



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ

VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO

MAESTRÍA EN LENGUA ESPAÑOLA Y LITERATURA A

NIVEL SUPERIOR

LA SINONIMIA COMO ENRIQUECIMIENTO LÉXICO A

TRAVÉS DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES

NIXIA GUEVARA

8-330-575

TESIS PRESENTADA COMO REQUISITO PARA OPTAR AL

GRADO DE MAESTRÍA EN LENGUA ESPAÑOLA A NIVEL

SUPERIOR

PANAMÁ, REPÚBLICA DE PANAMÁ

2022

Dedicatoria

Quiero dedicar este trabajo investigativo, primeramente, a Dios por darme la fortaleza y entereza de culminar este proyecto.

A mi hija amada Virginia Orisabed Bolaños Guevara y a su padre Virgilio Ricaurte Bolaños Alvarado (q.e.p.d.).

A mi familia por apoyarme siempre en todas mis actividades académicas que me condujeron con éxito a la finalización de esta investigación.

También, dedico esta tesis a mi profesora asesora magíster Maritza Almendas, quien me apoyó en todo momento hasta lograr la consecución de este tan anhelado sueño.

Agradecimientos

Agradezco a Dios por su infinita misericordia, bendiciones y amor al permitirme culminar con este proyecto.

Estoy eternamente agradecida con todos los miembros de mi familia, por el aliento y apoyo incondicional para alcanzar tan anhelada meta académica. Especialmente, a mi compañero de vida de más de 24 años, el ingeniero Virgilio Ricaurte Bolaños Alvarado (q.e.p.d.) y a mi amada hija Virginia Orisabed Bolaños Guevara a quienes les quité muchas horas de mi compañía.

También agradezco a todos los colegas que contribuyeron con su tiempo y experiencia, apoyando con su esfuerzo en el logro de dicha investigación.

De igual manera, a todas aquellas personas que de una u otra forma ayudaron en alcanzar este peldaño.

Índice de contenido

Dedicatoria	
Agradecimientos	
Resumen	
Abstract	
Introducción	11
1. Planteamiento del problema	12
2. Antecedentes de la investigación	14
3. Preguntas de la investigación	18
4. Hipótesis	18
5. Objetivos generales	18
5.1 Objetivos específicos	19
6. Estructura de la tesis	19
Capítulo I	
1.1 Bases teóricas de la investigación	23
1.2 Modelos para comprender el lenguaje	23
1.3 Aportaciones de la psicolingüística	24
1.4 Elemento léxico	25
1.4.1 Carácter organizado del léxico: Los semas	28
1.5 Aspecto semántico	28
1.5.1 Memoria semiótica	34
1.6. Sinónimos	35
1.6.1 Sinónimos conceptuales y contextuales	37
1.6.2 Sinónimos referenciales	39
Capítulo II	
2.1 Metodología	43
2.2 Población y muestra	43
2.3 Recolección de datos	44
2.4 Organización y análisis de datos	48
Capítulo III	
3.1 Análisis de los resultados	50
3.2 Resultados del pretest	50
3.3 Intervención pedagógica	53
3.4 Resultado del pretest	54
Capítulo IV	
4.1 Propuesta didáctica	65

4. 2 Título	67
4.3 Resumen	67
4.4 Justificación de la propuesta.....	68
4.5 Objetivo general	68
4.5.1 Objetivos específicos	68
4.6 Metodología de la propuesta	69
4.7 Cronograma.....	86
4.8 Dosificación pedagógica	87
4.9 Aplicabilidad de los resultados	88
4.10 Alcance y limitaciones	89
4. 11 Actividades de difusión.....	90
4.12 Presupuesto de la propuesta	90
Conclusiones	93
Recomendaciones	96
Referencias Bibliográficas / Infografías	99
Anexos	104

Índice de ilustraciones

Ilustración 1 Código del juego	49
Ilustración 2 Juego Cruz y Cero.....	56
Ilustración 3 Juego crucigrama	58
Ilustración 4 Ventana de Quizizz, unirse al grupo con el código facilitados por el profesor....	71
Ilustración 5 Cuenta regresiva antes de iniciar el juego.....	72
Ilustración 6 Pestaña para colocar el nombre o apodo	72
Ilustración 7 Presentación del párrafo.....	73
Ilustración 8 Ventana con la respuesta seleccionada	73
Ilustración 9 Puntaje de los participantes en el juego	74
Ilustración 10 Posiciones en el juego según puntaje	74
Ilustración 11 Presentación del vídeo con el tema pertinente	76
Ilustración 12 El texto, palabra subrayada, el tiempo del vídeo	76
Ilustración 13 Las diferentes opciones para elegir	77
Ilustración 14 Retroalimentación de cada alternativa	77
Ilustración 15 Puntaje obtenido.....	78
Ilustración 16 Ventana para colocar el código y participar en el juego	79
Ilustración 17 Conteo regresivo antes de iniciar el juego	80
Ilustración 18 Tema del juego.....	80
Ilustración 19 Se presenta la palabra.....	81
Ilustración 20 Ilustración de la palabra y las opciones a elegir.....	81
Ilustración 21 Selección de la palabra y el puntaje obtenido	82
Ilustración 22 Puntaje y apodo del concursante.....	82
Ilustración 23 Nueva palabra para continuar el juego.....	83
Ilustración 24 Juego completado.....	83

Índice de gráficas

Gráfica 1 Sinonimia conceptual,.....	50
Gráfica 2 Sinonimia contextual.....	52
Gráfica 3 Juego de parejas	55
Gráfica 4 Juego de memoria	59
Gráfica 5 Juego de opción múltiple	60

Índice de cuadros

Cuadro 1 Distribución por sexo de los participantes	44
Cuadro 2 Relación de términos (sinonimia conceptual)	49
Cuadro 3 Sinonimia contextual.....	51

Resumen

Las deficiencias en la competencia léxico- semántica son un problema constante que enfrentan los estudiantes universitarios desde etapas iniciales de su formación académica. Esto conlleva a que el estudiante no integre de manera total la información y, por lo tanto, no logra comprender las relaciones léxico-semánticas del texto y menos su contenido global. En esta investigación se analiza la sinonimia como recurso de enriquecimiento léxico a través del uso de las herramientas tecnológicas en un grupo de estudiantes de primer ingreso del Centro Regional Universitario de Panamá Este, perteneciente a la Facultad de Educación, carrera Licenciatura en Educación. En el estudio se presenta una muestra del aprendizaje de la sinonimia con el uso de los recursos tecnológicos, ya que estos se encuentran en manos de nuestros adolescentes y son una alternativa eficiente que facilita el aprendizaje de nuevos términos y complementa la forma tradicional y metodológica de la enseñanza de la sinonimia. Para lograr este aprendizaje se instruyó al estudiante sobre la sinonimia conceptual y contextual y el uso de los recursos digitales. Asimismo, se examinaron dos modelos de aprendizaje para la enseñanza del léxico: la enseñanza tradicional y la utilización de una herramienta tecnológica. Los resultados arrojaron que la forma tradicional es considerada tediosa y aburrida para los estudiantes. Sin embargo, el uso de herramientas tecnológicas ha logrado ser atractiva e innovadora como recurso didáctico de aprendizaje. Además de que motiva la competitividad entre los aprendientes y llama mucho la atención la creatividad, musicalidad y diseño de las actividades presentadas. En conclusión, el recurso de las herramientas tecnológicas ha sido para los estudiantes, interesante, entretenido, divertido y efectivo para el aprendizaje de la sinonimia.

Palabras clave

Sinonimia, semántica, contexto, léxico, herramientas tecnológicas, aprendizaje significativo.

Abstract

In this research, synonymy is analyzed as a resource for lexical enrichment using technological tools in a group of first-year students of the Centro Regional Universitario de Panamá Este, belonging to the Faculty of Education, undergraduate degree in Education. Deficiencies in lexical-semantic competence is a constant problem faced by university students from the initial stages of education. This means that the student does not fully integrate the information and, therefore, fails to understand the lexical-semantic relationships of the text, much less its global content. The purpose of this study is for the student to obtain a vast lexical richness through a constant and systematic process that allows learning the meaning of words in their context. A sample of the learning of synonymy with the use of technological resources is presented, since these are in the hands of our adolescents, they are an efficient alternative that facilitates the learning of new terms and eliminates the traditional and methodological way of teaching the synonymy. To achieve this learning, the student was instructed on conceptual and contextual synonymy and the use of digital resources. In addition, the theoretical approaches of the subject of other authors are analyzed to strengthen the research work and thus clarify doubts to the students. Likewise, the two ways of acquiring words are examined; the first, traditional teaching and the second, the use of a technological tool. Without a doubt, the traditional way has been tedious and boring for students. However, the use of technological tools has managed to be attractive and innovative as a didactic learning resource. In addition, it motivates competition among learners and draws a lot of attention to the creativity, musicality and design of the activities presented. In conclusion, the resource of technological tools has been interesting, entertaining, fun, and effective for students to learn synonymy.

Keywords

Synonymy, semantics, context, lexicon, technological tools, meaningful learning.

Introducción

Por generaciones el estudio de la sinonimia se ha limitado a la compilación de un listado de términos sin darle importancia al significado que puedan representar en los diferentes contextos. Aunado a ello, queda por investigar su aspecto y función lingüística debido a que es un terreno relativamente poco explorado. (Levy, 1942). Sobre el particular, González Pérez explica que la sinonimia, dentro de la semántica, ha sido dejada a un lado bajo modelos indiscutibles que se quedan en la idea de que nunca se podrá lograr la igualdad total de los significados (1994). Esto se debe a que la sinonimia no es solo total o absoluta, sino también parcial y en todos los casos no puede ser intercambiable en los mismos contextos: es necesario considerar su valor semántico. Desde esta perspectiva, la sinonimia ha despertado un interés especial en intelectuales de todas las épocas, siendo definida desde dos posturas claramente enfrentadas: identidad vs. semejanzas de significado. (Rodríguez, 2012:225).

Por su parte, el estudio de la sinonimia y de su relación fundamental con la capacidad de cada individuo es un factor esencial al momento de elegir las unidades léxicas que permitan expresar atinadamente los pensamientos, opiniones, anécdotas, etc., sin la repetencia de los mismos vocablos. El conocimiento semántico y el uso contextual adecuado indica que el individuo ha adquirido una competencia comunicativa y eficaz para desenvolverse en diferentes aspectos o situaciones de la vida laboral, social y profesional.

Sin embargo, estas habilidades lingüísticas en la escritura son obtenidas a través de los años, bajo la instrucción y la preparación académica de un docente. El docente es el encargado de ofrecer un tratamiento integral y variado al vocabulario del estudiante, pero este proceso no se logra porque la enseñanza del léxico es abstracta, ya que se enseñan palabras sueltas sin integrarlas a un contexto oracional. Esto conlleva a que el estudiante no comprenda el contenido global semántico del texto en cuestión.

Sanguinetti (2010:53) plantea que la comprensión de un texto no se logra solo con entender o saber el significado de los términos o conceptos de forma individual, sino que estos vocablos deben ser integrados en unidades de significados globales para comprender el texto en su totalidad, es decir, poseer la capacidad de entender lo que se lee y para ello, es necesario conocer semánticamente el conjunto de ideas contenidas en este. A esto, cabe señalar que comprender los significados globales de los contenidos de los textos nos permite participar de un aprendizaje significativo, de un enriquecimiento lingüístico y de la capacidad y competencia comunicativa que nos permitirá desarrollar la habilidad de expresarnos de manera comprensible.

1. Planteamiento del problema

En la actualidad, la escasez de términos en el lenguaje empleado por los estudiantes se ve reflejada tanto en la expresión escrita como en la oral, pues es difícil que los discentes logren expresar sus pensamientos con un amplio y variado léxico; esto ocurre debido al desconocimiento del significado y del uso de vocablos o términos que puedan referirse efectivamente al mismo significado, pero con diferentes palabras, o sea, sin necesidad de repetir palabras iguales en un contexto comunicativo.

En este sentido, González (2011) plantea que el asunto no es dejar de utilizar algunas palabras, sino instruir a los estudiantes en el cuál, cuándo y por qué se emplean ciertos términos, o sea, ampliar la capacidad lingüística y semántica de los vocablos que utilizan los estudiantes. De esta manera, se logrará una formación integral del lenguaje en el estudiante universitario que contribuirá con la seguridad de expresar sus pensamientos y opiniones a través de una participación consciente de los contenidos semánticos de las palabras utilizadas.

Al respecto, se puede mencionar que la ampliación del vocabulario del estudiante tiene como finalidad que las unidades léxicas que vaya adquiriendo pasen a la competencia comunicativa y que pueda relacionarse con los demás con mayor seguridad al expresar o escribir sus apreciaciones. Es necesario recalcar que la multiplicidad de unidades léxicas manifiesta la capacidad del individuo para organizar el lenguaje de forma categórica y expresar los pensamientos de manera enriquecida, organizada y entendible. En otras palabras, el ejercicio de sinónimos pretende desarrollar la habilidad de buscar la palabra que exprese en su matiz puntual una idea, huyendo de vagas aproximaciones o generalidades.

Por otra parte, hace décadas la forma de enseñar nuevas palabras solo se limita al listado de estas y su definición, sin llevarla a la contextualización y emplearla con seguridad en el vocabulario ya sea escrito u oral. Esto genera la puesta en práctica de memorizar términos y definiciones sin lograr un verdadero aprendizaje significativo en la utilización y comprensión de las nuevas palabras. De igual manera lo expresa la lingüista Teresa Machado (1999) en su tesis doctoral, donde expone que el trabajo de

la enseñanza del vocabulario es simplemente una colección mecánica de términos desconocidos sin ninguna contextualización. A este respecto, la enseñanza léxico-semántica no va acompañada de un conjunto de estrategias pedagógicas (lectura, oraciones, definiciones según contexto, entre otras) que se empleen de manera constante y sistemática para el desarrollo de la capacidad y competencia comunicativa del estudiante. Es por ello que en esta investigación se parte de la siguiente interrogante: ¿Podrían los recursos tecnológicos ser un medio eficaz para la adquisición y ampliación del léxico con relación al aprendizaje de la sinonimia en los estudiantes de primer ingreso universitario, del Centro Regional Universitario de Panamá Este?

2. Antecedentes de la investigación

Desde épocas remotas se ha estudiado la sinonimia como un simple listado de palabras que pueden ser sustituidas por otros términos, sin tomar en cuenta la definición y el contexto en que se ubica el término seleccionado. Este proceso de enseñanza no logra que el estudiante adquiera un vocabulario variado y significativo, por esta razón no las emplea en un escrito, ni hace uso de estos términos de manera oral, pues se omitió el uso y aplicación semántico del vocablo en diferentes contextos. En consecuencia, el estudiante no cuenta con un amplio vocabulario y, a su vez, es poco el conocimiento semántico que adquiere de los diferentes términos; esta deficiencia no le permite conseguir la seguridad y la capacidad de usarlos en determinados momentos.

A propósito de esta investigación, se presentan algunos estudios enfocados en la enseñanza del léxico y la preocupación por hacer más significativos la adquisición y uso de nuevos

términos por parte de los discentes. Además, se esboza un pequeño resumen de cada aporte para ayudar a la comprensión del contenido objeto de estudio.

El estudio presentado por Marcela Morales y Sara Moyano cuyo título es **La repetición y la sinonimia como estrategias cohesivas: su importancia para estudiantes de lengua extranjera** plantea que para un mejor desempeño de la lengua extranjera es fundamental que los estudiantes conozcan las posibilidades comunicativas que ofrecen ciertos léxicos, entre estos la repetición y la sinonimia, especialmente en lo que atañe su función cohesiva.

La tesis doctoral titulada **El léxico y su didáctica: Una propuesta metodológica** plantea la importancia de animar a los aprendices a desarrollar su limitada competencia comunicativa de ELE con el fin de facilitar la comunicación real como hablantes nativos: para ello potencia el tratamiento de las diferentes unidades que constituye el léxico común y usual del español a partir de los presupuestos anteriores y de las aportaciones de diversos métodos de ASL.

El Artículo titulado **Esbozo de lineamientos conceptuales para la enseñanza y aprendizaje del léxico** consiste en lograr que el estudiante amplíe su léxico y comprenda una variedad de textos. En este sentido, cobra importancia el valor semántico del término en el entorno contextual donde se produce, haciéndolo comprensible y adecuado a la situación comunicativa.

Para lograr un aprendizaje de la comprensión lectora también se necesita adquirir de conocimientos léxicos como se plantea en el artículo titulado: **Enseñanza de lengua extranjera y enseñanza de la traducción**, por Albert Álvarez, esboza que el alumno

aprender de hacer uso de la derivación del significado de una palabra o expresión por sus características morfológicas o por el papel sintáctico que desempeña dentro de un contexto. También incluye que llegue a explorar el significado de las unidades léxicas ligadas al contexto en que aparecen, y que los conocimientos léxicos y morfosintácticos que ya posee le pueden servir de ayuda para detectar variaciones de registro o dialecto de un texto, o para identificarlo como perteneciente a un tipo textual o género. En este mismo Artículo Álvarez expresa que el conocimiento de la variedad de recursos léxicos y gramaticales ayudan a la producción de textos. Además, señala que, para desarrollar esta habilidad de producción textual, deberá aplicar correctamente los mecanismos de coherencia y cohesión, utilizando correctamente elementos léxicos (sinónimos, paráfrasis, etc.) y gramaticales (pronombres, artículos, conectores, etc.) para conseguir que los textos que produzcan estén bien cohesionados, al mismo tiempo que desarrolle su capacidad de mantener en ellos la coherencia conceptual.

La tesis doctoral **Estudios sobre el aprendizaje de las relaciones semántico-léxicas desde una perspectiva integradora entre el lenguaje oral y escrito**, presentada por Claudia Portilla Ramírez, plantea tres estudios sobre el aprendizaje de las redes semántico-léxicas de sinonimia, homonimia y antonimia y su relación con el aprendizaje y la escritura. Estos tres estudios se fundamentan en que el aprendizaje de las relaciones semántico-léxicas estudiadas sucede con particularidad en lo escrito y que el aumento del léxico ocurre desde los momentos iniciales del desarrollo del lenguaje.

Como se muestra en el párrafo anterior, existe una estrecha relación entre el aprendizaje de la sinonimia y las relaciones semánticas en la escritura, es decir, para escribir hay que

conocer el significado del o de los términos a plasmar. Es por ello, el interés de enseñar la sinonimia desde una perspectiva de utilidad en el texto y no un escueto cambio de vocablos.

En cuanto al Artículo **Adquisición de palabras: redes semánticas y léxicas** de Marta Barolo también plantea la importancia que tiene la competencia léxica, pues para ella es la base del desarrollo de las habilidades y destrezas comunicativas.

En consonancia con lo planteado por Barolo, está claro que una de las maneras de ampliar el vocabulario es conocer el significado de los términos utilizados, de igual modo, aplicarlos con propiedad en nuestros escritos, de esta forma, se obtiene competencia léxica y lingüística.

En relación con la tesis doctoral presentada por Pentcheva (2009), titulada **La enseñanza del léxico español a alumnos de lengua materna búlgara. Metodología y práctica. El vocabulario en el aula E/LE**, esta hace referencia al proceso de adquisición del caudal léxico y las orientaciones técnico-metodológicas para llevar a cabo este aprendizaje. En este sentido, existe una importante necesidad de estudiar la forma en que el ser humano va adquiriendo el lenguaje en el devenir histórico de su vida y cómo va haciendo uso de éste basado en sus experiencias e interiorizando su aprendizaje del mundo que lo rodea, por ello se plantea que la mente determina el significado y este significado se adquiere del contexto que rodea al hombre desde su nacimiento hasta su muerte. Es decir, lo que el hombre aprende cognitivamente lo lleva al ámbito comunicativo. Hecha esta salvedad, es relevante mencionar que, si enseñamos el significado de los conceptos y su uso dentro de los tejidos textuales, podríamos conseguir que el estudiante adquiriera las habilidades y destrezas

comunicativas necesarias para expresarse comprensible y adecuadamente en cualquier ámbito.

3. Preguntas de la investigación

- ✓ ¿Cuál es el caudal léxico con el que cuentan los estudiantes al ingresar a su primer año de estudio universitario?
- ✓ ¿Conoce el estudiante universitario de primer ingreso el uso adecuado de los sinónimos según el contexto?
- ✓ ¿Integrar algún recurso tecnológico al aprendizaje de la sinonimia podría aportar cambios significativos en el aprendizaje por parte de los estudiantes universitarios?
- ✓ ¿Serán las herramientas tecnológicas un recurso más atractivo para enseñar la sinonimia?

4. Hipótesis

- ✓ El uso de recursos tecnológicos en la enseñanza de la sinonimia contribuye significativamente al enriquecimiento léxico de los universitarios.
- ✓ La aplicación de una herramienta tecnológica facilita el conocimiento y la comprensión de los sinónimos en su aspecto semántico por parte de los estudiantes universitarios.

5. Objetivos generales

- ✓ Determinar si la aplicación de recursos tecnológicos en la enseñanza de la sinonimia contribuye al enriquecimiento léxico de los estudiantes de Primer ingreso del Centro Regional universitario de Panamá Este, de la Facultad de Educación.

- ✓ Analizar qué tanto influye la metodología del docente en el aprendizaje de la sinonimia por parte de los discentes.

