y productivo del vocabulario de LE. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada*, 7(6).
- Pérez Gutierrez, M. (2004). La dramatización como recurso clave en el proceso de enseñanza y adquisición de la lengua. *Glosas didácticas*, 12, 70-80.
- Pinargote-Barberán, C. M e Intriago-Macias, J.R. (2022). Los Trabalenguas como herramienta didáctica en la enseñanza del idioma Inglés. *Revista científica Dominio de las Ciencias*, ISSN: 2477-8818. 7 (2), 841-851
- PISA (2015). El Perú en PISA 2015 Informe nacional de resultados. http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Libro_PISA.pdf
- Polo del Río, M. I., León, B., Mendo Lázaro, S., Fajardo Bullón, F., & Álvarez Delgado, J. (2016). Análisis de la Sobreextensión en Edad Infantil: Diferencias por género y edad / Analysis of overextension in Child Age: Differences by gender and age. *TEJUELO. Didáctica De La Lengua Y La Literatura. Educación / TEJUELO*. 25, 145-160. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.25.145>
- Pucuhuaranga, T. (2016). Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de los niños y niñas de 5 años de edad. *Horizontes de la ciencia*, 6 (11), 191-204, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5797564>
- Riffo, B., Reyes, F., Novoa, A., Véliz, M y Ginette, C. (2014). Competencia Léxica, comprensión Lectora y Rendimiento Académico en Estudiantes de Enseñanza Media. *Literatura y lingüística*, 30, 165-180
- Ripoll-Rivaldo, M. (2021). Prácticas pedagógicas en la formación docente: desde el eje didáctico. *Telos*, 23 (2), 286-304, Doi: <https://doi.org/10.36390/telos232.06>
- Rosenberg, C., Menti, A., Stein, A., Alam, M., y Migdalek, M. (2016). Vocabulario, narración y argumentación en los primeros años de la infancia y la niñez. Una revisión de investigaciones. *Revista Costarricense de Psicología*, 35(2), 139-158.
- Rothman, A (2014). *¿Cómo escribir canciones y componer música?* Argentina.
- Rubio, J y García, C. (2016). Las canciones como herramientas pedagógicas para la enseñanza del inglés en la Educación Primaria. *Revista Electrónica del Lenguaje*. 3: 24 p. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/60688#vpreview>
- Russel, A. (1970). *El Juego de los Niños*. Barcelona: Herder
- Saavedra, J. (1988). *Nuevos caminos en la enseñanza de la lengua*. Madrid: Bruño.
- Sandoval, I. G. D. (2012). El juego lingüístico: una herramienta pedagógica en las clases de idiomas. *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, 7(1). <https://polipapers.upv.es/index.php/rdlyla/article/view/947>
- Santiago, J. M. (2000). La selección del vocabulario didáctico: un nuevo enfoque. *Revista de Lexicografía*, 7, 155-172.
- Simeón, J. P. (2005). *Passeur de poèmes, La Classe*. Revigny : France. N°157, pp-64-68.

Tejera Concepción, J. F., Iglesias León, M., Cortés Cortés, M., Bravo López, G., Mur Villar, N., López Palacio, J. V. (2012). Las habilidades comunicativas en las carreras de las Ciencias de la Salud MediSur, 10 (2), 72-78. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180023438011>

Thorne, C., Morla, K., Uccelli, P., Nakano, T. Mauchi, B., Landeo, L., Vásquez, A., & Huerta, R. (2013). Efecto de una plataforma virtual en comprensión de lectura y vocabulario: Una alternativa para mejorar las capacidades lectoras en primaria. *Revista de Psicología*, 31 (1), 3-35.

Vacas Pozuelo, C. (2009). Importancia del teatro en la escuela. *Innovación y experiencias educativas*, 16, 1-11.

Valladares, O. (2000). *Comunicación Integral*. Lima: Editorial Mantaro.

Viray, J. (2016). Engaging Students through Board Games: Measuring Its Effectiveness on Academic Performance. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 6, (10).

Vygotsky, L.S. (1978). *Pensamiento Y Lenguaje*. Madrid: Paidós.

Williams, K.T y Wang, J. (1997). Preferencias técnicas al Peabody Picture Vocabulario Test- Tercera Edición (PPVT-III). Circulo Pines, MN: Servicio de orientación estadounidense.

Wlash, M. (2018). *Poesías Infantiles de María Elena Walsh*. Guaiinfantil.com

Zych, I., Ortega-Ruiz, R., & Sibaja, S. (2016). El juego infantil y el desarrollo afectivo: Afecto, ajuste escolar y aprendizaje en la etapa preescolar. *Infancia y Aprendizaje*, 39(2), 380-400.

MARÍA ALEJANDRA BLANCO - Docente investigador RENACYT. Perú. Licenciada en Educación Integral (Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales Rómulo Gallegos). Magister en Educación mención Investigación educativa (Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales Rómulo Gallegos) y Doctora en Gerencia (Universidad Yacambú,. Posdoctorado en Investigación educativa (Universidad Pedagógica Experimental Libertador), Venezuela.

MARÍA EUGENIA BLANCO -Licenciada en Educación Integral (Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales Rómulo Gallegos). Magister en Educación mención Investigación educativa (Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales Rómulo Gallegos) y Doctora en Gerencia (Universidad Yacambú,. Posdoctorado en Investigación educativa (Universidad Pedagógica Experimental Libertador), Venezuela.

JOSÉ MELQUIADES FAJARDO GALLARDO - Licenciado en Educación por la Universidad Nacional Experimental “Simón Rodríguez”. Magister en Educación: Mención Investigación Educativa. Universidad Nacional Experimental “Rómulo Gallegos”. Venezuela.

PEDRO ERICK GASTELUM ACOSTA - Doctor en Ciencias de la Cultura Física por la Universidad Autónoma de Chihuahua. Especialista en Educación física, formación docente y gestión educativa. Máster en Psicomotricidad por la Universidad Autónoma de Chihuahua Profesor investigador tiempo completo en la Universidad Autónoma de Sinaloa Unidad regional Centro, Culiacán, Sinaloa, México

CLAUDIA JANINE CRUZ BAYLÓN - Licenciada en Turismo y Hotelería por la Universidad San Martín de Porres; Lima, Perú. Maestra en Educación con mención en Autoevaluación, Acreditación y Certificación profesional, en la Universidad Femenina del Sagrado Corazón, Unifé; Lima, Perú.

ESTRATEGIAS CENTRADAS EN JUEGOS VERBALES PARA EL DESARROLLO DEL VOCABULARIO

🌐 www.arenaeditora.com.br

✉ contato@arenaeditora.com.br

📷 @arenaeditora

📘 www.facebook.com/arenaeditora.com.br



ESTRATEGIAS CENTRADAS EN JUEGOS VERBALES PARA EL DESARROLLO DEL VOCABULARIO

- 🌐 www.arenaeditora.com.br
- ✉ contato@arenaeditora.com.br
- 📷 @arenaeditora
- 📘 www.facebook.com/arenaeditora.com.br