5.1 Objetivos específicos

- ✓ Evaluar el caudal léxico que poseen los estudiantes al ingresar a su primer año de estudio universitario.
- ✓ Analizar si el estudiante universitario de primer ingreso utiliza de manera adecuada los sinónimos según el contexto.
- ✓ Aplicar el uso de herramientas tecnológicas que permitan diseñar diferentes juegos interactivos para la enseñanza y aprendizaje de la sinonimia.
- ✓ Comparar las herramientas tecnológicas utilizadas para la enseñanza adecuada de los sinónimos.
- ✓ Contrastar el uso de herramientas tecnológicas para la enseñanza de la sinonimia versus la manera tradicional.
- ✓ Registrar el número de sinónimos utilizados por los universitarios en los diferentes recursos interactivos.

6. Estructura de la tesis

La siguiente investigación presenta diversos estudios destinados a conocer el enriquecimiento léxico a través de las herramientas digitales en el ámbito de la sinonimia como recurso lingüístico utilizado por los estudiantes de primer ingreso a nivel universitario en la redacción de textos, dado que, la enseñanza y aprendizaje del léxico es muy compleja y resulta poco interesante para los aprendientes, es por ello, que se incorpora el juego y la creatividad como estrategia de aprendizaje cuya finalidad es lograr

la adquisición de nuevos conocimientos a través de la aplicación de diversas herramientas tecnológicas que despierten el interés y motivación del estudiante.

Esta investigación se desarrolla en torno a Cuatro Capítulos:

El Primer Capítulo titulado *Fundamentos teóricos de la investigación* está enfocado en los aspectos conceptuales y referenciales en los cuales se apoya la investigación por medio de la revisión documental de libros, tesis, artículos, revistas todos ellos relacionados al campo de la investigación, entre otros.

El Segundo Capítulo dedicado a la *Metodología* abarca la perspectiva en que se desarrolla la investigación, con la aplicación de diferentes actividades y el análisis de estas para la comprensión del tema en estudio. Además, este capítulo se desarrolla en dos fases: la primera fase consta de un pretest, como prueba diagnóstica para medir el grado de conocimiento de los estudiantes con respecto al uso de los sinónimos. Luego, una intervención pedagógica, en la que se explicara el tema en estudio y, por último, una prueba de postest, como segunda fase, destinada a medir los conocimientos adquiridos por los estudiantes después del proceso pedagógico de la instrucción.

El Tercer Capítulo, *Análisis de los resultados*, examina los resultados alcanzados del pretest y postest, a través de cuadros o gráficas que ayudan a interpretar de manera objetiva el resultado de la investigación, además los resultados arrojados y los aportes de la intervención pedagógica.

El Cuarto Capítulo se titula “Estrategia para Mejorar la Adquisición de la Competencia Semántico-Léxica.” Esta es una propuesta para ampliar y mejorar el léxico de los discentes a través de algunos recursos didácticos lúdicos tales como sopa de letras, crucigramas y juego de memoria, todos con la finalidad de contribuir significativamente al aprendizaje del léxico, además, que servirán de apoyo en la adquisición de nuevos términos y saber usarlos en contextos adecuados.

Por último, se presentan las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas e infografías y los anexos, todo esto con la finalidad de enriquecer y aportar actividades metodológicas para la enseñanza del léxico.

Capítulo I

Bases Teóricas de la Investigación

1.1 Bases teóricas de la investigación

Los estudios y los planteamientos teóricos de diferentes autores sustentan la investigación propuesta y sus perspectivas están encaminadas a lograr la pertinencia de este tema.

1.2 Modalidad para comprender el lenguaje

Antes de una revisión más detallada de los planteamientos conceptuales de las proposiciones lingüísticas relacionadas con el contenido léxico-semántico, se señalan ciertos aspectos que guardan relación con la enseñanza y el aprendizaje del léxico. Entre ellos están los tratados lingüísticos concernientes a este campo de la ciencia metodológica en los que se discute la concepción del lenguaje y los fundamentos psicológicos sobre la naturaleza del aprendizaje.

Entre los estudios para comprender el lenguaje se plantean dos teorías: la visión cartesiana y la concepción antropológica. La visión de Descartes lo define como un medio, una forma de interiorizar el pensamiento. Noam Chomsky (1989) también está de acuerdo con este concepto, que se basa en el enfoque filosófico de Descartes. El modelo antropológico enfatiza en la manera de la vida, los hábitos y la cultura como determinantes claves del idioma. Los lingüistas defienden la idea de que las personas se valen de las voces que les interesan y son relevantes al contexto donde se desenvuelven a diario. Los principios anteriores son algunos enfoques del uso del lenguaje que se estudian en diversos ámbitos como la lingüística textual, el análisis del discurso, la sociolingüística y la pragmática.

Los dos conceptos del lenguaje antes mencionados son consecuentes, debido a que la definición está establecida por dos aspectos: el interior (la mente) y el exterior (la sociedad, los hechos acaecidos y el mundo), por lo que el lenguaje se interpreta como una manifestación del modo de vida, de la sociedad que lo utiliza. Lo expuesto aquí evidencia los conceptos más importantes del lenguaje que ha expresado la lingüística y, especialmente, una de sus ramas más recientes: la lingüística cognitiva. El lenguaje es básicamente una de las tres partes importantes que, junto con la mente y el mundo, componen la experiencia humana.

1.3 Contribuciones de la psicolingüística

La psicolingüística es la ciencia que examina todos los procesos de expresión de los seres humanos a través del uso de la lengua. En términos generales, los métodos psicolingüísticos mejor estudiados se dividen en dos clases: codificación (creación de la lengua) y decodificación (comprensión de la lengua). De manera similar, otros ámbitos de la psicolingüística se enfocan en el aprendizaje y principio de la lengua de los humanos.

El rasgo más determinante de la psicolingüística es que trata el lenguaje no como un resultado y surgimiento de procesos mentales, completos o independientes, sino como un proceso de asimilación con interés en el uso y en las actividades de los seres humanos, así como en las técnicas de adquisición y detrimento de las distintas funciones y cualidades de la actividad lingüística. Esto suele entenderse como el saber qué se quiere decir cuando alguien habla un determinado idioma y comprendemos lo que nos dice. Este conocimiento es esencial para concebir lo que nos hace humanos. Además, el

comportamiento lingüístico representa el mejor paradigma de la actividad mental, por lo que su condición nos permite acercarnos al conocimiento de esta función.

Desde una perspectiva psicopedagógica, el conocimiento del lenguaje es la base para comprender que se puede cambiar el funcionamiento del lenguaje y planificar una intervención eficaz. En segundo lugar, se trata de saber cómo utilizar lo aprendido sobre los procedimientos psicolingüísticos para explicar la conducta del lenguaje alterado. Según Aguado (1999), estas explicaciones son importantes para comprender la mayoría de los trastornos relacionados con el aprendizaje corriente y de los déficits observados en el desarrollo de una vida social y comunicativa.

1.4 Elemento léxico

El vocabulario es una colección de frases fijas de un idioma, es decir, un repertorio de convenciones básicas para asociar significados con secuencias fonológicas. En este sentido, el vocabulario se incorpora con base en las vivencias de las personas. El léxico reúne, en general, lo común en la forma y el significado de todo lo observado (distinciones en lo fonético y en la comprensión contextual). Su adquisición se da por el esfuerzo del hablante de aprender no solo la forma y el significado, sino los rasgos recurrentes y la continua protección de cada aspecto de la forma y el significado a través de procesos cognitivos y experienciales. Esto crea un proceso de descontextualización a través del cual se filtran los rasgos no recurrentes, así como la esquematización, ya que, solo eliminando detalles específicos, se puede mostrar lo común. Sin duda, este proceso es social y se refleja no solo en la utilidad comunicativa de transmitir una experiencia compartida, sino también, y principalmente en las habilidades cognitivas que sustentan y

dan forma a esta experiencia. (Muñoz, 2006). El vocabulario es un sistema de unidades esenciales mínimas que están interconectadas por reglas combinatorias, formando un todo definitivo, según las normas relacionales. Estas normas permiten y controlan la formación de nuevas convenciones del lenguaje. (Rojas, 2006).

Según Miranda, el modelo del léxico mental presenta dos amplias teorías que exploran la metodología, los métodos y las condiciones técnicas que contribuyen al fortalecimiento y ampliación del Inventario de Léxico Mental (ILM) que tiene cada persona. Estos son:

- **Prototipo atómico**

Este modelo *atomic globule model* supone que las palabras se constituyen a partir de un inventario de átomos de significado; en consecuencia, se consideran como moléculas, y se puede decir que la semántica asociada se organiza en átomos comunes. Los lingüistas detallan que los átomos de significado son los elementos o primitivos semánticos que dan como resultado una palabra cuando se utiliza el análisis componencial, es decir, las dimensiones de la semántica que subyacen en las palabras. El mayor problema de este modelo es determinar el comienzo del significado, especialmente por su estado inicial, que no solo se obtiene en la forma de percepción, sino también que el modelo no conduzca al antagonismo.

- **Prototipo de telaraña**

En el segundo prototipo, nombrado *Cobweb model*, los términos se enlazan en un inmenso entramado donde cada vocablo se puede relacionar con muchos otros. La exploración de este modelo se centró en examinar la relación entre las palabras y su grado

de similitud y se realizó principalmente mediante la prueba de “asociación de palabras”. Sobre la base del primer modelo, la descripción semántica se obtiene según las características; y el segundo mediante relaciones. Con ambos modelos se desarrolló un modelo organizativo teórico que ha resultado para ILM muy interesante en el proceso de enseñanza de L2.

Según el diseño del lenguaje mental, este puede influir en el desarrollo principalmente a través de la segunda vía: avanzar en la instrucción del vocabulario hacia una mayor competencia del léxico, tanto numérico como cualitativo. Para ello, se desarrollan los siguientes axiomas.

Primero. La adherencia de los vocablos o términos en ILM es permanente según su función en los enlaces que se adjuntan a otras palabras o frases.

Segundo. La abundancia del vocabulario de un individuo se mide según la cantidad y calidad de vocablos acumulados en su repertorio léxico psíquico y el porcentaje de vinculaciones entre estas palabras.

Cuando se trata de calcular el número de palabras de un inventario productivo, primero, debemos identificar el receptor o potencial y, luego, usarlo aislada o contextualmente para que su transformación sea productiva.

1.4.1 Carácter organizado del léxico: Los semas

Los semas son entidades más pequeñas que analizan la significación de cada palabra o grafía. Ejemplo: de mesa, 1) sirve para colocar los alimentos, 2) con superficie plana y horizontal 3) con cuatro patas, 4) y de diferentes tipos, etc. Si cambiáramos algunos de

los semas estaríamos definiendo ya otro lexema distinto. Por ejemplo, si estuviera de forma vertical, sería una tabla etc. Cada léxico está conformado por semas. Estas pequeñas entidades de significación del lenguaje nos brindan la información precisa sobre el sentido de las palabras a las que se refiere, tal como se menciona en el modelo anterior, con el término mesa, ya que la imagen mental se relaciona con los elementos mencionados (superficie plana, horizontal, con patas, etc.).

1.5 Aspecto semántico

La semántica se refiere al estudio de la significación de los vocablos, individual o contextualmente. En español, el interés por el valor semántico de los signos está vinculado desde tiempos remotos a la aparición del término semiótico y otros fines. La primera aparición de la palabra en el diccionario español se registra en 1895, según los nuevos tesoros lexicográficos de la Real Academia de la Lengua; sin embargo, la acepción de interés en esta investigación es semántico y está incluido en la décima quinta edición (1925) de su diccionario, establecido como la valoración del significado de los términos. La semántica es un campo de estudio de la significación de los vocablos, proposiciones, enunciados o sintagmas. Su naturaleza es transversal concerniente al análisis de los significados, pues no solo afecta algunos segmentos y categorías gramaticales, sino a toda la gramática en su conjunto.

En la lingüística existen varias perspectivas según el objeto lingüístico a analizar semánticamente. Como enfatiza el Glosario de Términos Gramaticales GTG (2019), la significación de los vocablos es un fenómeno transversal que se encuentra en todos los niveles del análisis lingüístico: entidades léxicas, fonemas, sintagmas, morfemas o

enunciados. La significación de la lengua española lo fija como un enfoque que examina los procesos lingüísticos en busca de su valor semántico. Una de las características de esta perspectiva es tomar la significación del término como demanda primaria con relación a la realidad que puede ser expresada por medio de las frases y palabras (Trujillo, 1986 En: Carriazo, 2017).

De manera similar, la teoría de Noam Chomsky establece que una expresión lingüística consiste en un conjunto de reglas conocidas por el usuario y qué determinan el significado de una oración. Esta relación semántica se encuentra vinculada a otras conexiones semánticas que evocan la implicación de las palabras en cada oración. De esta manera, se forma el sentido y el contenido de la organización profunda de un texto. Chomsky utiliza el componente semántico para construir un modelo de pautas que producen la competencia lingüística de un hablante. El modelo debe duplicar la capacidad de comprensión del hablante y proporcionar pautas que le permitan conocer el sentido de las combinaciones de palabras y grupos de términos que describen el uso de la lengua. (Searle, 1973 En: Alcalá, 1974).

Para Lyon (1997), la semántica se traduce como el estudio del significado de las palabras, pero en un contexto más amplio este significado se puede interpretar de diversas maneras. Por ejemplo, en la oración *Carmen, la secretaria, significa mucho dentro de la institución*, Carmen representa un personaje con cierta influencia o desempeña un rol importante. En afirmaciones como *El color rojo significa peligro*, no se puede decir que el color rojo esté destinado a ser peligroso para nadie.

En los ejemplos anteriores, está claro que la palabra (significa) expresa diferentes significados. Esto se debe a que la mayoría de las declaraciones, orales o escritas, dependen más o menos del contexto en el que se interpretan, porque la mayoría de las expresiones del lenguaje tienen una gama muy amplia de significados e interpretaciones que inicialmente nos dan y se nos presentan fuera de contextos.

El señalamiento principal de Lyon no es que haya muchos significados, sino que estos diferentes significados están vinculados y superpuestos de varias maneras. El estudio de lo que llamamos significado en el sentido de las palabras es, por lo tanto, de interés de muchos campos y no cae por entero en ninguno de ellos. Hay muchas ramas diferentes de la semántica, pero hay que tener en cuenta que el término semántica debe entenderse para referirse a la semántica lingüística.

La semántica se proyecta desde diversas perspectivas:

a) Semiología del lenguaje es el campo en que se ingresa por primera vez la concepción de semántica para ocuparse de la valoración de las cláusulas y su vinculación con el lenguaje. La semiología lingüística hace frente a dos vertientes que se involucran en manifestaciones lingüísticas de significado: la pragmática y la sintaxis.

La sintaxis examina los principios y las normas de construcción de manifestaciones interpretables semánticamente a partir de expresiones más escuetas, pero por sí misma no puede atribuirles significación. La semántica, en cambio, evalúa la forma en que se atribuyen los significados a cada palabra, su modificación y cambios a lo largo del tiempo, y la obtención de nuevos significados. Está apoyada en la lexicografía, ya que

intenta expresar la definición de las palabras de un idioma en un contexto particular, las diferencias suelen revelarse cuando se elabora el diccionario. (Crowario, 2011:3 En: Requejo, 2016).

b) Semiología lógica: surgió como respuesta a las impresiones, ambigüedades y variaciones estilísticas del lenguaje natural que impedían ser una herramienta de análisis certero para el pensamiento e imposibilitaba la difusión del lenguaje formal. Desde este enfoque, la lógica se vincula con la relación entre los símbolos lingüísticos y lo real. La semiótica ha tenido un gran impacto en el lenguaje, estableciendo una relación mutua entre la lógica y la lingüística. Esto se debe a que las ideas sobre el lenguaje influyeron en la innovación del avance del razonamiento. La semiología del razonamiento utiliza los medios de la lógica formal para describir el contenido de las oraciones, por lo que se han fomentado varias semánticas, basadas en la lógica. (Olano, 2004).

c) Semiología de las ciencias cognoscitivas: evalúa la significación de los vocablos que nos permiten analizar cómo se relacionan cada término entre sí y cómo han evolucionado estas vinculaciones a lo largo del tiempo. En este sentido, el enfoque interdisciplinario de la semántica cognitiva reside en proporcionar un conglomerado de instrumentos con bases teóricas que profundizan en el análisis de la ejecución de los datos a partir de la creación de premisas que imaginan el lenguaje como un proceso variable. Sin embargo, antes de la aparición de la semántica histórica cognitiva, otros pensadores han estudiado las vinculaciones semánticas entre las terminologías desde un punto de vista semántico y han surgido varios enfoques que se pueden identificar en diferentes áreas: semiología histórica de reestructuración, la estructuralista y la histórica cognitiva, además del modelo generativo, (Afonso, 2014:35).

Para autores como Schwarz y Friesel (2004), la semántica cognitiva hace referencia a la obtención, ordenamiento y acumulación del saber lingüístico en la mente, así como su activación productiva y receptiva. Los intereses de indagación y descubrimiento de la lingüística cognitiva se centran en el procedimiento como en las habilidades lingüísticas representativas.

d) Semiología léxica: se enfoca en el significado de las voces y luego en el uso de lexemas o unidades léxicas, solas o combinadas. Durante mucho tiempo dominó la semántica, el análisis de la significación de los vocablos. De hecho, la indagación por parte de la semántica se localiza en la definición de los términos según su significado. Incluso en el siglo XX, la semántica moderna estuvo dominada por la semántica léxica. La semántica moderna comenzó estudiando los términos y sus significados de forma aislada desde una perspectiva histórica, es decir, estudiando las transformaciones de los vocablos y sus significados. Esta tendencia llegó hasta el siglo XX. Luego con la teoría de Saussure, la semántica moderna se concentró en el análisis sincrónico, no de las palabras aisladas, sino en su relación con otras, tanto desde un enfoque sintagmático como paradigmático. El análisis de la definición de las palabras comienza con el término mismo y se extiende a la conclusión de su composición sintáctica hasta otros términos. En este sentido, la semántica se ocupa del análisis de la significación de los vocablos en términos de su vinculación con la sintaxis y los paradigmas con otros vocabularios. (Olano 2004b).

Otras investigaciones han estudiado las conexiones léxicas (de sinónimos, parónimos antónimos, hiperónimos, homófonos, homónimos, entre otras) y agrupaciones de

términos (en el ámbito de la semántica, entramados y vinculaciones léxicas). No obstante, muchos expertos consideran que la vinculación entre la gramática y los términos es un punto esencial de la semántica lexicológica GTG (2019).

La semiología es aplicable al estudio de la significación de los vocablos y está al comienzo de la disciplina lingüística del significado. GTG (2019) se dedica por completo a la semántica, y agrega que “la semántica léxica forma la base de la lexicografía, el estudio de la elaboración de los diccionarios y de otras colecciones léxicas”.

e) Semiología organizativa. Esta disciplina se ha estudiado en varios países europeos y americanos. En los países europeos, el análisis de la semántica se proyecta a la Teoría del Campo Semántico, seguido de los estudios facultativos en los países americanos. La diferencia de las dos corrientes es que, en la Teoría del Campo Semántico se presentan interdependencias entre varios subsistemas lingüísticos y en los estudios facultativos, la definición de los términos se descompone en entidades independientes. (Wagner, 1977:20 En: Requejo, 2016).

1.5.1 Memoria semiótica

Esta memoria puede recordar la definición de los vocablos, el entendimiento de los términos en la memoria y otros conocimientos que tienen como resultado las ideas. Está relacionada con la lengua y nuestro discernimiento de los hechos sobre el mundo. Puede considerarse como un repertorio de términos, un diccionario o un diccionario-enciclopedia todo ello en uno. Esto contrasta con la memoria episódica, que tradicionalmente se refiere a la comprensión de eventos caracterizados por referencias

temporales o espaciales o de alguna manera identificables en relación con experiencias personales.

El planteamiento de la memoria semántica se ocupa de identificar cómo se representan mentalmente las definiciones de los conceptos y cómo se mezclan estas definiciones. Así, afirma que la definición de una entidad, fenómeno o proceso parece surgir del peso relativo de cada hecho, sentimiento o vínculo intelectual que la persona ha establecido como un objeto de referencia en la historia. Construcciones sociales e históricas realizadas principalmente por medio del lenguaje. Esto implica restricciones semióticas resultantes de las interacciones con los demás y la interpretación de las conclusiones de las operaciones realizadas sobre los objetos desde un punto de la base semántica en constante actualización. Además, los significados pueden no ser estáticos o permanentes, estos varían en conformidad con los requerimientos, utilidad, comportamiento y filosofía de los individuos. (Vivas, 2010).

1.6 La sinonimia

Durante los siglos XVIII-XIX, el concepto de sinonimia ha sido una problemática trabajada en tres grandes diccionarios de términos similares como *La colección de sinónimos de la lengua castellana* de José Joaquín Mora (1855), *Ensayo de sinonimos* de Dendo y Ávila (1756) y el *Ensayo de la posibilidad de fijar la significación de los sinónimos de la lengua castellana* de José Huerta (1789), entre otros (González Pérez, 1994 En: Zapico et. al 2015). Los sinónimos se identifican por la existencia, se clasifican o se presentan sin dar argumentos sólidos y están fundamentados en el

entendimiento de quien los utilice al darlo por comprendido. González Martínez (1989) señala que cada posición propuesta sobre la sinonimia, aunque sea sólida en sí misma, nunca es viable cuando se le solicita una aplicación analítica.

Hernández (1995) señala que el panorama no ha cambiado mucho. Entre estas excepciones destacan los trabajos de Salvador (1985) y Lyons (1979), que toman posiciones definidas a partir del análisis de grandes diccionarios y corpus específicos. Otra variedad de estudios de este tipo enfatiza los aspectos históricos del tema y proponen un amplio corpus de sinónimos. Martínez López (1997) explica que las diferencias de posiciones están dadas por diferentes puntos de partida (no se considera la misma definición de sinónimos, unos analizan la lengua; otros, el habla, etc.). Su propio análisis adopta estos puntos de vista. Si en el propio diccionario se pierde la pretendida neutralidad, entonces será totalmente posible definir que el significado de una palabra fuera de uso nunca será fiel al significado, ya que la lengua varía constantemente en el acto del habla. Los diccionarios y las gramáticas se abstraen, por lo que el lenguaje permanece fiel a la ilusión de que hay un sistema homogéneo. (Zapico et. al 2015:200). Esta perspectiva sobre el desarrollo de la sinonimia hasta nuestros días es de particular interés entre los intelectuales de todas las épocas, definida por dos posiciones opuestas: la identidad y la similitud semántica. (Rodríguez, 2012b).

Para otros autores, los sinónimos tienen igual valor significativo si hay diferentes significantes para el mismo significado. Sin embargo, algunos investigadores cuestionan la existencia de la sinonimia, argumentando que no hay dos términos que tengan

semejanzas en la definición, olvidándose del contexto y la significación que se debe considerar en las relaciones semánticas. Esto nos permite distinguir entre las diferentes formas en que se pueden expresar los sinónimos. Los sinónimos se basan en características, donde se sabe que dos vocablos o conceptos son sinónimos, incluso si tienen ligeras diferencias en la definición o en la significación; sin embargo, se distinguen semánticamente por el contexto en el que se encuentran como un contenido puramente mental, en un ámbito compartido, pero no referenciado. (Anciburu et. al 2014:356 En: López, 2007).

1.6.1 Sinónimos conceptuales y contextuales

Las expresiones con el mismo significado son sinónimos. Esta definición se representa en dos aspectos. En el primero las relaciones de sinonimia no se limitan a los lexemas: una expresión léxicamente simple puede tener el mismo significado que una expresión léxicamente compleja. El segundo asume que la identidad es el criterio para los sinónimos, no solo la similitud. En este sentido, las definiciones de sinónimos que se encuentran en muchos diccionarios estándares difieren de las que comúnmente usan los propios lexicógrafos. Muchos términos que se recopilan como sinónimos en diccionarios ordinarios o profesionales se denominan casi sinónimos: términos más o menos similares e importantes, pero no idénticos. Los casi sinónimos no deben confundirse con algunos tipos de los llamados sinónimos parciales, que cumplen con los criterios de identidad semántica, pero por varias razones no cumplen con lo que comúnmente se llama sinónimos absolutos.

El término de sinónimo absoluto incluye tanto sinónimos absolutos como parciales (es decir, no absolutos) en contraste con el término más amplio de sinónimos, que se definen como casi sinónimos. Es prácticamente trivial decir que los sinónimos absolutos son muy raros al menos en la relación entre los lexemas en el lenguaje natural (por supuesto, las relaciones léxicamente complejas entre términos no son infrecuentes). Dos o más términos son completamente sinónimos solo si cumplen tres condiciones: todos los significados son iguales, son sinónimos en todos los contextos, semánticamente similares en todos los dominios de significado descriptivo y no descriptivo (es decir, sus significados son los mismos); se dan solo cuando hay identidad semántica descriptiva (Lyons, 1997).

Según Martínez, dos términos son sinónimos si son intercambiables en un contexto dado sin cambiar el significado del enunciado (2013 En: Rodríguez, 2014).

Ejemplo: Alberto *inició* /**procedió a declamar las rimas**.

Algunos términos de sinonimia son cambiables según los escenarios porque guardan precisamente igual significación. Los términos de conceptos semejantes rara vez son de rutina, porque poseen diferentes entornos y, por lo tanto, son incompatibles. Por ejemplo, el término doctor podría usarse en lugar de médico en *El médico me ha recetado medicinas*, pero no en *El doctor de la lengua española me ha recetado las medicinas*. En este modelo “médico” y “doctor” son sinónimos de contexto, (los significados no son cambiables en todos los ámbitos).

Es muy común en los textos reemplazar vocablos que ya aparecen como semejantes o equivalentes parecidos en un entorno, en particular para evitar repetir el mismo término dentro de un escrito.

Ejemplo: Escuché las **carcajadas** de todos los presentes.

Sus **risotadas se** replicaban en mis oídos como chasquidos.

Colocaron **representaciones pictóricas** en el parque. Eran **figuras** esculpidas en piedra.

1.6.2 Sinónimos referenciales

Un término puede ser reemplazado por otra palabra o expresión (que puede ser un nombre propio, una frase, un sintagma, entre otras); no son sinónimos *per se*, pero tienen el mismo punto de referencia dentro de un contexto dado. En estos casos hablamos equivalencia referencial.

En el ejemplo siguiente, todas las frases en negrita tienen el mismo sujeto (Roy): **Roy** abordó a su jefe en la oficina. El señor Ruiz levantó la cabeza y miró con gran placer a **su colaborador; este empleado** fue muy amable con él.

Capítulo II

Metodología

2.1 Metodología

El diseño elegido para llevar a cabo esta investigación está fundamentado en el uso de herramientas tecnológicas que permitirán variar un poco la enseñanza clásica o tradicional y aprovechar todos los beneficios que ofrece la tecnología moderna para impartir la enseñanza de los sinónimos de forma innovadora y creativa.

En cuanto a la metodología, se dividirá en diferentes actividades con la finalidad de cubrir los distintos tipos de sinonimia en estudio y guiar poco a poco al estudiante en este aprendizaje. Para ello, primero se aplicará la forma de enseñanza tradicional y luego se procederá al uso de los recursos y herramientas tecnológicas.

La investigación fue realizada bajo el enfoque cualitativo-descriptivo y el objeto de estudio es emplear recursos tecnológicos para el aprendizaje y ampliación del léxico a través del diseño de diferentes juegos interactivos y a su vez contrastar a través de los resultados obtenidos, la metodología tradicional del docente para la enseñanza de la sinonimia *versus* el uso de los recursos y herramientas tecnológicas.

Luego, se analizan los resultados de las metodologías aplicadas a través de gráficas y tablas.

2.2 Población y Muestra

La población para este estudio está comprendida por 60 sujetos de primer ingreso universitario, divididos en 34 estudiantes pertenecientes a la modalidad de fin de semana y 26 estudiantes de la jornada diaria, todos estudiantes de la Licenciatura de Educación del Centro Regional Universitario de Panamá Este.

Finalmente, se seleccionó una muestra aleatoria de 20 estudiantes de los cuales 13 son damas y 7 varones, todos dentro de las edades comprendidas entre 18 y 21 años.

Seguidamente, se observa el cuadro conformado por los estudiantes según el sexo.

Cuadro 1 *Distribución por sexo de los participantes*

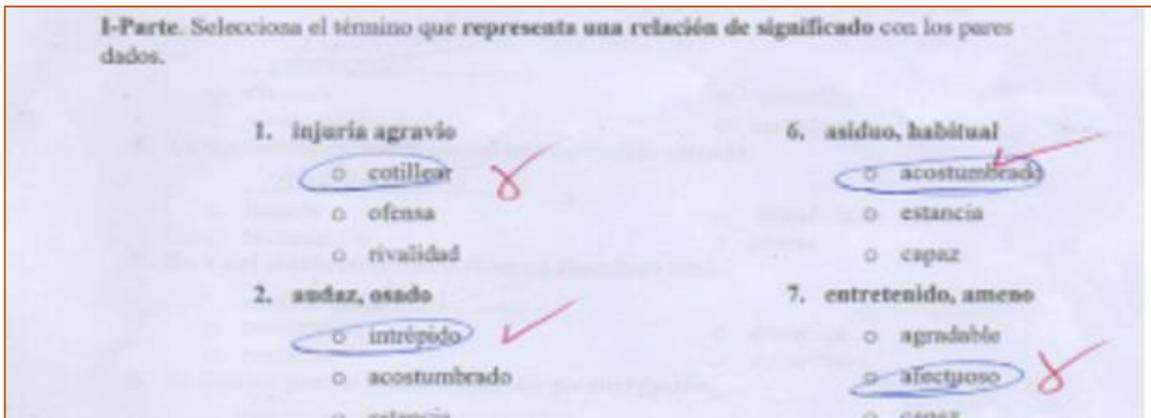
Estudiantes	Sexo			
	Masculino	%	Femenino	%
Jornada diaria	4	57	6	46
Jornada de fin de semana	3	43	7	54
Total	7	35	13	65

Fuente: Información tomada de los estudiantes de Primer ingreso universitario, Facultad de Educación.

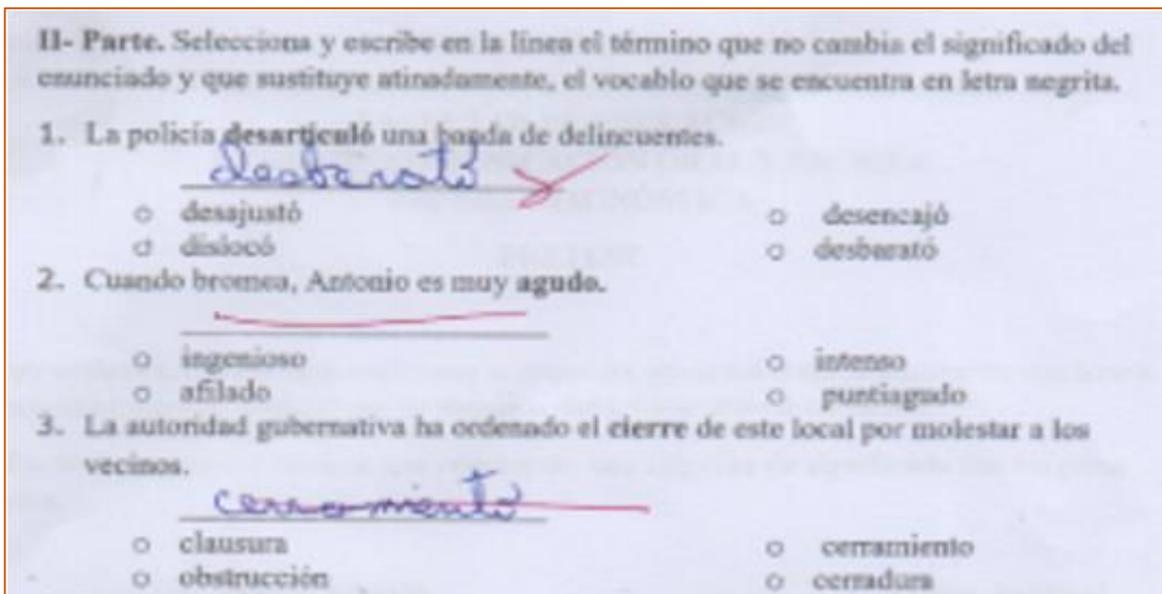
2.3 Recolección de datos

El trabajo se realiza **en dos fases**, atendiendo al objetivo de la investigación. Primero se aplican los siguientes procedimientos para la recolección de datos:

1. La observación: Se lleva a cabo mediante una prueba de pretest, estructurada en dos partes con la finalidad de medir el vocabulario del estudiante con relación al campo léxico del que dispone. En la primera parte, el estudiante debe relacionar los términos de igual o parecida significación, como se muestra a continuación:



En la segunda parte, el participante debe seleccionar de la lista de palabras la más apropiada para la definición, según el contenido y relación semántica del enunciado. Luego, se procederá al análisis de los resultados y a graficar los mismos.



2. Cuestionario: Es de tipo mixto, o sea, preguntas de opción múltiple. El estudiante selecciona el sinónimo, como la opción más apropiada al contexto que se presenta, tomando en cuenta su relación y definición semántica. Para ello, se brinda una serie de alternativas que pueden sustituir a la palabra en cuestión.

Texto 1

La independencia de las naciones hispanoamericanas fue una cantera de caudillos. La ruptura del orden colonial mantenido durante siglos, el cual se basaba fundamentalmente en la estructura de la monarquía castellana y en sus instituciones centralistas y absolutistas, lanza en nuestra América el caos político y social.

De acuerdo con la lectura, la palabra “cantera” apunta al hecho de que los caudillos fueron

- a) antidemocráticos
- b) numerosos
- c) capaces
- d) visionarios
- e) regionalistas

Fuente: Modelo tomado de Departamento de Evaluación, Mediación y Registro Educativo (DEMRE N°1)

En la segunda fase se explica el tema en estudio, a manera de intervención pedagógica y se plantea el uso de herramientas tecnológicas para la aplicación del postest. Para ello, se utilizan nuevamente los contenidos de la prueba de pretest, pero en este caso, se hace uso de los recursos tecnológicos, aplicando la herramienta didáctica, *Educandy.com*, se analizan los resultados y luego, se grafican para mayor comprensión de estos.

Para una mejor comprensión de esta segunda fase, que busca implementar nuevas estrategias para la enseñanza de los sinónimos y, a su vez, el enriquecimiento del léxico de los estudiantes, mediante la aplicación de herramientas tecnológicas, se esboza una síntesis del concepto y funcionalidad de los recursos interactivos.

Herramienta digital al servicio de la enseñanza del léxico

Los equipos analógicos son *software* acoplados a internet por medio de una terminal electrónica e implementos que se usan para el desarrollo de la educación, trabajo, las órdenes de cobro de compromisos, la transferencia, la publicidad, y otras actividades, ya que tienen mayor acceso y alcance para difundir la información.

Instrumentos digitales educativos

Son plataformas que facilitan la creación de contenidos educativos para diversos dispositivos electrónicos (teléfonos móviles, tabletas, computadoras) y se utilizan para crear y compartir contenidos interactivos como, por ejemplo: tareas, pruebas, trabajo colaborativo, entre otras, para todos los estudiantes. Además, facilita la comunicación entre alumnos y profesores. Mediante estas herramientas se imparten clases virtuales, conferencias, congresos, seminarios, cursos entre otras.

Las herramientas de enseñanza digital tienen muchas ventajas, entre ellas:

- Permite el desarrollo de nuevas habilidades.
- Hay un cambio de roles, ya que el docente no solo imparte el conocimiento, sino que los estudiantes también generan el conocimiento.
- Presenta otras alternativas para la evaluación del aprendizaje.
- Los estudiantes están trabajando en una variedad de contenidos y niveles.
- Se ha proyectado una nueva metodología educativa, con otras ventajas.

Algunas desventajas:

- Pérdida de relaciones básicas como la socialización.

- Tenga en cuenta que lo que ha investigado y realizado sea completamente correcto.
- Todo lo que parece en las redes no suele ser correcto, ni verdadero.
- Convéznase de la función proporcionada por el programa de computador.

Recurso digital

Es todo contenido en formato digital y almacenado en la base de un sistema de datos, se consulta directamente en la web: audios, vídeos, libros electrónicos, imágenes de videojuegos y simulacros. Ayudan a los procesos de enseñanza e instrucción con contenidos multimedia; además, incluye juegos, sonidos e imágenes, todos ayudan a la estimulación del estudiante y al aprendizaje recíproco.

Educandy

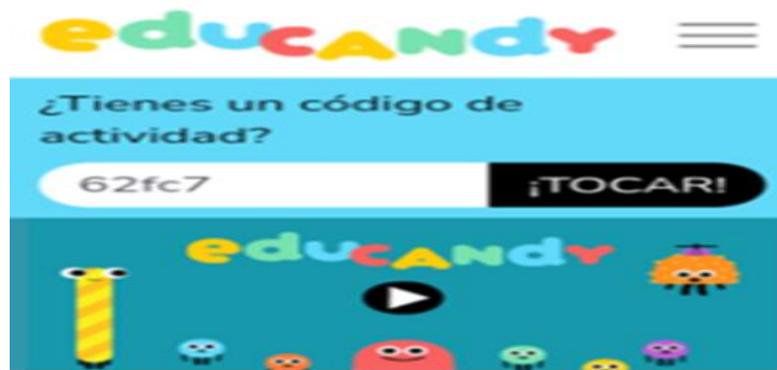
Es un recurso para diseñar, crear, compartir y jugar de forma colaborativa o individual diversos tipos de juegos educativos interactivos, atractivos y visuales donde el estudiante, además, de divertirse aprenderá de forma entretenida los contenidos programáticos diseñados a través de juegos didácticos que presenta la plataforma *Educandy*. También, es un recurso digital gratuito, solo hay que registrarse. Luego, puedes realizar las actividades para asignarle a tus estudiantes, para ello, la plataforma te genera un código que deberás proporcionarle a los alumnos para que puedan entrar a la página web de *Educandy* y desarrollar la asignación. *Educandy* presenta varias opciones para realizar la actividad que se quiera enseñar a los estudiantes, entre ellas están: juego de memoria, opción múltiple, cruz y cero, crucigrama, entre otras.

La creación de juegos es fácil, solo debes ingresar las preguntas, vocabularios y sus respuestas y *Educandy* convertirá ese contenido en actividades interactivas y lo más interesante es que con solo ingresar el contenido *Educandy* lo asignará en todos los tipos de juegos que presenta.

A continuación, se detallan en qué consisten algunos de sus juegos:

- Juego de memoria: es un juego de cartas en las que se va descubriendo las palabras o imágenes ocultas y se trata de recordar dónde se encuentra su par (carta) coincidente con la ya descubierta.
- Juego de opción múltiple: presenta cuatro opciones de respuestas a elegir, solo una es la correcta. Si hay equivocación pues se puede continuar seleccionando otra opción.
- Juego de cruz y cero: el juego presenta a un lado una columna con opciones para elegir y arrastrarla en el recuadro que tiene la respuesta correcta. De esta manera se va realizando el juego. Igual como se ha jugado siempre en un papel.
- Crucigrama: se juega seleccionando de forma individual cada letra de la palabra que representa la respuesta a la opción de pregunta escogida para contestar.

Ilustración 1 *Código del juego*



Fuente: Tomado de la página web de Educandy.com

2.4 Organización y análisis de datos

El cuerpo de esta investigación está constituido por el conjunto de las respuestas obtenidas de actividades realizadas por los estudiantes universitarios en el pretest y postest. Luego, de detallarlas se procede a codificar y tabular la información recogida para los efectos de su interpretación y presentación en tablas y gráficas estadísticas que muestran los resultados obtenidos en sus distintas partes.

Posteriormente, se analizan los resultados del postest, después de haber realizado la intervención pedagógica con las respectivas explicaciones e ilustraciones del tema en estudio y la aplicación de herramientas tecnológicas para la enseñanza de la sinonimia.

Capítulo III

Análisis de los Resultados

3.1 Análisis de los resultados

A continuación, se detallan los resultados del proceso de investigación desarrollado sobre la base de la información recopilada, a partir de las técnicas e instrumentos de recolección de datos. Además, con base a esta información se fundamenta una propuesta de intervención pedagógica.

3.2 Resultados del pretest

Seguidamente, se presenta la información graficada de forma unificada entre ambos grupos de estudio con la finalidad de que se pueda observar los resultados generales del pretest.

Cuadro 2 *Relación de términos (sinonimia conceptual)*

N.º de las preguntas	Preguntas respondidas correctamente		Preguntas respondidas incorrectamente	
9	20	100%	0	-
5	20	100%	0	-
6	20	100%	0	-
3	16	80%	4	20%
1	13	65%	7	35%
7	11	55%	9	45%
2	9	45%	11	55%
8	9	45%	11	55%
10	6	30%	14	70%
4	2	10%	18	90%

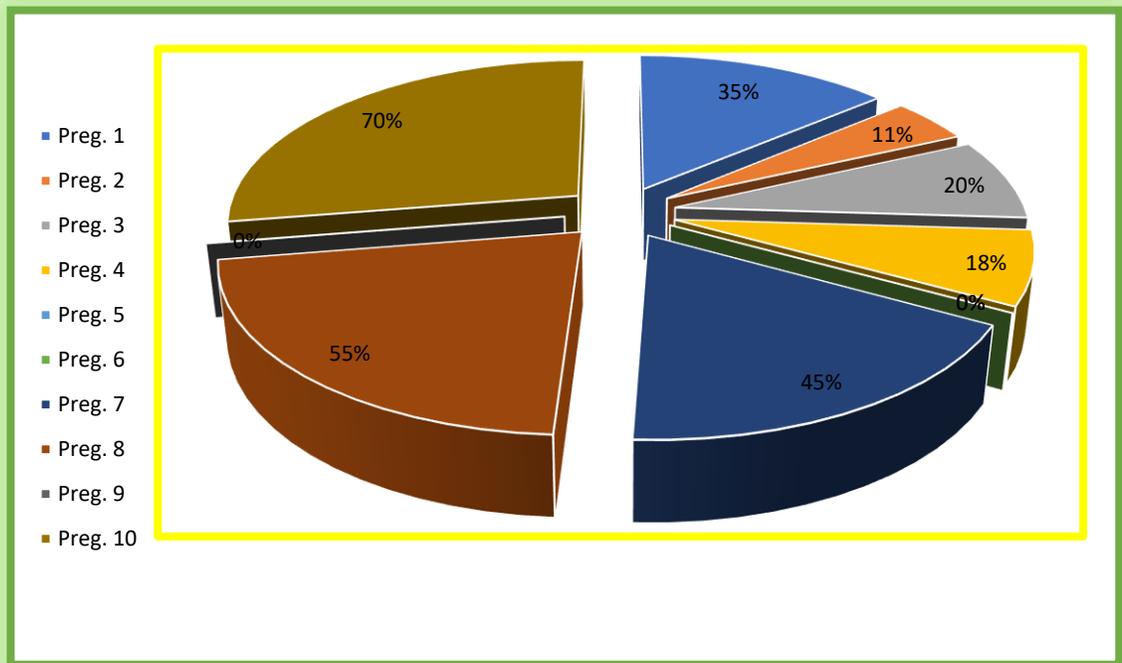
Fuente: Datos tomado de la prueba de pretest realizada por los estudiantes universitarios.

El cuadro muestra los resultados recabados de la primera parte del pretest en la cual los estudiantes mostraron un 100% de conocimiento en solo tres términos de los seleccionados

para esta prueba, y un 80% de conocimiento en un término, por lo que se puede determinar que en la primera parte de la prueba el 60% de los estudiantes reprobaron, es decir, su caudal léxico es bastante reducido.

La siguiente imagen presenta los resultados graficados obtenidos del pretest en la misma se puede observar el porcentaje de estudiante que contestó erróneamente a la prueba.

Gráfica 1 *Sinonimia conceptual, cantidad de respuestas erradas*



Fuente: Información tomada de la prueba de pretest, realizada por los estudiantes universitarios.

Sin duda, la gráfica anterior refleja una gran cantidad de respuestas incorrectas, por lo tanto, se puede deducir que nuestros estudiantes desconocen una gran cantidad de términos que funcionan como sinónimos y que pueden ser intercambiables sin alterar el valor semántico de la expresión.

En el cuadro siguiente, se muestran los resultados obtenidos de la segunda parte de la prueba del pretest. La misma está enfocada en la parte contextual de la sinonimia.

Cuadro 3 Sinonimia contextual

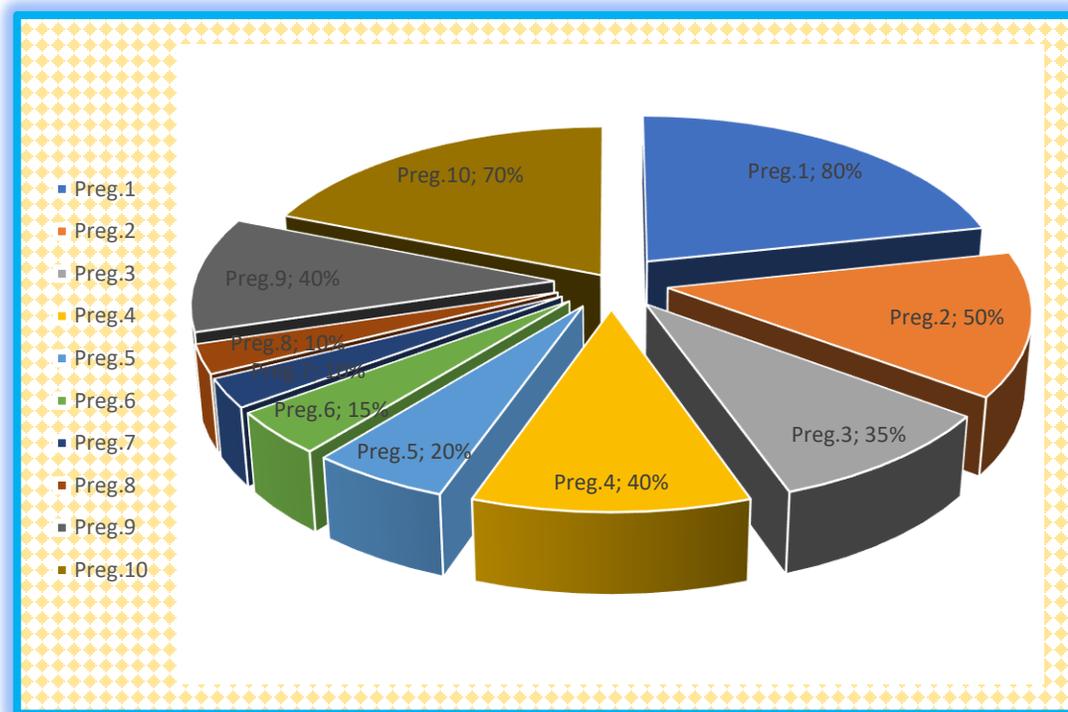
N.º de pregunta	Acierto		Desacierto		No Contestó	
1	2	10%	16	80%	2	10%
2	4	20%	10	50%	6	30%
3	5	25%	7	35%	8	40%
4	12	60%	8	40%	0	0%
5	16	80%	4	20%	0	0%
6	15	75%	3	15%	2	10%
7	3	15%	2	10%	15	75%
8	17	85%	2	10%	1	5%
9	7	35%	8	40%	5	25%
10	2	10%	14	70%	4	20%

Fuente: Datos tomados de la prueba de pretest realizada por los estudiantes universitarios.

Con relación a la sinonimia contextual, el cuadro señala que es bajo el porcentaje de estudiantes que acertaron la respuesta, puesto que no era conocido el tema a cabalidad por parte de los discentes. En la prueba hubo mucha inquietud y preguntas, pues se generó una serie de dudas al respecto, debido a que, la sinonimia contextual no es vista en el currículo escolar, por lo tanto, no es impartida dentro del aula de clase.

La siguiente imagen muestra los resultados graficados de la prueba de pretest en su apartado de la sinonimia contextual.

Gráfica 2 Sinonimia contextual, respuestas erróneas



Fuente: Datos tomados de la prueba de pretest realizada por los estudiantes de primer ingreso universitario.

La gráfica muestra la cantidad porcentual de estudiantes que no lograron superar la prueba en su parte contextual, pues fueron muchas las respuestas erradas, debido al desconocimiento del semántico de las palabras. Además, la equivocada acepción dada a algunos términos.

3.3 Intervención pedagógica

Luego de los resultados obtenidos en la prueba de pretest, se procedió a implementar una intervención pedagógica con la finalidad de constatar los resultados obtenidos a través de una enseñanza tradicional versus una enseñanza con el uso de una herramienta tecnológica basado en la afirmación de Singleton (1999) que expresa que la enseñanza de los

sinónimos, como términos especializados, dificulta el aprendizaje porque requiere estrategias diferentes con mayor atención distinción y a la contextualización. (Regueiro, 2013).

Para ayudar a comprender el tema de la sinonimia se aclararon varios conceptos, se hizo diferenciación de los tipos de sinónimos en estudio (conceptual y contextual). La labor de instrucción y guía al respecto del tema fue ardua y compleja, pues no solo se trabajó el reemplazo de un término, sino el sentido de la palabra en su contexto y su significado, para ello, el estudiante debía manejar y conocer la definición de cada palabra.

Hay que mencionar, además que se instruyó al estudiante en el uso del recurso tecnológico de forma didáctica que ha sido utilizado en la consecución de este proyecto de investigación.

Los siguientes resultados se obtuvieron luego de realizar la explicación del tema con la utilización de la herramienta tecnológica conocida con el nombre de *Educandy.com* para evitar la rutina tradicional de enseñar la sinonimia.

3.4 Resultado del postest

El postest fue aplicado después de varias semanas de explicación, aclaración, investigación y estudio del tema; además, de la instrucción de las herramientas tecnológicas seleccionadas para la aplicación de la sinonimia de una manera más activa, interesante, educativa, contextual y motivadora para los estudiantes.

Se utilizó el recurso digital *Educandy*, con el objetivo de alejar al estudiante del cuaderno, bolígrafo, pizarra, mesa de estudio y forma tradicional del aprendizaje de sinónimos. Para la enseñanza de los sinónimos de manera conceptual se utiliza la herramienta *Educandy*, la

cual presentaba varias opciones interactivas para realizar la actividad que se quiera enseñar entre ellas están: palabras, pares coincidentes y preguntas de pruebas.

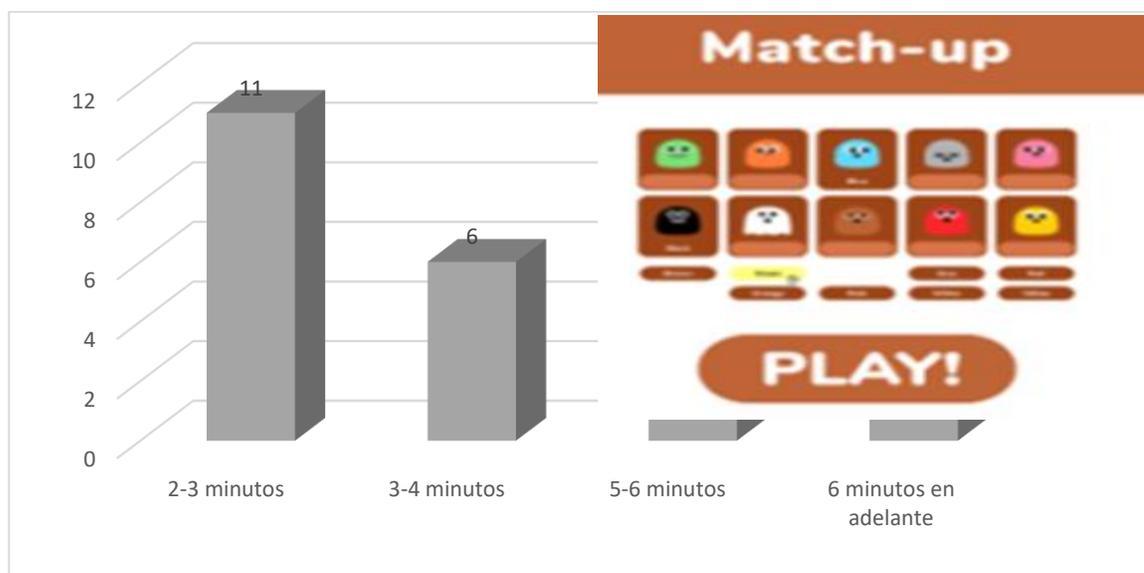
Con relación a los resultados de los juegos que se van a presentar, deseo aclarar que se trata de la sinonimia conceptual, aplicada en juego de parejas, crucigrama, cruz y cero y juego de memoria y en cuanto a la sinonimia contextual, se utilizó el juego opción múltiple.

1. Juego de parejas:

Este juego mide el tiempo que el estudiante toma para desarrollarlo, además al momento de equivocarse, la pieza seleccionada vuelve a su sitio, demorando más el jugador en terminarlo. El juego se trata de arrastrar el sinónimo dado y colocarlo sobre el par correspondiente, si no es el correcto, el dado regresa a su posición. También, se puede diseñar con imágenes ilustrando cada término dado, de esa manera se presenta más llamativo para los participantes.

Los alumnos alcanzaron un tiempo de desarrollo de la actividad entre los 2 a 6 minutos como lo muestra la siguiente gráfica:

Gráfica 3 Juego de parejas



Fuente: Tomado del registro de la aplicación del juego en la página *web* Educandy.com bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

La gráfica anterior muestra la acogida que tuvo este juego entre los participantes, ya que de los 20 jugadores 11 lograron terminar la prueba en un lapso de 2 a 3 minutos. Seis participantes terminaron dentro de 3 a 4 minutos y el resto, se tomó un tiempo dentro de 5 a 6 minutos. Todos terminaron la prueba satisfactoriamente. Solo hubo diferenciación en el tiempo de culminarla, sin embargo, no es el tiempo lo que se está tomando en cuenta, sino la aceptación y aprobación de la herramienta tecnológica.

2.Cruz y Cero

En esta actividad interactiva el estudiante puede jugar con el computador o con un compañero haciendo Cruz y Cero. Es un pasatiempo muy interesante en el que debes pensar primero antes de colocar la opción, pues si eliges mal, pierdes la oportunidad y avanza ya sea el computador o tu compañero. Por

lo tanto, la actividad muestra un grado de competencia y para competir, sin duda, hay que estar preparado.

Aclaro que en este juego los estudiantes decidieron jugar Cruz y Cero con el computador, es decir, con la máquina. Este juego también se puede diseñar con imágenes ilustrando cada término dado.

Ilustración 2 *Juego Cruz y Cero*



Fuente: Tomado del registro de la aplicación del juego en la página *web* Educandy.com bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Es un entretenimiento de memoria, no se basa en tiempo para desarrollarlo, por eso no hay gráfica para ilustrarlo. Sin embargo, es de competencia en el que debe haber un ganador, si es que su contrincante no está preparado en el tema o no sabe jugar Cruz y Cero. Para ganar, el competidor debe estar preparado en el tema de la competencia y saber colocar la

opción elegida y correcta en el cuadro para hacer ya sea la línea de trío, de cruz o de cero, según haya elegido representar el símbolo.

El desarrollo de este juego mostró que todos los participantes o competidores estaban preparados en el tema, ya que no hubo perdedores, pues no se logró una línea de trío de cero, ni una línea de trío de cruz y todas las respuestas estaban correctas.

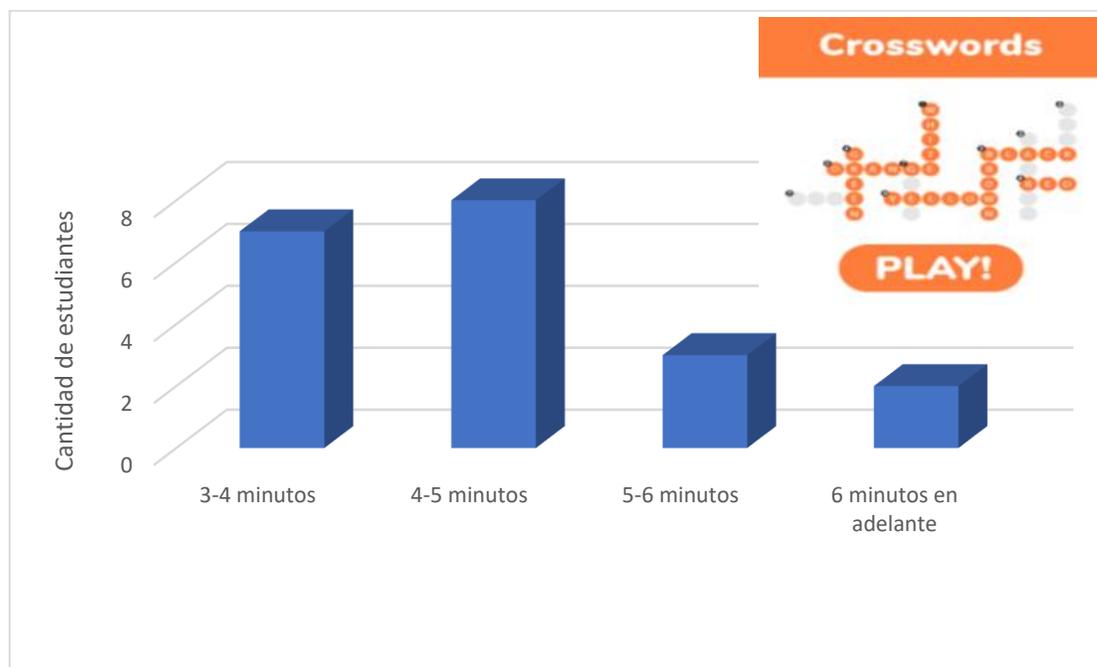
3 Crucigrama

El juego coloca las letras que forman el sinónimo de forma desorganizada, al lado aparece el par correspondiente, el estudiante debe descubrir la opción correcta, ayudándose con el par dado, o sea, el sinónimo correcto que acompaña a los dos mostrados, de esta manera se realiza el juego descubriendo, colocando y completando el término correspondiente.

Este recurso didáctico mide el tiempo que el estudiante toma para descifrar el término escondido según los pares (términos) dados.

A continuación, se presenta una gráfica en la que se puede observar los minutos que se tomaron los participantes para realizar el juego.

Ilustración 3 *Juego crucigrama*



Fuente: Tomado del registro de la aplicación de la prueba y de la página *web* Educandy.com bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

En este un juego interactivo todos los participantes alcanzaron a aprobar la prueba, solo se muestra variación en el tiempo de 3 a 6 minutos, en ese lapso lograron la consecución de la prueba y los resultados fueron satisfactorios, es decir, aprobaron.

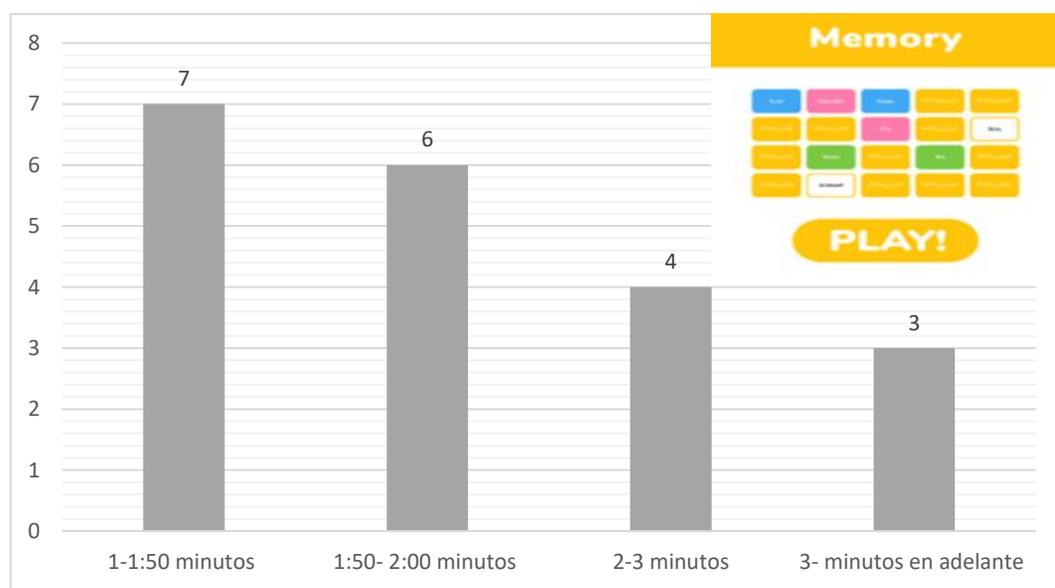
4. Juego de memoria

En este juego didáctico es necesario mantener activa la memoria debido a que, a medida que se descubre una palabra hay que recordar dónde está, mientras que se descubre el otro par de sinónimo que lo acompaña.

Los estudiantes se mantuvieron atentos para identificar, recordar y descubrir el término al que le buscaban el par. El juego los incentivó a despertar su memoria, pues debían de acordarse de los términos y pares leídos y dónde estaban ubicados a medida que buscaban el término correcto que lo acompañaba.

En este juego se mide el tiempo en que los estudiantes hicieron toda la actividad, en el cual se muestran los resultados en la siguiente gráfica:

Gráfica 4 *Juego de memoria*



Fuente: Tomado del registro de la aplicación de la prueba y de la página *web* Educandy.com bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Este juego didáctico e interactivo mide el tiempo que el jugador toma para desarrollarlo. La gráfica muestra que de 1 a 3 minutos se tomaron los estudiantes en realizarlo. De 1 a 1:50 minutos, siete estudiantes en ese periodo tan corto lograron culminar el juego y de

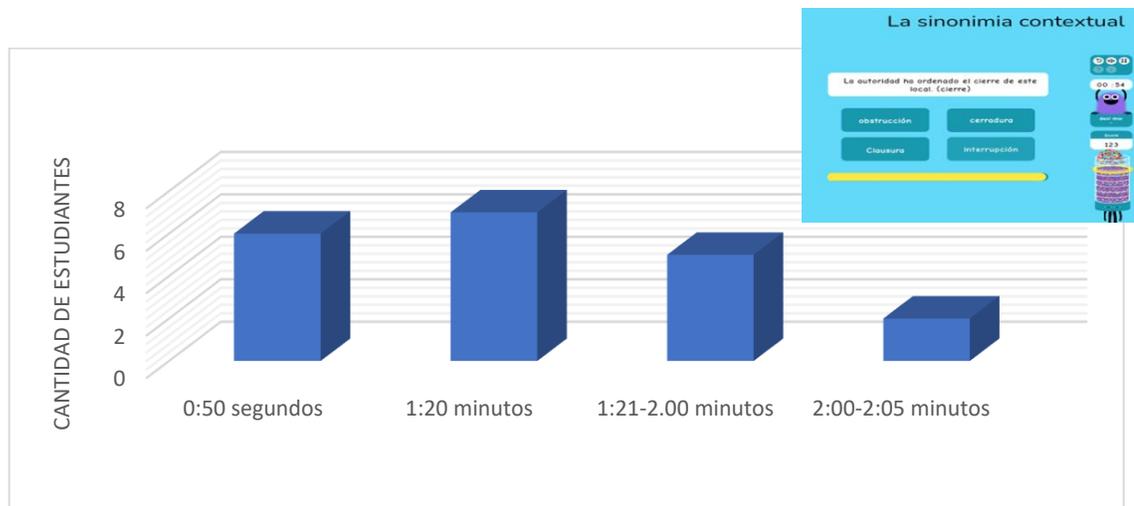
manera acertada. Seis estudiantes se tomaron entre 1 a 2 minutos; 4 estudiantes de 2 a 3 minutos y el resto de 3 minutos en adelante. A pesar de que, todos los tiempos varían, lo importante es que todos aprueben y lo hicieron en poco tiempo.

5. Opción múltiple

Este juego tiene como finalidad poner a prueba la memoria del estudiante. Es un juego interactivo en el que se aplica la memoria, metodología tradicional, sin embargo, existe el desafío de alcanzar el objetivo dentro de un tiempo determinado, además de obtener el mejor tiempo en el juego, también lograr el mejor puntaje. El estudiante tiene la oportunidad de participar cada vez que quiera para ir reduciendo su tiempo de respuesta. La actividad permite que el discente continúe practicando los pares de sinónimos dados.

A continuación, se presenta la información graficada para una mejor observación de los resultados obtenidos a través de esta herramienta tecnológica.

Gráfica 5 *Juego de opción múltiple*



Fuente: Tomado del registro de la aplicación de la prueba y de la página *web* Educandy.com bajo el código proporcionado a los estudiantes de Primer ingreso.

La gráfica anterior recoge todos los resultados obtenidos a través del juego opción múltiple, pero en este caso, específicamente referida a los resultados obtenidos de la sinonimia contextual.

Todos los estudiantes participaron y lograron alcanzar con éxito la prueba, se muestra en la gráfica la variación de tiempo que hubo entre los participantes para culminar satisfactoriamente la prueba. De 0 a 50 segundos, 5 estudiantes. De 1 a 1:20 minutos 7 estudiantes culminaron satisfactoriamente. De 1:21 a 2:00 minutos 4 estudiantes terminaron aprobando la prueba y, por último, de 2:00 minutos en adelante 2 estudiantes terminaron aprobando la prueba en la cual todos lograron seleccionar la respuesta correcta según el contexto oracional que se le estaba presentado.

Luego de haber culminado la aplicación de la prueba de la sinonimia a través de la herramienta tecnológica *Educandy.com*, puedo indicar que: las herramientas utilizadas para la enseñanza de la sinonimia conceptual y contextual resultaron de gran provecho, interés y motivación para los estudiantes. También, hubo diversión dentro de la clase y mucha competición con un alto grado de respeto.

Es necesario recalcar que los resultados obtenidos alcanzaron el 100% a pesar de que al principio hubo temor o nerviosismo entre los estudiantes al utilizar la herramienta, pues no se sentían muy versátiles con ella, pero a medida que iban jugando se mostraron confiados, alegres y seguros al escoger sus respuestas. Además, estos juegos ofrecen la opción de repetirlos, ya que podían iniciarlos nuevamente, esto los ayuda a reforzar sus conocimientos a través de las constantes prácticas y a usar el recurso digital de manera más

ágil. Pueden desarrollar sus actividades e ir reforzando sus conocimientos desde cualquier lugar y a cualquier hora.

Se observó que el uso de estas herramientas tecnológicas en el ámbito educativo mejora la enseñanza, la comunicación y la interacción entre los alumnos, esto puede ser útil para generar y aplicar nuevas estrategias en el salón de clase que ayuden a optimizar el desempeño académico de los aprendientes. Además, es más dinámica, constante y participativa, pues puede aprender solo o con un compañero, a su vez cambia la meta del estudiante en concepto de calificación, pues ahora participa de un juego interactivo de enseñanza que genera interés, motivación y lo incita a ganar, por lo que hace interesante la clase y el aprendizaje, ya que viene acompañado con un recurso digital que puede ser empleado en el aula. A propósito, cabe mencionar que la combinación de texto, sonidos, colores, fotografías, animaciones y vídeos colaboran con la adquisición de conocimientos, ya que todos estos elementos mantienen al estudiante en la competición mientras aprende, se divierte, convirtiéndolo en un ente activo en su proceso de aprendizaje.

Utilizar las herramientas tecnológicas para la enseñanza, no solo de la sinonimia, sino también de otros temas y asignaturas, cambia la forma tradicional y mecánica de enseñar e implementa una nueva forma de aprendizaje acorde con la realidad y necesidad del estudiante del siglo XXI.

Capítulo IV

Propuesta

4.1 Propuesta didáctica

*“El lenguaje nos ayuda a capturar el mundo, y
cuanto menos lenguaje tengamos, menos
mundo capturamos”*

Fernando Lázaro Carreter

La Propuesta de intervención pedagógica titulada: **Estrategia para Mejorar la Adquisición de la Competencia Semántico-Léxica** cuyo propósito es la preparación lingüística de los participantes, ya que se considera que un vocabulario extenso incide directamente en la calidad de la redacción, la comprensión y en la fluidez del habla, de la misma manera que en la competencia comunicativa.

A partir del estudio investigativo realizado como trabajo de tesis por la sugerente, se plantea esta Propuesta didáctica como mecanismo de redacción para que los estudiantes universitarios alcancen la correcta relación de las unidades semánticas a través de la secuencia de significados y la construcción de las oraciones en sentido lógico, además de que muestren un texto enriquecido.

En cuanto a las actividades de gamificación que fueron escogida para desarrollar esta Propuesta, están basadas en la utilización de las herramientas tecnológicas que nos ayudan a innovar y diversificar la actividad pedagógica y de esta manera aplicamos una nueva forma de dar las clases y por ende de enseñar la sinonimia. Además de la adquisición y combinación de nuevos conocimientos tanto tecnológicos como léxicos que les proporcionen a nuestros estudiantes un aprendizaje significativo. La gamificación es una

técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados, sirve para absorber conocimientos, mejorar alguna habilidad y para recompensar acciones concretas. A través de la gamificación se busca que el estudiante cree un vínculo con el contenido que se está trabajando, busca contrarrestar el aburrimiento al aprender y optimizar y recompensar en aquellas actividades en las que no hay ningún incentivo para el propio aprendizaje.

La misma consiste en aplicar conceptos y dinámicas propias del diseño de juegos que estimulan y hacen más atractiva la interacción del estudiante con el proceso de aprendizaje, además de que generan la competición entre los participantes.

El objetivo es que el participante desarrolle el dominio de la competencia léxica con el uso de la tecnología, ya que esta herramienta se ha convertido en una pieza fundamental para el aprendizaje y es de gran interés para los estudiantes. Por otra parte, la tecnología ha presentado una gran cantidad de herramientas para desarrollar diversas actividades lúdicas y de carácter educativo que se pueden utilizar para generar en nuestros estudiantes una nueva forma de inmiscuirlos en el aprendizaje de nuevas palabras. El léxico se aprende del constante uso y el aprovechamiento de este recurso favorece la adquisición de nuevas habilidades útiles para aumentar el conocimiento intelectual; además, de generar interés y comprensión global del tema a partir de conocer el significado contextual de las palabras allí presentes. Es por ello, la razón de plantear el aumento del léxico a través de algunas herramientas digitales que permita la participación, interrelación, conexión con el mundo real y trabajo colaborativo del estudiante, sin olvidar el aprendizaje individualizado y autónomo.

A continuación, se inicia el desarrollo de la Propuesta, la misma está diseñada para aplicar herramientas tecnológicas desarrolladas desde una perspectiva lúdica que será utilizada como estrategia de enseñanza en dos áreas de la sinonimia: la conceptual y la contextual.

4. 2 Título

Seminario-taller: Recursos tecnológicos como herramientas didácticas para el enriquecimiento del léxico a partir de los procedimientos de cohesión léxico-semánticos.

4.3 Resumen

La siguiente Propuesta se basa en una serie de sucesiones de trabajo efectuadas en la intervención pedagógica **Seminario -Taller: Recursos Tecnológicos como Herramienta Didáctica para el Enriquecimiento del Léxico-Semántico**. Dictado a un grupo de estudiantes de Primer ingreso, pertenecientes al Centro Regional Universitario de Panamá Este.

Esta Propuesta busca la adquisición de un amplio campo léxico semántico de los participantes para que le permitan desenvolverse lingüísticamente en distintas situaciones comunicativas. Para ello, se inicia con la explicación temática del significado conceptual de varios términos. que deben ser aplicados para lograr la adquisición de conocimientos tales como: propiedad, precisión, adecuación, denotación y connotación. Todos estos conocimientos servirán de apoyo al momento de elegir el vocablo más preciso que se adecue al contenido contextual del texto.

Palabras clave

Proximidad, contexto, significación, sinónimos, denotación, propiedad, adecuación.

4.4 Justificación de la Propuesta

La Propuesta de intervención pedagógica titulada: **Estrategia para la Adquisición de la Competencia Léxico Semántica**” está enfocada en el problema fundamental de la enseñanza tradicional de la sinonimia para el enriquecimiento del vocabulario de los estudiantes. Por ello, se plantea el uso de algunas herramientas tecnológicas para el aprendizaje de los sinónimos de forma más divertida, constante y de interés para los estudiantes, ya que se enseña a través de la tecnología, herramienta imprescindible en el uso cotidiano de los jóvenes. A partir del uso de la tecnología se pretende que los estudiantes universitarios alcancen la adquisición de un bagaje léxico-semántico, así mismo de la comprensión de textos, del desenvolvimiento lingüístico y comunicativo que le permita participar adecuadamente en cualquier situación comunicativa.

4.5 Objetivo General

Desarrollar dominio de la competencia lingüística en sus escritos donde se refleje corrección, propiedad y riqueza léxica semántica.

4.5.1 Objetivos Específicos

- Desarrollar la competencia escrita con seguridad, fluidez y precisión a la situación comunicativa presentada.

- Emplear con propiedad y corrección, en la expresión oral y escrita, el vocabulario usual y el adquirido.
- Utilizar y comprender un vocabulario cada vez más variado y extenso.
- Distinguir las diferencias de significado que se dan entre las palabras sinónimas.
- Promover el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Estimular el aprendizaje a través de la gamificación como recurso educativo de enseñanza interactiva.

4.6 Metodología de la Propuesta

Esta propuesta que se esboza está diseñada para brindar algunas alternativas didácticas de carácter lúdico para motivar al estudiante a enriquecer su caudal léxico y a utilizar un vocabulario más variado en su entorno. Las actividades lúdicas se aplican a un grupo de estudiantes de primer ingreso del Centro Regional Universitario de Panamá Este. Se seleccionó una muestra de 20 estudiantes, distribuidos en 10 (diez) estudiantes de la jornada semanal y 10 (diez), de fin de semana.

Entre ellas están las siguientes actividades lúdicas:

- La transcripción fonética de las palabras.
- Distribución de las palabras por clases gramaticales, campos semánticos, número de sílabas, etcétera.
- Formación de la familia léxica.
- Búsqueda de sinónimos, antónimos, hiperónimos, hipónimos.

- Casamiento de nombres y adjetivos; de nombres y verbos; de verbos y adverbios.
- Análisis componencial de campos semánticos.
- Colocación de palabras dentro de una red, celdilla, escala, diagrama, etcétera.
- Presentación de ejemplos con colocaciones, formas idiomáticas, etcétera.
- Resolución de crucigramas.
- Ejercicio de tipo *cloze*
- Ejercicio de transferencia, información de material lingüístico o extralingüístico y viceversa.
- Uso de diccionario.
- Juego de palabras tipo *Scrabble o Master noun*.
- Ejercicio de respuestas a cuestionarios.
- Test léxicos.
- Juegos de ordenador tipo *Wordpad o Wordstore*

Para la recopilación de la información que se estudia, se aplicaron tres actividades tecnológicas de gamificación que son las siguientes: *Quizizz*, *Edpuzzle* y *Kahoot* para que los estudiantes aplicarán sus conocimientos de una manera divertida y competitiva y de este modo fueran adquiriendo nuevos conceptos al respecto de la sinonimia conceptual y contextual. Por último, se procedió a una intervención pedagógica por parte de la docente para aclarar y despejar las dudas surgidas respecto al tema en estudio, de las herramientas utilizadas, de la metodología aplicada. Además, de reforzar los conocimientos adquiridos.

Para la realización de esta propuesta se procede a explicar en qué consiste cada técnica a utilizar y la forma de aplicarlas.

En primer lugar, se detalla la técnica de *Quizizz* y su aplicación como herramienta en la enseñanza. *Quizizz* es un sitio web y una herramienta tecnológica gratis que permite a los educadores crear evaluaciones formativas en forma de pruebas pequeñas dentro y fuera del aula. Esta herramienta conduce los repasos rápidos, ayuda al educador a monitorizar el progreso del estudiante o una clase. Usa la información ingresada por el educador y la transforma en un juego que prueba las habilidades de reconocimiento de vocabulario, practicas leyendo oraciones y escogiendo la respuesta que es mejor para completar la oración o la definición apropiada. Los estudiantes pueden realizar las asignaciones en cualquier hora o lugar hasta la fecha de expiración. Además, verán la respuesta correcta inmediatamente y también sabrán quienes están jugando. *Quizizz* presenta ventajas para el educador y el estudiante.

Para el educador:

- ✓ Le permite crear su cuenta gratis Puede ingresar su propia información con palabras claves. Puede monitorizar el progreso una clase completa o un estudiante al mismo tiempo. Esta ventaja ayuda al maestro a observar si el aprendizaje de la información fue comprendido por todos o necesitará repasarla otra vez.
- ✓ A su vez, deja al educador decidir si los estudiantes están listos para cualquier examen, prueba o si necesitarán más práctica con la información.
- ✓ También pueden asignar un *Quizizz* como tarea y monitorizar su progreso fuera del aula.
- ✓ Igualmente, pueden añadir imágenes, e ingresar cualquier información importante a su evaluación de *Quizizz*.

Para el estudiante:

- ✓ No necesita crear, ni tener una cuenta para jugar
- ✓ Pueden practicar las habilidades de reconocimiento, leer y hacer oraciones con las palabras apropiadas.
- ✓ Pueden continuar su aprendizaje de cualquier lección dentro y fuera del aula.

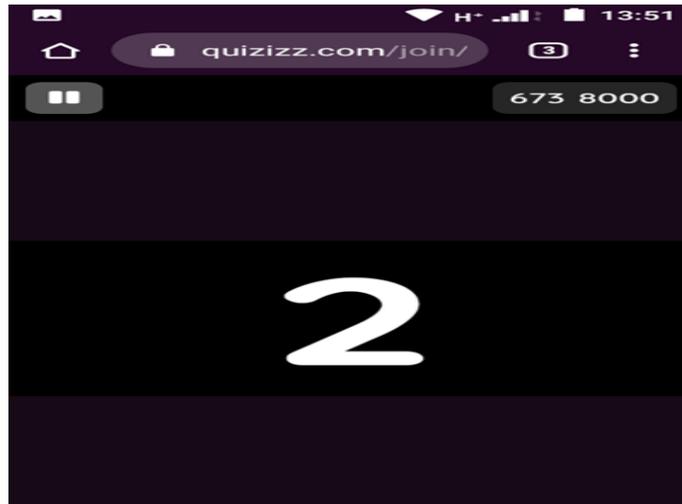
Seguidamente, se detalla la aplicación de la técnica *Quizizz* en la enseñanza de la sinonimia.

Ilustración 4 Ventana de *Quizizz*, unirse al grupo con el código facilitados por el profesor



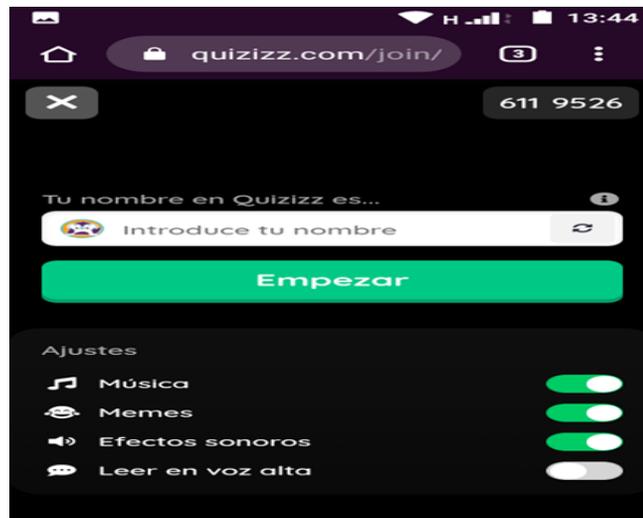
Fuente: Tomado de la página web de *Quizizz.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Ilustración 5 Cuenta regresiva antes de iniciar el juego



Fuente: Tomado de la página web de *Quizizz.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Ilustración 6 Pestaña para colocar el nombre o apodo



Fuente: Tomado de la página web de *Quizizz.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Ilustración 7 *Presentación del párrafo*



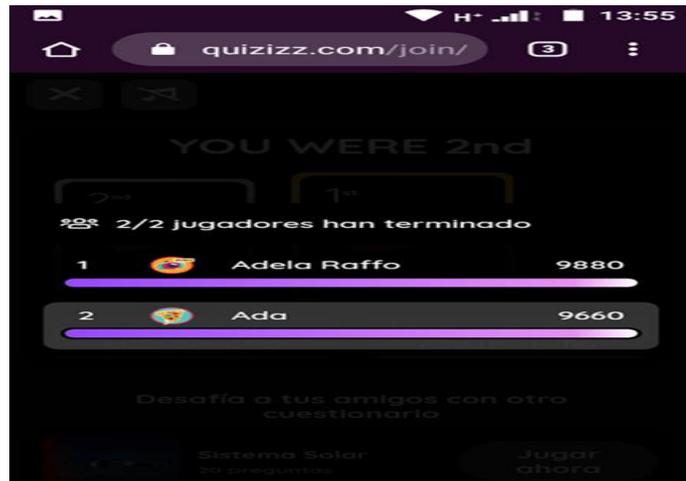
Fuente: Tomado de la página web de *Quizizz.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Ilustración 8 *Ventana con la respuesta seleccionada*



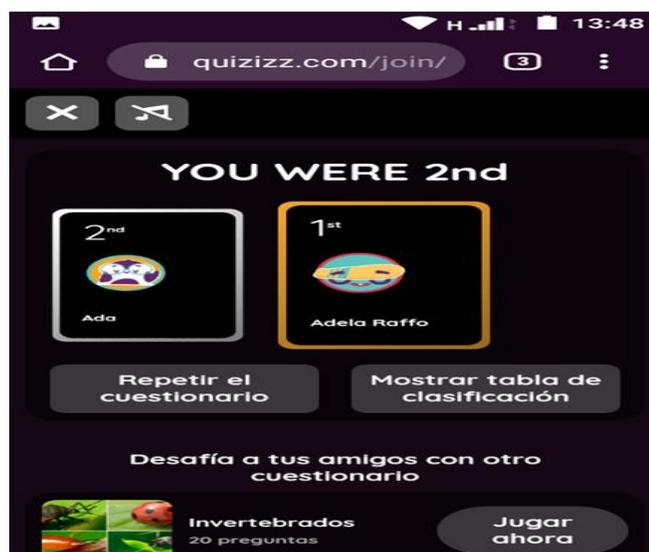
Fuente: Tomado de la página web de *Quizizz.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Ilustración 9 *Puntaje de los participantes en el juego*



Fuente: Tomado de la página web de *Quizizz.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Ilustración 10 *Posiciones en el juego según puntaje*



Fuente: Tomado de la página web de *Quizizz.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

La segunda técnica es *Edpuzzle* una plataforma gratuita que permite el proceso de convertir vídeos pasivos a vídeos activos, generando preguntas sobre el contenido del vídeo a medida que se desarrolla el tema, audio y las imágenes de esta manera queda enganchado al estudiante y proveyéndolos de información respecto al entendimiento del tema.

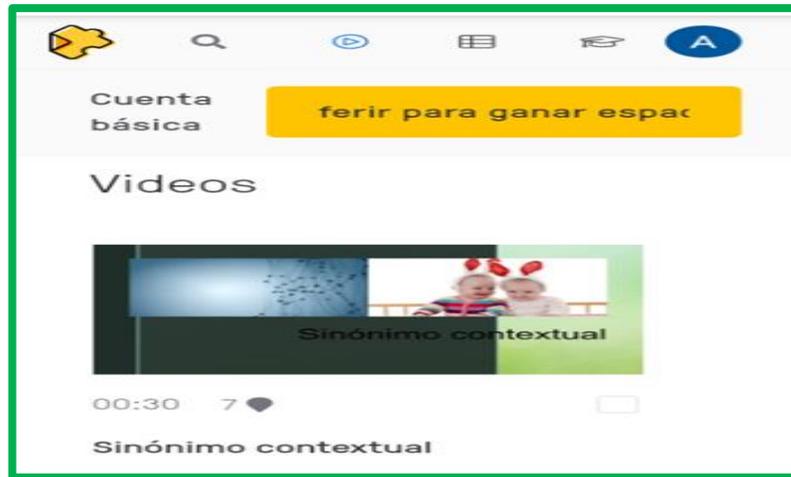
Ventajas de estas herramientas:

- ✓ En *Edpuzzle* se pueden cortar vídeos para usar solamente la parte que se necesite.
- ✓ Se inserta notas de voz, audio o se graba tu voz encima del vídeo.
- ✓ Agrega encuestas o exámenes para dar retroalimentación inmediata a los alumnos y verificar su comprensión del tema.
- ✓ Se recibe información inmediata de las respuestas por parte de los estudiantes.
- ✓ Se puede incrustar tu vídeo en cualquier sitio web o cualquier otro sistema que uses.

Seguidamente, se detalla la aplicación de la técnica *Edpuzzle* en la enseñanza de la sinonimia. Se creó un vídeo propio con las preguntas de la sinonimia contextual, las definiciones de cada acepción para que el estudiante escogiera la respuesta pertinente. Esta herramienta permite la retroalimentación.

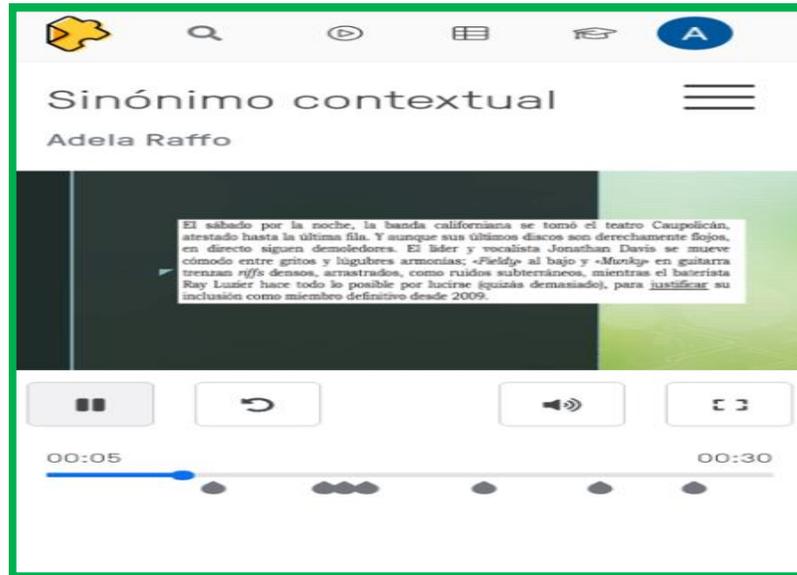
En estos recuadros aparece cada parte de la herramienta *Edpuzzle* en su ejecución

Ilustración 11 *Presentación del vídeo con el tema pertinente*



Fuente: Tomado de la página web de *Edpuzzle.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Ilustración 12 *El texto, palabra subrayada, el tiempo del vídeo*



Fuente: Tomado de la página web de *Edpuzzle.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Ilustración 13 *Las diferentes opciones para elegir*

PREGUNTA DE OPCIÓN MÚLTIPLE

Cuál es el sentido de la palabra **justificar** en el contexto

- Demostrar
- confirmar
- respaldar
- acreditar
- defensor

Fuente: Tomado de la página web de *Edpuzzle.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Ilustración 14 *Retroalimentación de cada alternativa*

→ **Demostrar**
Porque el baterista tiene que probar que posee el mismo nivel musical que sus compañeros de banda.

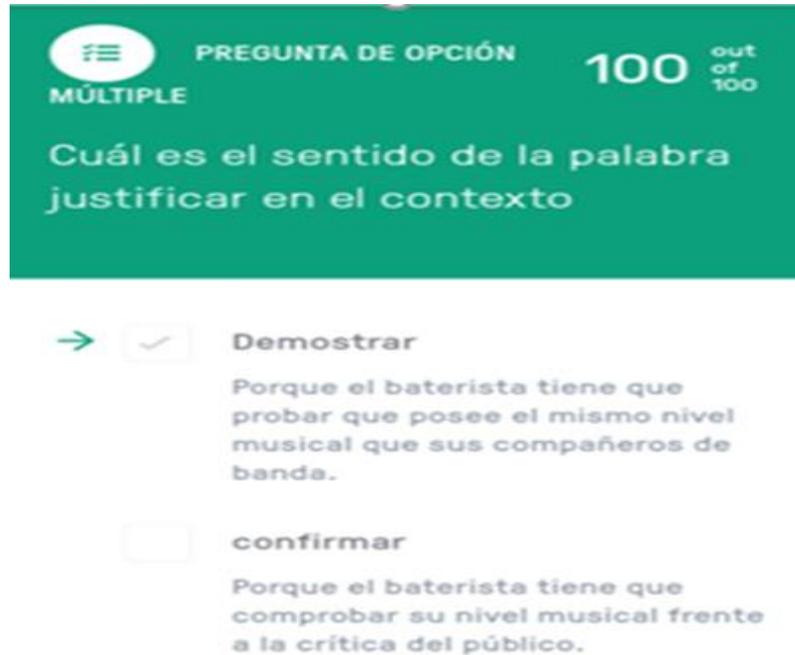
confirmar
Porque el baterista tiene que comprobar su nivel musical frente a la crítica del público.

respaldar
Porque el baterista busca el reconocimiento de sus compañeros de banda.

acreditar
Porque el baterista debe validar sus conocimientos musicales ante el público.

Fuente: Tomado de la página web de *Edpuzzle.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Ilustración 15 Puntaje obtenido



Fuente: Tomado de la página web de *Edpuzzle.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Por último, a la técnica ***Kahoot***

En este apartado se utilizó la técnica de competición *Kahoot* para desarrollar la competencia y la diversión con el uso de esta herramienta tecnológica. Es decir, promueve el aprendizaje a través del juego, se pueden crear diversos contenidos y nutrirse de información sobre temas de literatura, cultura general, geografía entre otros.

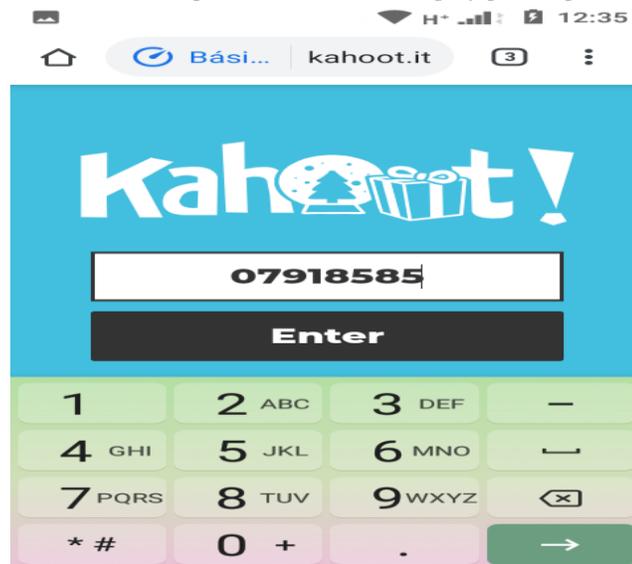
Ventajas de estas herramientas:

- ✓ Realizar concursos y debates de un tema específico.
- ✓ Evaluar conocimientos de los alumnos.

- ✓ Se crea en los estudiantes un mejor vocabulario y se reafirman los conocimientos previos.
- ✓ Promueve el *M-learning*. El cual es una forma de aprendizaje que ayuda a construir conocimientos por medio de los dispositivos electrónicos móviles.
- ✓ Es parte de la gamificación, juegos electrónicos que potencian la creatividad.
- ✓ Enseña a jugar de forma ordenada dentro del área de clase para que la experiencia sea única.
- ✓ *Kahoot* promueve el uso de las TIC en el ámbito educacional.

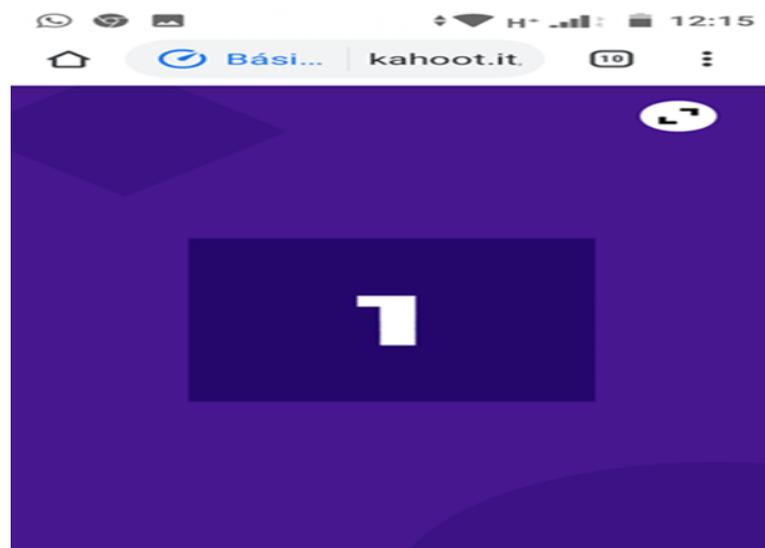
A continuación, una muestra de la aplicación de la herramienta tecnológica *Kahoot* en el uso de la sinonimia conceptual. Hay una presentación del juego, luego la oportunidad de anotar un apodo y el código para poder ingresar al juego.

Ilustración 16 Ventana para colocar el código y participar en el juego



Fuente: Tomado de la página web de *Kahoot.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Ilustración 17 *Conteo regresivo antes de iniciar el juego*



Fuente: Tomado de la página web de *Kahoot.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Ilustración 18 *Tema del juego*



Fuente: Tomado de la página web de *Kahoot.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Ilustración 19 Se presenta la palabra



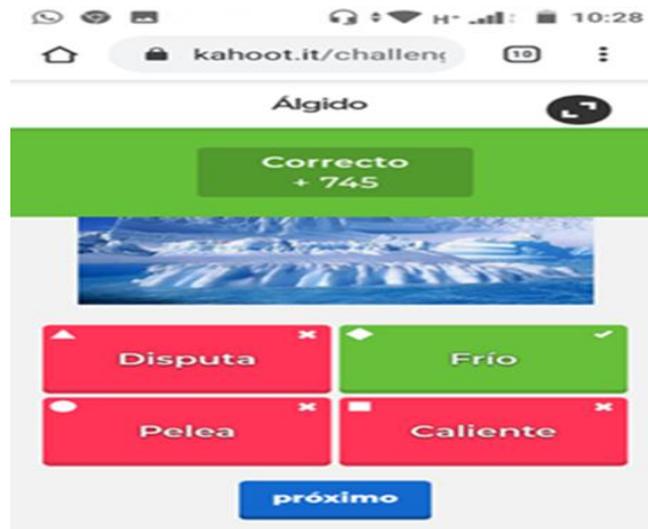
Fuente: Tomado de la página web de *Kahoot.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Ilustración 20 Ilustración de la palabra y las opciones a elegir



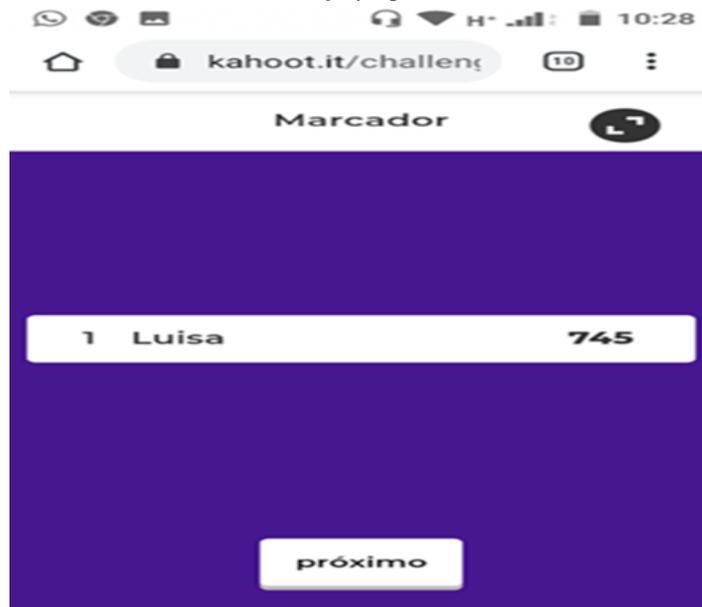
Fuente: Tomado de la página web de *Kahoot.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Ilustración 21 Selección de la palabra y el puntaje obtenido



Fuente: Tomado de la página web de *Kahoot.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Ilustración 22 Puntaje y apodo del concursante



Fuente: Tomado de la página web de *Kahoot.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Ilustración 23 Nueva palabra para continuar el juego



Fuente: Tomado de la página web de *Kahoot.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Ilustración 24 Juego completado



Fuente: Tomado de la página web de *Kahoot.com*, bajo el código proporcionado a los estudiantes de primer ingreso.

Esta herramienta tecnológica fue de gran interés para los participantes, los colores, sonidos, imágenes, diseños, la competición la puntuación, el tiempo para contestar, en otras acciones despertó el interés en participar y competir, además de que también desean realizar la prueba una y otra vez, a pesar de que todas las opciones ya las habían seleccionadas de forma correcta.

Este ejercicio no se aleja de la metodología tradicional, pero la competencia, participación, desafío entre los jóvenes a medir sus conocimientos, genera aprendizaje, tanto cooperativo como individual, a su vez, la utilización de *Kahoot* y su aplicación ayuda a crear interés en el tema por parte del estudiante.

Por otra parte, los estudiantes no necesitan estar registrado, con solo entrar a la página web de *Kahoot.com* y cliclear en la pestaña jugar, este le solicitará un código para poder ingresar al juego y participar. El código se lo proporcionará el docente. Con respecto a la utilización de esta estas herramientas, resultan de gran ventaja para los jóvenes estudiantes, les fue útil, entretenida, divertida, funcional y experimental. Además, les brindó la oportunidad de aplicar sus conocimientos y competir con otros compañeros desde cualquier dispositivo, a cualquier hora y lugar.

- ✓ El modelo de gamificación realmente funciona porque consigue motivar a los estudiantes e incentiva el ánimo de superación, puesto que, se utilizan una serie de técnicas, mecánicas y dinámicas en los juegos como forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados y esto origina el deseo de participar y competir para alcanzar las recompensas, tales como:
- ✓ Acumulación de puntos

- ✓ Escalado de niveles
- ✓ Obtención de premios
- ✓ Regalos clasificaciones
- ✓ Desafíos
- ✓ Misiones o retos

Por otra parte, algunas de las técnicas dinámicas más utilizadas son las siguientes:

- ✓ **Recompensas.** Obtener un beneficio merecido.
- ✓ **Estatus.** Alcanzar un grado jerárquico social y estimado.
- ✓ **Logro.** Como superación o satisfacción personal.
- ✓ **Competición.** Por el simple afán de competir o intentar ser mejor que los demás.

La idea de gamificar en el aula es valernos de los sistemas de puntuación y recompensa para alcanzar los objetivos planteados con el uso de los recursos tecnológicos y de esta manera favorecer la interiorización de los conocimientos de una forma más divertida y adaptarnos al contexto en el cual los estudiantes interactúan día a día.

4.7 Cronograma

Para implementar el enriquecimiento léxico semántico mediante el uso de sinónimos, se han sugerido una serie de actividades didácticas a través de la metodología lúdica y de talleres teóricos prácticos con la finalidad de facilitar y, a su vez, reforzar el aprendizaje de los jóvenes.

Seguidamente, se presentan los contenidos a desarrollar, las actividades sugeridas y las horas disponibles para la ejecución de este seminario taller.

4.8 Dosificación pedagógica

Semana s	Unidades y temas	Actividades sugeridas	Horas teóricas/ Horas prácticas
1	Mecanismo de cohesión: <ul style="list-style-type: none"> ● Coherencia ● Cohesión ● Denotación y ● Connotación 	Ordenar ideas de forma coherente y cohesionada.	2 teóricas 3 prácticas
2	Formas de cohesión gramatical: <ul style="list-style-type: none"> ● Referencia ● Elipsis ● Sustitución 	Identificación de los elementos de cohesión gramatical en un texto.	1 teóricas 2 prácticas
3	Formas de cohesión léxica: <ul style="list-style-type: none"> ● Repeticiones ● Sinonimia ● Hiperonimia ● Hipónimo ● Cadenas semánticas 	Indicar las formas de cohesión encontradas en el texto.	2 teóricas 3 prácticas
4	Relaciones léxicas semánticas: <ul style="list-style-type: none"> ● Sinonimia conceptual ● Sinonimia contextual 	Identificar las relaciones léxicas semánticas de la sinonimia. Asociación de significados.	2 teóricas 3 prácticas

Los temas que se presentan para desarrollar en las diferentes etapas de la jornada de capacitación responden a la necesidad detectada en la investigación titulada: **“El Uso de la Sinonimia como Mecanismo de Cohesión Textual”**. Este estudio investigativo refleja que más del 95% de los estudiantes, objeto de estudio, se sintieron motivados con las actividades lúdicas, utilizadas para llevar a cabo el aprendizaje de sinónimos. Además, participaron de manera colaborativa con sus compañeros reforzando entre sí las

definiciones conocidas de los conceptos dados. Estas actividades ayudaron al reforzamiento de los aprendizajes y a la utilización acertada del sinónimo en el contexto oracional dado. Además, de la identificación de otros elementos como sintagmas, frases, proposiciones, entre otras que hacen referencia al sujeto u objeto aludido, pero, con otras palabras.

El propósito de este seminario- taller es desarrollar las competencias léxicas semánticas básicas de los participantes para que éstos sean capaces de dominar una numerosa cantidad de palabras, sus usos y significados y de esta manera desarrollen su competencia y capacidad lingüística en función a la situación y la intencionalidad comunicativa.

Es por ello, que las actividades lúdicas aquí presentadas procuran aumentar el caudal léxico de los estudiantes a través de una enseñanza contextualizada de las palabras.

4.9 Aplicabilidad de los resultados

Los resultados que se obtuvieron sobre el aprendizaje léxico con el uso de las herramientas tecnológicas mostraron interés, motivación, atención, aprendizaje, entretenimiento y complacencia, pues se originó un gran avance en la incorporación de nuevos elementos léxico en el vocabulario de los estudiantes universitarios.

Por lo cual se puede determinar que la introducción de las herramientas tecnológicas para el aprendizaje del léxico fue oportuna, ya que se reflejaron avances significativos en la adquisición de nuevos términos. Además, la implementación lúdica en la enseñanza del léxico motivó al aprendizaje de manera más relajada y segura lo que favoreció la participación, aportación y colaboración por parte de los aprendientes.

Sin duda, estas técnicas utilizadas y sumadas a la implementación de las herramientas tecnológicas fueron de gran utilidad para la enseñanza de la sinonimia; ampliar el léxico; seleccionar el término correcto, según el contexto oracional y comprender mejor el contenido del texto leído.

Asimismo, los estudiantes comprendieron que la sinonimia no es solo la posibilidad de sustituir un vocablo por otro, sino también tomar en cuenta los diferentes grados de proximidad de significación que puede haber entre las palabras, al igual de los matices diferenciadores que puede hallarse entre ellas, así como también tomar en cuenta el contexto donde se usa o encuentra la palabra.

4.10 Alcance y limitaciones

Las limitaciones presentadas en la ejecución de esta propuesta fueron las siguientes:

- Escaso contenido literario en cuanto al tema de estudio en bibliotecas y páginas web.
- Es apenas incipiente el estudio de la sinonimia como mecanismo de cohesión.
- Controversia entre grandes autores sobre la existencia o no de la sinonimia.
- Pobreza léxica por parte de los estudiantes universitarios.
- Confusión en el significado de algunos términos.
- Grado de dificultad en la selección del término adecuado para completar el enunciado y la incomprensión en la segunda parte de la prueba diagnóstica, pues solo conocían de los sinónimos el intercambio de un término por otro.

4. 11 Actividades de difusión

La sinonimia son palabras que utilizamos para enriquecer nuestros escritos y expresarnos de manera más clara.

Por esta razón se proponen las siguientes actividades pedagógicas:

- Programa de capacitación a nivel universitario sobre el tema
- Revista virtual interactiva
- Seminario teórico-práctico
- Jornadas de prácticas
- Talleres para alumnos y docentes
- Conferencias
- Cursos académicos
- Mesas de trabajo
- Charlas
- Simposios
- Concursos interuniversitarios
- Creación de páginas web en donde se promueve y se fomenta el tema en cuestión.

4.12 Presupuesto de la Propuesta

Una propuesta siempre conlleva gasto, por ello, es pertinente considerar algunos elementos que están implicados dentro de estos gastos. De esta manera, se organiza y se distribuye equitativamente los gastos, según los recursos que utilicemos como, por ejemplo: físicos, humanos y los imprevistos que puedan surgir.

Recursos físicos (materiales)

Los recursos físicos son todos aquellos materiales que utilizamos para la consecución de la propuesta para ello, se realiza un cronograma detallando los recursos que se deben considerar para realizar el estudio.

Recursos humanos

El recurso humano es de carácter trascendental para realizar este estudio investigativo, pues son la fuente más importante de aportación de información para analizar y estudiar. Este estudio estuvo conformado por 20 participantes de primer ingreso universitario. Los diez primeros pertenecen a la jornada semanal y los restantes al fin de semana.

La información recopilada de estos participantes fue de gran ayuda, pues no solo colaboraron de manera activa, sino también aportaron sus conocimientos para el enriquecimiento de esta propuesta. Sumado a esto, se pudo determinar la disposición de tiempo con las que contaban los estudiantes según la jornada, pues los participantes de fin de semana contaban con menos tiempo para el aprendizaje, pero con más disposición que los de periodo semanal.

Misceláneos (imprevistos)

Cada investigación que se emprenda siempre conlleva gastos y muchas veces se presentan situaciones inesperadas que ocasionan gastos no contemplados, por lo cual debemos estar preparados para enfrentarlos y lograr la consecución de nuestra propuesta.

Presupuesto	
Gastos	Cantidad
Transporte	\$45.00
Compra de materiales	\$38.00
Aplicación de pruebas	\$8.00
Impresiones	\$9.15
Fotocopias	\$6.25
Encuadernación	\$9.00
Revisiones	\$120.00
Libros	\$17.00
Internet	\$11.00
Papelería	\$26.00
Otros gastos	\$48.00
Total	\$337.40

Conclusiones

- A lo largo de este estudio puedo expresar que una verdadera enseñanza de la sinonimia está cimentada desde el inicio en la etapa escolar de cualquier individuo, basada en el concepto, definición, origen, contexto y aplicación de los términos a enseñar.
- También, puedo mencionar que los participantes del estudio, quienes eran estudiantes de primer ingreso universitario, solo conocían de los sinónimos la parte conceptual, más no la contextual que sin duda, es también necesaria para la comprensión lectora y enriquecimiento léxico de los estudiantes.
- La enseñanza de sinónimos no ha cobrado la importancia que merece dentro del ámbito educativo, porque para aprender a usar los sinónimos se deben realizar ejercicios de práctica constantes, de esta manera, se asimilan más conceptos, se comprenden definiciones y se aplican con eficacia en el campo cotidiano.
- Es de carácter imprescindible que la enseñanza del léxico deje de ser una mera lista de palabras sin una función real de aprendizaje en su aplicación, uso y significado, ya que solo se basa en palabras aisladas con significados parecidos, en las cuales solo se sustituye un término por otro o simplemente, se coloca un sinónimo a determinada palabra. Con esto no se logra una enseñanza significativa.
- Los sinónimos no solo son palabras de significados parecidos o similares, sino también existen de manera contextual, referencial y de connotación, toda esta gran variedad de elementos enriquece el léxico tanto escrito como oral, pero es necesario enseñarlos y aplicarlos.

- Un individuo con amplio vocabulario es capaz de sintetizar y seleccionar la información según su importancia. Un léxico amplio y rico es una de las características más significativas de la comprensión lectora.
- La competencia lingüística ayuda al desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje. y permite al estudiante dominar los aspectos comunicativos.
- Con respecto a la investigación en la parte tecnológica, existen diferentes alternativas para enseñar los sinónimos y otros temas, ya que hay recursos digitales que se enfocan en el aprendizaje.
- La herramienta tecnológica demuestra ser un instrumento de real eficacia y práctico para el aprendizaje del léxico. Consideremos que es otra forma de enseñanza que se puede llevar al aula y utilizarla de manera positiva, aprovechando que es un instrumento de interés para los estudiantes.
- Las herramientas digitales se han enfocado en la creación de actividades interactivas para la enseñanza de palabras a partir de la gamificación, esto ha convertido a la tecnología en un instrumento educativo significativo.

Recomendaciones

Después de culminado este estudio investigativo, puedo brindar las siguientes recomendaciones:

- Las herramientas tecnológicas cuentan con recursos visuales y auditivos que son importantes para la enseñanza del léxico, de esta manera evitará la monotonía y el aburrimiento en la clase.
- Mantener activo el uso de las nuevas palabras en la expresión oral y escrita a través de la redacción de escritos, exposiciones y fragmentos colaborativos.
- Promover un aprendizaje basado en el aumento de su acervo intelectual, mediante actividades novedosas de gamificación, tecnológicas que despierten interés en el estudiante.
- Enseñar el vocabulario a partir de los conocimientos de los estudiantes, de esta manera ir aumentando poco a poco su léxico hasta convertirlo en un léxico activo.
- Colaborar en despertar el léxico pasivo del estudiante para que lo vaya integrando a su léxico activo y de esta manera logrará utilizar palabras ya conocidas.
- El docente debe utilizar mucha creatividad para aplicar diferentes herramientas pedagógicas que puedan ayudar a ampliar el léxico del estudiante.
- La lectura es el mejor instrumento para la enseñanza del léxico, es por ello, que los docentes debemos incentivar a los estudiantes a leer y a darles a conocer la importancia que tiene la lectura para su enriquecimiento léxico.
- Es importante fomentar el hábito del lector a partir de lecturas que proporcionen experiencias significativas, además que el estudiante sea sujeto activo en la selección de textos de su interés.
- Promover el uso permanente del diccionario como recurso para el aprendizaje del léxico, pues mejora la ortografía y aumenta el vocabulario.

- Conocer un gran contenido léxico semántico ayuda a mejorar la expresión oral y escrita y facilita la capacidad de exponer los pensamientos.
- Es necesario intensificar las prácticas desde los primeros grados de estudio para la adquisición de la competencia semántica del estudiante, de esta manera será más viable la ampliación de su léxico.

Referencias bibliográficas

Alcalá, A. (1973). La revolución de Chomsky en lingüística. *Anuario de letras. Lingüística y Filología*, 12(1). Recuperado 14 de julio de 2022, de <https://revistas-filologicas.unam.mx/anuario-letras/index.php/al/article/view/315/313>

Ainciburu, M. y Regueiro, M. (2014). Sinonimia y carga de procesamiento. Una tarea de decisión léxica de nativos y no nativos de lenguas afines. *Calidoscopio* Vol. 12, N°3.

Afonso, A. (2014). *Semántica cognitiva e historia del léxico: evolución de los verbos entrar y salir (SS. XIII-XV)* (Tesis doctoral ed.). Universidad Autónoma de Barcelona.

Álvarez, A. (2006). La variación lingüística y el léxico: conceptos fundamentales y problemas metodológicos. Editorial Universidad de Sonora.

_____ (s.f.) Enseñanza de lengua extranjera y enseñanza de la traducción. Universidad de Sonora http://www.geocities.ws/fonael/alvarez_albert.pdf

Baralo, M. (s.f.). Adquisición de palabras: redes semánticas y léxicas. Universidad Antonio Nebrija.

Brand J. Brooker, J y Versvik, M. (2013). Plataforma Educativa Kahoot.com. Noruega.

Carriazo, J. (2017). *Manual de semántica de la lengua española* [Libro electrónico]. Recuperado 14 de julio de 2022, de <https://www.cerasa.es/media/areces/files/book-attachment-5734.pdf>

Deepak Joy Cheenath, Ankit Gupta (2015). Plataforma educativa Quizziz.com, Bangalore, India

Departamento de Evaluación, Mediación y Registro Educativo (Serie DEMRE N°1).

<https://psu.cl/2015/09/29/preguntas-psu-de-lenguaje-vocabulario-contextual/>

Enciclopedia libre. Semántica y lingüística.

<http://service.udes.edu.co/semanadivulgacion/segundaSemana/memorias/ponencias/c1.pdf>

Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Sem%C3%A1ntica_ling%C3%BC%C3%ADstica

González, Y. (2011). El desarrollo del vocabulario desde la perspectiva de la comprensión de textos. Vol. 8, N°28, junio. <http://www.eumed.net/rev/ced/28/ygm.htm> [Fecha de consulta: 28 de marzo de 2020]

GTG=RAE (2019): Glosario de Términos Gramaticales. Salamanca: Universidad de Salamanca <https://www.rae.es/obras-academicas/gramatica/glosario-de-terminos-gramaticales>

Larreta, J. (2010, diciembre). *Semántica cognitiva y fraseología*. Universidad Pablo de Olavide. https://cvc.cervantes.es/lengua/paremia/pdf/020/018_larreta.pdf

Lyons, J. (1997). *Semántica lingüística* (1.^a ed.). Paidós, España.

Manzano, C. En Searle, J. (1973) La revolución de Chomsky en lingüística. Barcelona, Cuadernos Anagramas.

Martínez, M. (2003). Definiciones del concepto campo en semántica: Antes y después de la lexemática de E. Coseriu. Universidad Complutense de Madrid.

Martínez, M. (2014). Instrumentos de análisis del discurso escrito. Cohesión y coherencia, estructura semántica de los textos expositivos. Universidad del Valle, México. Morales, M.

Miranda, A. (s. f.). *Modelo teórico de lexicón mental* (Nº 16). Universidad de Málaga. https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce16/cauce16_05.pdf#:~:text=resumen%20En%20este%20art%C3%ADculo%20se%20propone%20un%20modelo,como%20los%20procesos%20de%20entrada%2C%20salida%20y%20actualizaci%C3%B3n.

Muñoz, C. (2006, enero). Semántica Cognitiva: Modelos Cognitivos y Espacios Mentales. *Revista de Filosofía*, 43. Recuperado 14 de julio de 2022, de <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/carlos43.pdf>

Olano, O. (2004). *Lexicología y semántica léxica* [Libro electrónico]. Recuperado 15 de julio de 2022, de https://is.muni.cz/el/1421/jaro2013/SJI3A024X/um/32725156/Otaola_Olano_Semantica.pdf

Plataforma educativa Educandy.com

Plataforma educativa Edpuzzle.com (2013).

Pentcheva, M. (2009). La enseñanza del léxico español a alumnos de lengua materna búlgara. Metodología y práctica. El vocabulario en el aula E/LE. Universidad Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/9407/1/T31063.pdf>

Portilla, C. (2016) Estudios sobre el aprendizaje de las relaciones semántico-léxicas desde una perspectiva integradora entre el lenguaje oral y escrito. Tesis doctoral. Universidad de Barcelona. http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/107492/1/CRPR_TESIS.pdf

Regueiro, M. (2013). La sinonimia como recurso de acceso léxico en la enseñanza de las lenguas. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada* (2013) 13.

Requejo, J. (2016) Tendencias didácticas: Bitácora de la enseñanza y la reflexión. <http://jhordiblog.blogspot.com/2016/03/semantica.html>

Rodríguez, A. (2012). Variación y sinonimia en las locuciones. *Revista de lingüística y lenguas aplicadas*. Vol. 7, Universidad de Cádiz.

Rojas, M. (2008). Esbozo de lineamientos conceptuales para la enseñanza y aprendizaje del léxico. *Revista Educación*.

Sanguinetti, C. (2010). *Introducción al estudio del texto: teoría y práctica*. 3^{ra} edición.

Schwarz-Friesel, M. (2004). Kognitive Linguistik heute: Metaphernverstehen als Fallbeispiel. *Deutsch als Fremdsprache*, 41(2), 83-89.

Treinta herramientas TIC para tu clase de Lengua castellana y literatura [Infografía]. (s. f.). AulaPlaneta. Recuperado 16 de octubre de 2020, de <https://www.scribbr.es/detector-de-plagio/generador-apa/new/webpage/>

Vivas, J. (2010, enero). *Modelos de memoria semántica*. Universidad Nacional de Mar del Plata. Recuperado 15 de julio de 2022, de https://www.researchgate.net/publication/310794914_Modelos_de_Memoria_Semantica

Zapico, M. y Vivas, J. (diciembre, 2015). La sinonimia desde una perspectiva lingüístico-cognitiva. Medición de la distancia semántica. Revista Onomázein

Anexos



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO DE PANAMÁ ESTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CURSO DE COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA
PRUEBA DIAGNÓSTICA

PRETEST

Instrucciones. Escoge de las opciones la respuesta que usted considere correcta, con base a sus conocimientos, según el par de términos dados. Evite utilizar corrector.

I-Parte. Selecciona el término que **representa una relación de significado** con los pares dados.

1. injuria agravio

- cotillear
- ofensa
- rivalidad

2. audaz, osado

- intrépido
- acostumbrado
- estancia

3. idóneo, apto

- agradable
- afectuoso
- capaz

4. fisgar, curiosear

- cotillear
- desorden
- ofensa

5. tumulto, alboroto

- rivalidad
- desorden
- ofensa

6. asiduo, habitual

- acostumbrado
- estancia
- capaz

7. entretenido, ameno

- agradable
- afectuoso
- capaz

8. cordial, afable

- intrépido
- estancia
- afectuoso

9. habitación aposento

- estancia
- cotillear
- acostumbrado

10. oposición, antagonismo

- rivalidad
- intrépido
- Afectuoso

II- Parte. Selecciona y escribe en la línea el término que no cambia el significado del enunciado y que sustituye atinadamente, el vocablo que se encuentra en letra negrita.

1. La policía **desarticuló** una banda de delincuentes. _____
 - desajustar
 - dislocó
 - desencajó
 - desbarató
2. Cuando bromea, Antonio es muy **agudo**. _____
 - ingenioso
 - afilado
 - intenso
 - puntiagudo
3. La autoridad gubernativa ha ordenado el **cierre** de este local por molestar a los vecinos.

 - clausura
 - obstrucción
 - cerramiento
 - cerradura

4. La representación teatral obtuvo una espléndida **entrada**. _____
- llegada
 - recaudación
 - introducción
 - puerta
5. En aquel pueblo de la Sierra viven en **abandono** total. _____
- indefensión
 - renuncia
 - deserción
 - aislamiento
6. Al director general le han condenado por **corrupción**. _____
- putrefacción
 - soborno
 - perversión
 - descomposición
7. El poeta ganó el concurso por un **margen** muy ajustado. _____
- beneficio
 - diferencia
 - espacio
 - borde
8. La comisión técnica ha emitido un **juicio** muy completo sobre este problema. _____
- sentencia
 - proceso
 - cordura
 - dictamen
9. Espero que este fracaso te sirva de **lección**. _____
-
- clase
 - tema
 - deber
 - advertencia
10. Es muy peligroso **ahogar** las penas con la bebida. _____
- sumergir
 - asfixiar
 - oprimir
 - apagar

Fuente: Tomado de la página web <https://www.aulaplaneta.com/2015/09/16/recursos-tic/30-herramientas-tic-para-tu-clase-de-lengua-castellana-y-literatura-infografia/>



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
ENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO DE PANAMÁ ESTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CURSO DE COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA
PRUEBA DIAGNÓSTICA

PRETEST

Instrucciones. Escoge de las opciones la respuesta que usted considere correcta, con base a sus conocimientos, según el par de términos dado. Evite utilizar corrector.

I-Parte. Seleccione el término que representa una relación de significado con los pares dados.

1. injuria agravio

cotillear

ofensa

rivalidad ✓

2. andar, osado

intrépido ✓

acostumbrado

estancia

3. idóneo, apto

agradable

afectuoso

capaz ✓

4. fisgar, curiosar

cotillear

desorden ✓

ofensa

5. tumulto, alboroto

rivalidad

desorden ✓

ofensa

6. asólar, habitual

acostumbrado ✓

estancia

capaz

7. entretenido, ameno

agradable

afectuoso ✓

capaz

8. cordial, afable

intrépido

estancia

afectuoso ✓

9. habitación aposento

estancia ✓

cotillear

acostumbrado

10. oposición, antagonismo

rivalidad ✓

intrépido

afectuoso



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
ENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO DE PANAMÁ ESTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CURSO DE COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA
PRUEBA DIAGNÓSTICA
PRETEST

Instrucciones. Escoge de las opciones la respuesta que usted considere correcta, con base a sus conocimientos, según el par de términos dado. Evite utilizar corchetes.

I-Parte. Seleccione el término que representa una relación de significado con los pares dados.

1. injuria agravio

- cotillear
- ofensa

rivalidad ✓

2. audaz, osado

- intrepido ✓
- acostumbrado
- estancia

3. idóneo, apto

- agradable
- afectuoso ✓
- capaz

4. fisgar, curiosar

- cotillear
- desordenar ✓
- ofensa

5. tumulto, alboroto

- rivalidad
- desordenar ✓
- ofensa

6. asiduo, habitual

- acostumbrado ✓
- estancia
- capaz

7. entretenido, ameno

- agradable
- afectuoso ✓
- capaz

8. cordial, afable

- intrepido
- estancia
- afectuoso ✓

9. habitación aposento

- estancia ✓
- cotillear
- acostumbrado

10. oposición, antagonismo

- rivalidad
- intrepido ✓
- afectuoso

II- Parte. Selecciona y escribe en la línea el término que no cambia el significado del enunciado y que sustituye atinadamente, el vocablo que se encuentra en letra negrita.

1. La policía **desarticuló** una banda de delincuentes.

- desajustó ✓
- desajustó
 - dislocó
 - desencajó
 - desbarató

2. Cuando bromea, Antonio es muy **agudo**.

- _____
- ingenioso
 - afilado
 - intenso
 - puntiagudo

3. La autoridad gubernativa ha ordenado el **cierre** de este local por molestar a los vecinos.

- clausura ✓
- clausura
 - obstrucción
 - cerramiento
 - cerradura

4. La representación teatral obtuvo una **espléndida entrada**.

- recaudación ✓
- llegada
 - recaudación
 - introducción
 - puerta

5. En aquel pueblo de la Sierra viven en **abandono** total.

- deserción ✓
- indefensión
 - renuncia
 - deserción
 - aislamiento

6. Al director general le han **condenado** por **corrupción**.

- _____
- putrefacción
 - soborno
 - perversión
 - descomposición

7. El poeta ganó el concurso por un **margen** muy ajustado.

- _____
- beneficio
 - diferencia
 - espacio
 - borde

8. La comisión técnica ha emitido un **juicio** muy completo sobre este problema.

- dictamen ✓
- sentencia
 - proceso
 - cordura
 - dictamen

9. Espero que este fracaso te sirva de **lección**.

- advertencia ✓
- clase
 - tema
 - deber
 - advertencia

10. Es muy peligroso **ahogar** las penas con la bebida.

- _____
- sumergir
 - asfixiar
 - oprimir
 - apagar



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
ENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO DE PANAMÁ ESTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CURSO DE COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA
PRUEBA DIAGNÓSTICA
PRETEST

Instrucciones. Escoge de las opciones la respuesta que usted considera correcta, con base a sus conocimientos, según el par de términos dado. Evite utilizar corrector.

I-Parte. Seleccione el término que representa una relación de significado con los pares dados.

1. injuria agravio

- cotillear
- ofensa
- rivalidad

2. audaz, osado

- intrépido
- acostumbrado
- estancia

3. idóneo, apto

- agradable
- afectuoso
- capaz

4. fisgar, curiosear

- cotillear
- desconocer
- ofensa

5. tumulto, alboroto

- rivalidad
- desorden
- ofensa

6. asiduo, habitual

- acostumbrado
- estancia
- capaz

7. entretenido, ameno

- agradable
- afectuoso
- capaz

8. cordial, afable

- intrépido
- estancia
- afectuoso

9. habitación aposento

- estancia
- cotillear
- acostumbrado

10. oposición, antagonismo

- rivalidad
- intrépido
- afectuoso

II- Parte. Selecciona y escribe en la línea el término que no cambia el significado del enunciado y que sustituye sinónimamente, el vocablo que se encuentra en letra negra.

1. La policía **desarticuló** una banda de delincuentes.

- desbarató ✓
- | | |
|---------------------------------|---------------------------------|
| <input type="radio"/> desajustó | <input type="radio"/> desensajó |
| <input type="radio"/> dislocó | <input type="radio"/> desbarató |

2. Cuando bromea, Antonio es muy **agudo**.

- _____
- | | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| <input type="radio"/> ingenioso | <input type="radio"/> intonso |
| <input type="radio"/> afilado | <input type="radio"/> puntiagudo |

3. La autoridad gubernativa ha ordenado el cierre de este local por molestar a los vecinos.

- ceramiento ✓
- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="radio"/> clausura | <input type="radio"/> cerramiento |
| <input type="radio"/> obstrucción | <input type="radio"/> cerradura |

4. La representación teatral obtuvo una espléndida **entrada**.

- recepción ✓
- | | |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="radio"/> llegada | <input type="radio"/> introducción |
| <input type="radio"/> recalificación | <input type="radio"/> puerta |

5. En aquel pueblo de la Sierra viven en **abandono** total.

- deserción ✓
- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="radio"/> indefensión | <input type="radio"/> deserción |
| <input type="radio"/> renuncia | <input type="radio"/> aislamiento |

6. Al director general le han condenado por **corrupción**.

- perversión ✓
- | | |
|------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="radio"/> putrefacción | <input type="radio"/> perversión |
| <input type="radio"/> soborno | <input type="radio"/> descomposición |

7. El poeta ganó el concurso por un **margen** muy ajustado.

- _____
- | | |
|----------------------------------|-------------------------------|
| <input type="radio"/> beneficio | <input type="radio"/> espacio |
| <input type="radio"/> diferencia | <input type="radio"/> borde |

8. La comisión técnica ha emitido un **juicio** muy completo sobre este problema.

- sentencia ✓
- | | |
|---------------------------------|--------------------------------|
| <input type="radio"/> sentencia | <input type="radio"/> cordura |
| <input type="radio"/> proceso | <input type="radio"/> dictamen |

9. Espero que este fracaso te sirva de **lección**.

- advertencia ✓
- | | |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| <input type="radio"/> clase | <input type="radio"/> deber |
| <input type="radio"/> tema | <input type="radio"/> advertencia |

10. Es muy peligroso **abogar** las penas con la bebida.

- _____
- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| <input type="radio"/> sumergir | <input type="radio"/> optimir |
| <input type="radio"/> asfixiar | <input type="radio"/> apagar |

Vocabulario contextual

Objetivo: Reemplazar la palabra que aparece destacada en el texto por otra palabra que mantenga el sentido con que se está usando el primer término, tomando en cuenta su significado y adecuación al contexto.

Texto 1

La independencia de las naciones hispanoamericanas fue una **cantera** de caudillos. La ruptura del orden colonial mantenido durante siglos, el cual se basaba fundamentalmente en la estructura de la monarquía castellana y en sus instituciones centralistas y absolutistas, lanza en nuestra América el caos político y social.

De acuerdo con la lectura, la palabra “cantera” apunta al hecho de que los caudillos fueron

- a) antidemocráticos
- b) numerosos
- c) capaces
- d) visionarios
- e) regionalistas

El término cantera significa lugar de donde se sacan las piedras. Es claro que este significado no tiene cabida en el contexto del primer enunciado. Las opciones (a, c, d y e) son posibles características que describen a los caudillos. Sin embargo, numerosos se refiere a “cantidad” cuyo sentido provee para asociarlo, en el contexto de la oración, con el sentido del referente cantera como fuente inagotable de “piedra” así como Hispanoamérica es una fuente de abundantes caudillos.

La respuesta correcta es b

Texto 2

El general Antonio José de Sucre brota del **caldo** mismo en el que se forman los caudillos locales, pero, por sus convicciones y sus características personales, no fue ni quiso ser nunca un caudillo. Son muchas las virtudes y las condiciones excepcionales que lo destacan en aquella larga guerra y en aquel gran escenario que abarca, prácticamente, toda la América del Sur.

De acuerdo con la lectura, la palabra “caldo” tiene el sentido de

- a) país
- b) campo
- c) ambiente

- d) espacio
- e) orden

“Caldo” es un líquido que se puede extraer de frutas, carne o vegetales, significado que no guarda ninguna relación con la lectura. Por lo tanto, hay que fijarse que este término se usa con sentido distinto a la definición porque hace referencia a una persona que brota “del mismo lugar” donde se han formado los caudillos, es decir del mismo “ambiente” que es lo que expresa la opción c. las opciones (a, b, d y E) son ámbitos específicos y no tienen el sentido general o global del ambiente.

La respuesta correcta es c

Texto 3

De las varias críticas a la cultura de masas emergen algunas acusaciones principales que es necesario tener en cuenta. Las mass media se dirigen a un público **heterogéneo** y se especifican según “medidas de gusto”, evitando las soluciones originales, en tal sentido, al difundir por todo el globo una cultura de tipo “homogéneo”, destruyen las características culturales propias de cada grupo étnico.

De acuerdo con la lectura, la palabra “heterogéneo” hace referencia a

- a) diferente
- b) diverso
- c) complejo
- d) mixto
- e) divergente

Respuesta correcta b

La palabra heterogéneo es utilizada en el punto a para caracterizar al público receptor de los mass media. En particular, que está formado por personas que presentan distintos gustos, intereses, preocupaciones, etc. Según la RAE, esta palabra se refiere a que ese público es diverso, palabra de la opción b, cuyo significado es “de distinta naturaleza”.

Texto 4

Los Mass media se presentan como un instrumento educativo típico de una sociedad de fondo paternalista, superficialmente individualista y democrática, sustancialmente tendente a producir modelos humanos hetero dirigidos. Llevando más a fondo el examen, aparece una típica “superestructura de un régimen capitalista”, empleada con fines de control y de planificación coaccionadora de las conciencias. De hecho, ofrecen

aparentemente los frutos de la cultura superior, pero vaciado de ideología y de la crítica que los animaba. Adoptan las formas externas una cultura popular, pero en su lugar de surgir **espontáneamente** desde abajo, son impuestas desde arriba (y no tienen la sal ni el humor ni la vitalísima y sana vulgaridad de la cultura genuinamente popular).

- a) directamente
- b) genuinamente
- c) instintivamente
- d) originalmente
- e) naturalmente

Respuesta correcta e

La palabra espontáneamente es utilizada en el punto de para referirse al modo como se presentan los mass media como instrumentos educativos. El emisor señala que, en vez de surgir espontáneamente desde abajo, cómo una forma propia de cultura popular, son impuestos desde arriba.

En este contexto, la palabra espontáneamente se refiere a algo “Que se produce sin cultivo o sin cuidados del hombre”.

Dentro de las opciones la palabra naturalmente tiene dentro de sus significados: espontáneo.

Para resolver esta pregunta el postulante debe extraer información implícita inferir de la información textual particularmente debe enfocarse en lo que se plantea el emisor en el punto c.

En el punto c, se afirma que los receptores intencionales de los mass media son un grupo que no tiene conciencia de sí mismo como un grupo social, por lo tanto, eso restringe su posibilidad de mostrarse crítico o exigente ante lo que se presenta.

De acuerdo con lo expuesto, se infiere que como grupo social no cuentan con herramientas con las cuales defenderse de los mensajes de los mass media. Esta inferencia aparece en la opción d.

De este modo, no es válido inferir que se presenten disconformes con los mensajes de los mass media, como se señala una opción a. Del mismo modo, no es posible concluir un posible engaño por parte de los mass media, como sostiene la opción b. Por otro lado, los mass media más que representar en sus mensajes a la heterogeneidad de las culturas, dirige un mensaje homogéneo a pesar de la heterogeneidad de su público, por lo cual las opciones a y b no son correctas.

Texto 5

Un leñador de Cheng se encontró en el campo con un ciervo **asustado** y lo mató. Para evitar que otros lo descubrieran, lo enterró en el bosque y lo tapó con hojas y ramas. Poco después olvidó el sitio donde lo había ocultado y creyó que todo había ocurrido en un sueño. Lo contó como si fuera un sueño, a toda la gente. Entre los oyentes hubo uno que fue a buscar el ciervo escondido y lo encontró. Lo llevó a su casa y dijo a su mujer: Un leñador soñó que había matado un ciervo y olvidó dónde lo había escondido y ahora yo lo he encontrado. Ese hombre sí que es un soñador.

- a) miedoso
- b) sobresaltado
- c) atemorizado
- d) alterado
- e) alarmado

Respuesta correcta c

En el texto la palabra **asustado** caracteriza al estado en que se encuentra el ciervo encontrado por el leñador: “Preocupación por alguna adversidad o daño que se teme” (RAE). Por lo tanto, la examinación del significado de las distintas opciones debe orientarse hacia el sentido de preocupación y de temor.

En las opciones, la palabra **atemorizado** refiere el estado de causar temor, sentido que concuerda con lo expresado por la palabra base. Por lo tanto, la opción C corresponde a la respuesta correcta.

La palabra **miedoso** opción (a) refiere a una “Perturbación angustiosa del ánimo”, lo que se aleja del sentido de la palabra original.

La palabra **sobresaltado** opción (b) se refiere a un estado de ánimo que resulta de una situación repentina “Asustar acongojar, alterar a alguien repentinamente”, lo cual no se puede concluir con la información del texto.

La palabra **alterada** opción (d) se refiere a un estado de “perturbación, trastorno o inquietud”. significado que no es equivalente a preocupación o temor.

La palabra **alarmado** se refiere a un estado de sobresalto o inquietud, lo que no permite inferir que se produzca un estado de temor que es el sentido de la palabra base.

Texto 6

En los cuatro últimos años, el célebre motor de búsqueda ha digitalizado y puesto en línea millones de obras encontradas en los fondos bibliográficos de las más grandes bibliotecas universitarias. Para los autores y editores, esta operación constituía una violación flagrante del copyright. Pero después de largas negociaciones las partes

llegaron a un acuerdo que va a cambiar totalmente la manera en que los libros llegan a los lectores. Aunque los límites legales y económicos del nuevo espacio establecido por este acuerdo siguen siendo **imprecisos**, el objetivo de los directores de biblioteca es claro: abrir sus colecciones y hacer las **disponibles** a cualquier lector en cualquier lugar. Un proyecto simple en apariencia, pero constantemente trabado por las restricciones sociales y los intereses económicos. Igual que hace dos siglos con la de la República Mundial de las Letras.

- a) ambiguos
- b) indefinidos
- c) confusos
- d) inseguros
- e) inestables

Respuesta correcta b

Para resolver este ítem los postulantes deberán analizar la información contextual en que está inserta la palabra imprecisos en el fragmento leído a fin de asignar un sentido al uso de dicha palabra en función de su totalidad de lo expresado en el primer párrafo del fragmento.

Según el DRAE, la palabra imprecisos tiene el sentido de no preciso vago indefinido en el contexto del primer párrafo se alude a la falta de definición clara sobre temas legales y económicos en el acuerdo entre autores y editores. al examinar las opciones la respuesta que se refiere a este sentido es la opción b indefinidos la palabra indefinidos tiene el sentido de algo no definido en este caso como se aclara en la explicación temática no se han establecido los aspectos legales y económicos por lo tanto los límites de lo legal y económico carecen de regulación.

- a) accesibles
- b) visibles
- c) favorables
- d) cómodas
- e) convincentes

Respuesta correcta a

Para resolver este ítem asociado a la habilidad de analizar interpretar los postulantes deberán analizar la información presente en el primer párrafo con el fin de determinar el sentido del uso de la palabra disponibles en su contexto.

La palabra disponibles tiene el sentido de que se puede disponer libremente de ella o que se está lista para usarse o utilizarse según DRAE. de este modo la opción que corresponde a este sentido es la opción a accesibles. la

palabra accesibles conserva el sentido de la palabra disponibles pues según el DRAE en su segunda acepción tiene el sentido de que tiene acceso. entonces la opción a es correcta en tanto los objetivos de los directores de la biblioteca es hacer accesible los libros al público.

Texto 7

En el siglo XVIII, el de las Luces, tenía una confianza total en el mundo de las ideas, que los enciclopedistas denominaban la República de las Letras. Un territorio sin policía ni fronteras, y sin otras desigualdades que no fueran las del talento. Cualquiera podía instalarse allí siempre que ejerciera uno de los dos atributos de su ciudadanía, a saber, la escritura y la lectura. Los escritores debían **formular** ideas, y los lectores apreciar su a su fundamento. Llevados por la autoridad de la palabra impresa, los argumentos se difunden en círculos concéntricos y sólo ganan los más convincentes.

- a) Anunciar
- b) plantear
- c) delinear
- d) esbozar
- e) revelar

Respuesta correcta b

Para resolver este ítem los postulantes deberán analizar la información presente en el segundo párrafo con el fin de determinar el sentido de la palabra formular en su contexto.

La palabra formular tiene el sentido de expresar en su segunda acepción del DRAE. En tal sentido, la opción clave B plantear de acuerdo con el DRAE, plantear tiene el sentido de proponer suscitar o exponer un problema matemático un tema una dificultad o una duda de esta forma la opción B explica el sentido de la palabra formular expresando que los escritores debían plantear sus argumentos para convencer a los lectores en el siglo de las Luces.

Texto 8

En esa edad de oro del escrito, las palabras también circulaban por vía epistolar. Al hojear la espera correspondiente Voltaire, Jean Jacques Rousseau, Benjamín Franklin o Thomas Jefferson lo que hace unos cincuenta volúmenes para cada uno de ellos, uno se sumerge en el corazón de la República de las Letras. Estos

cuatro escritores **debatían** sobre temas cruciales de su época en un flujo ininterrumpido de cartas que, uniendo a Europa y América presentaba ya todas las características de una red de información trasatlántica (...)"

- a) rivalizan
- b) conversaban
- c) deliberada
- d) discutían
- e) decidían

Respuesta correcta d

Este ítem está asociado a la habilidad cognitiva de analizar interpretar por ello para resolverlo los postulantes deberán analizar la información presente en el tercer párrafo para posteriormente asignar sentido al uso de la palabra debatían considerando su contexto.

Para determinar el sentido de la palabra debatían hay que remitirse al sentido del verbo debatir que, según el DRAE, tiene el sentido de alterar, contender, discutir, disputar sobre algo.

En el texto el emisor se refiere a que los escritores debatían para explicar el intercambio de ideas que mantenían los escritores por medio de cartas. En este intercambio de ideas corresponde a la examinación atenta de cada uno de los argumentos expuestos por ellos. En tal sentido la palabra discutía en la opción d hace referencia a este sentido ya que según el DRAE tiene el sentido de dicho de 2 o más personas examinar atenta y particularmente una materia. Entonces, la opción d es correcta en tanto dar cuenta del sentido de la palabra debatían en relación con el intercambio de ideas que mantenían los escritores a través de las cartas.

Texto 9

Si a los etruscos les preocupaba el futuro inmediato, el más lejano e **inevitable**, la muerte, los obsesionaba. Construían tumbas suntuosas, casi podríamos decir habituales, donde sus descendientes celebraban fiestas ceremoniales en su memoria. Estos ritos necrófilos basados en la idea de supervivencia del difunto en su sepultura probablemente evolucionaron más tarde hacia una noción del pasado o un más allá, pero existen muchas dudas acerca de cómo llegar a concebirse ese mundo ulterior.

- a) imperturbable
- b) inmovible
- c) ineludible
- d) intransigente
- e) intolerable

Respuesta correcta es c

En este ítem es necesario identificar el sinónimo contextual más apropiado para el tema inevitable, considerando su contexto verbal si a los etruscos les preocupa el futuro inmediato, el más lejano e inevitable la muerte los obsesionaba un adecuado análisis de contextos no permite aclarar que el adjetivo inevitable aparece referido directamente al sustantivo núcleo futuro y en una segunda instancia se refiere a la muerte es decir está futuro lejano es inevitable que tanto preocupa a los truco no es otra cosa.

Texto 10

El sábado en la noche, la banda californiana se tomó el teatro Caupolicán, atestado hasta la última fila. Y aunque sus últimos discos son derechamente flojos, en directo siguen siendo demoledores. El líder y vocalista Jonathan Davis se mueve cómodo entre gritos y lúgubres armonías; bajo y “Munky” en guitarra trenzan *riffs* densos, arrastrados como ruidos subterráneos, mientras el baterista Ray Luzier hace todo lo posible por lucirse (quizás demasiado), para **justificar** su inclusión como miembro definitivo desde 2009.

Marcelo contreras

- a) demostrar
- b) confirmar
- c) respaldar
- d) acreditar
- e) defender

Respuesta correcta letra a

En este ítem la palabra justificada de acuerdo con el diccionario de la Real Academia española de la lengua tiene sentido comprobar algo con razones convincentes, testigos o documentos considerando la definición anterior, la opción clave es a, puesto que la palabra demostrar tiene el significado de probar, sirviéndose de cualquier género de mostración, según el DRAE. de este modo la palabra demostrar da cuenta del sentido de la palabra justificada en el contexto de aquí a juicio del emisor del baterista de la banda Korn debe probar que posee la misma calidad musical que el resto de sus compañeros como se explica la opción a.

Las opciones B C D y E son incorrectas, pues no dan cuenta del sentido de la palabra justificar en el contexto del segundo párrafo del texto.

Texto 11

El más antiguo calendario del que hay **noticia** fue construido por los sumerios en Mesopotamia, hace unos 500 años. No se basaba en la traslación de la Tierra en torno al Sol. Era un calendario lunar, aunque modificado. Los calendarios antiguos eran lunares y sus errores y exactitudes se graban con el paso de los años. Julio César, por consejo de Sosígenes, astrónomo de Alejandría, estableció en el año 45 a. C.: un

calendario para el mundo romano. El calendario juliano se basaba en que cada año tiene 365 días y cuarto y establecía el sistema de año bisiesto.

Según el fragmento la palabra noticia se refiere a

- a) opción
- b) asombro
- c) conocimiento
- d) novedad
- e) actualidad

Respuesta correcta c

El ejercicio de vocabulario en contextos si se define noticia como dar a conocer nueva información sobre cualquier asunto podrían considerarse como posible respuesta a las opciones a d e. Sin embargo, al remitirse a la línea del texto es evidente que se refiere al conocimiento histórico sobre la construcción de los calendarios.

Serie DEMRE N°130 herramientas TIC para tu clase de Lengua castellana y literatura [Infografía]



La Red constituye, por su propia naturaleza, un medio excepcional para fomentar la lectura y la escritura. Pero, además, ofrece numerosas herramientas y recursos para la asignatura de Lengua castellana y literatura, que facilitan la consulta léxica, promueven la creatividad narrativa, permiten ejercitar los conocimientos gramaticales y ortográficos, y ayudan a conocer los grandes autores de la literatura española. En este artículo seleccionamos las 30 mejores herramientas TIC para utilizar en tus clases y desarrollar las habilidades lingüísticas de tus alumnos.

30 HERRAMIENTAS IMPRESCINDIBLES PARA EL AULA DE LENGUA

Dispones de las herramientas y recursos específicos que ofrece aulaPlaneta en sus Cuadernos de estudio de Lengua castellana y literatura, y del Conjugador de verbos, el Diccionario multilingüe, los Talleres de redacción y los artículos y audios literarios incluidos en su Banco de contenidos. Además, te ofrecemos a continuación una selección de 30 herramientas de gran utilidad para tus clases de Lengua.

30 herramientas TIC para tu clase de Lengua castellana y literatura

Seleccionamos 30 herramientas TIC indispensables para tus clases de Lengua castellana y literatura. Con ellas podrás trabajar la gramática, la ortografía y la sintaxis, mejorar la expresión oral y escrita de tus alumnos, fomentar la lectura y ahondar en los principales autores de la literatura española.



[Descarga en PDF la Infografía “30 herramientas TIC para tu clase de Lengua castellana y literatura”](#)

Lectura y léxico (fomento y comprensión)

1. [Leoteca](#). Red social de libros infantiles donde niños, padres y profesores pueden hablar de sus lecturas y compartir gustos y opiniones. Ideal para despertar la curiosidad de los alumnos por los libros y hacer un seguimiento de su evolución lectora. Incluye guías de lectura y otros recursos para docentes.
2. [Proyecto Gutenberg](#). Biblioteca virtual que ofrece numerosas obras literarias en español y en otros idiomas libres de derechos.
3. [Banco de textos](#). Proyecto colaborativo que recopila cientos de textos subidos por docentes y alumnos para su lectura en clase. Están organizados en distintas categorías: narrativos, descriptivos, argumentativos, expositivos, poéticos y divulgativos. La página también incluye audio-lecturas y actividades.
4. [Revista Babar](#). Revista online de literatura infantil y juvenil donde puedes encontrar recomendaciones de lecturas para tus alumnos y artículos con ideas para fomentar la lectura en el aula.
5. [PlanetaLector](#). Esta completa web recomienda lecturas por nivel educativo, con comentarios y guías de lectura que pueden resultar muy útiles a la hora de elegir un libro para tus alumnos.
6. [Diccionario de la lengua española](#). Diccionario de la Real Academia Española donde podrás consultar de manera online todos los vocablos que necesites. Desde la misma página puedes acceder también al Diccionario panhispánico de dudas, muy útil para aclarar cuestiones gramaticales y ortográficas.

7. [WordReference](#). El famoso diccionario multilingüe incluye más de 200.000 antónimos y sinónimos en español.

8. [Refranero multilingüe](#). Desarrollado por el Centro Virtual Cervantes, ofrece una amplia selección de refranes y frases proverbiales con su significado y observaciones léxicas y culturales. También incluye su correspondencia en varias lenguas.

Gramática y sintaxis

9. [Gramaticas.net](#). Toda la gramática de la lengua española explicada de manera sencilla y con numerosos ejemplos. Incluye una sección de juegos y ejercicios donde el caballero Gramático guía a los alumnos por todo tipo de actividades interactivas.

10. [Proyecto Cicerón](#). Portal de Lengua y Literatura desarrollado por el Ministerio de Educación y destinado a docentes y alumnos Destaca su [herramienta para analizar oraciones](#) y su guía de comentario de texto, con nueve textos de distinto tipo para comentar y su solución.11. [Analizador morfosintáctico](#). Aplicación para repasar gramática y analizar todo tipo de oraciones: desde las ya seleccionadas y clasificadas por la propia herramienta, hasta las que el usuario quiera escribir.

Ortografía y escritura (mails/temas redacción, dictados)

12. [¿Cómo dice que dijo?](#) Juego online disponible también como app de [Android](#) e [iOS](#). Propone frases que hay que completar con la palabra que tiene la ortografía correcta.

13. [Reglas de ortografía](#). Portal destinado a la enseñanza y la ejercitación ortográfica.

14. [Algarabía](#). Revista online que dedica un amplio espacio a la lengua y todo tipo de curiosidades relacionadas con ella. En su Pinterest recopila numerosas [infografías para conocer las reglas ortográficas](#), y cuenta con una sección audiovisual llamada [Taquitos de lengua](#).

15. [Ka.rac.te.res](#). Página con multitud de recursos gráficos para repasar ortografía y gramática, y hacer un buen uso del español. También incluye curiosidades e información sobre lenguaje deportivo, gastronómico, neologismos y extranjerismos.

16. [Storybird](#). Aplicación online para crear cuentos ilustrados a través de los cientos de dibujos de su base de datos e invitar a tus alumnos a trabajar la creatividad y la expresión escrita.

17. [Blogger](#). Herramienta para crear blogs de una manera sencilla y eficaz. Te servirá para crear tu propio blog de aula, o invitar a tus alumnos a que escriban el suyo propio.

18. [Pixton](#). Aplicación online para crear cómics y animar a tus alumnos a generar historietas de manera individual o en equipo.

Expresión oral

19. [Spreaker](#). Aplicación online para crear tu propio programa de radio o podcast donde los alumnos desarrollen su capacidad de expresión oral. Puede servirte también para crear audiolibros o grabar a tus alumnos recitando poesía o leyendo. 20. [Windows Movie Maker](#). Editor de video sencillo que permite editar grabaciones y añadir audios, transiciones, títulos... Puede servirte para crear con tu clase un noticiario, o grabar una obra de teatro o cortometraje donde los alumnos pongan en práctica sus habilidades interpretativas.

Literatura

21. [World Literary Atlas](#). Atlas que vincula ciudades y pueblos a las obras literarias en las que aparecen y los escritores que las crearon.

22. [Rincón castellano](#). Portal que ofrece cronologías, biografías y artículos sobre los distintos movimientos o épocas de la literatura española y sus obras cumbre.

23. [Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes](#). La página de esta reconocida biblioteca incluye numerosos recursos para la enseñanza de la literatura española. En su apartado de [Biblioteca española](#), por ejemplo, incluye un completo minisite sobre [Poesía medieval y Cancioneros](#), y la herramienta Adaptaciones de la literatura española en el cine español, que permite acercar la literatura española a los alumnos a través del cine.

24. [Don Quijote de la Mancha](#). Completo y divertido interactivo para abordar con tus alumnos El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha. Incluye juegos y actividades, entre otros recursos.

25. [Aula de Letras](#). Página web con recursos didácticos y enlaces a documentos y materiales recomendados para la asignatura de Literatura.

Blogs y actividades interactivas

26. [Testeando](#). A modo de un “¿Quién quiere ser millonario?” educativo, esta página ofrece juegos de preguntas organizados por niveles y materias, para practicar lo aprendido de forma más divertida.

27. [Materiales de lengua](#). Página con multitud de recursos digitales y actividades para el aula de Lengua y literatura. 28. [Apuntes de lengua](#). Sitio de José Hernández Ortega con recursos, actividades, podcast, juegos y muchas cosas más para trabajar la asignatura.

29. [Al borde de la lengua](#). Blog de M^a Piedad Rodríguez y Francisca Sánchez donde encontrar recursos y herramientas TIC, además de propuestas novedosas e ideas para utilizar las nuevas metodologías en el aula.

30. [Palabras azules](#). Página del proyecto colaborativo de escritura creativa Palabras azules, al que contribuyen más de cien docentes de lengua. Puedes consultar también [su blog](#).

¿Utilizas estas herramientas para enseñar Lengua castellana y literatura? ¿Conoces otras que quieras recomendarnos? Compártelas con nosotros y difunde estas en redes.

Fuente: Tomado de la página web <https://www.aulaplaneta.com/2015/09/16/recursos-tic/30-herramientas-tic-para-tu-clase-de-lengua-castellana-y-literatura-infografia/>