

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

FACULTAD DE HUMANIDADES

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA CON ORIENTACIÓN EN ADMINISTRACIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVAS

STORY CUBES Y SU RELACIÓN CON EL VOCABULARIO ACADÉMICO

(Estudio realizado con estudiantes de sexto primaria de la EORM Rachoquel del municipio de Momostenango)

SISTEMATIZACIÓN DE PRÁCTICA PROFESIONAL

HEYKY ROSALINDA CUYUCH RAMOS

CARNET 23758-15

QUETZALTENANGO, ENERO DE 2021

CAMPUS DE QUETZALTENANGO

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

FACULTAD DE HUMANIDADES

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA CON ORIENTACIÓN EN ADMINISTRACIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVAS

STORY CUBES Y SU RELACIÓN CON EL VOCABULARIO ACADÉMICO

(Estudio realizado con estudiantes de sexto primaria de la EORM Rachoquel del municipio de Momostenango)

SISTEMATIZACIÓN DE PRÁCTICA PROFESIONAL

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
HUMANIDADES

POR

HEYKY ROSALINDA CUYUCH RAMOS

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE PEDAGOGA CON ORIENTACIÓN EN ADMINISTRACIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVAS EN
EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

QUETZALTENANGO, ENERO DE 2021

CAMPUS DE QUETZALTENANGO

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. MARCO TULLIO MARTÍNEZ SALAZAR, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: MGTR. LESBIA CAROLINA ROCA RUANO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: LIC. JOSÉ ALEJANDRO ARÉVALO ALBUREZ
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: MGTR. MYNOR RODOLFO PINTO SOLÍS
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: MGTR. JOSÉ FEDERICO LINARES MARTÍNEZ
SECRETARIO GENERAL: DR. LARRY AMILCAR ANDRADE - ABULARACH

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES

DECANO: DR. JUAN PABLO ESCOBAR GALO
SECRETARIA: MGTR. ANA ISABEL LUCAS CORADO DE MARTÍNEZ

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

MGTR. RIVADAVIA MARLITH RODAS Y RODAS

REVISOR QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

LIC. MARÍA ESTELA MULUL PACHECO

AUTORIDADES DEL CAMPUS DE QUETZALTENANGO

DIRECTOR DE CAMPUS:	P. MYNOR RODOLFO PINTO SOLIS, S.J.
SUBDIRECTORA ACADÉMICA:	MGTR. NIVIA DEL ROSARIO CALDERÓN
SUBDIRECTORA DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA:	MGTR. MAGALY MARIA SAENZ GUTIERREZ
SUBDIRECTOR ADMINISTRATIVO:	MGTR. ALBERTO AXT RODRÍGUEZ
SUBDIRECTOR DE GESTIÓN GENERAL:	MGTR. CÉSAR RICARDO BARRERA LÓPEZ

Quetzaltenango, 9 de noviembre de 2020.

Ingeniera
Nivia Calderón
Subdirectora Académica
Universidad Rafael Landívar
Campus Quetzaltenango

Estimada Inga. Calderón:

Por este medio hago de su conocimiento que he revisado la tesis titulada: **STORY CUBES Y SU RELACIÓN CON EL VOCABULARIO ACADÉMICO**. (Estudio realizado con estudiantes sexto primaria de la EORM Rachoquel del municipio de Momostenango) elaborada por la estudiante **HEYKY ROSALINDA CUYUCH RAMOS** quien se identifica con carné No. 2375815 de la carrera de Licenciatura en Pedagogía con Orientación en Administración y Evaluación Educativas; la cual considero cumple con los lineamientos requeridos por la universidad.

Por lo anteriormente expuesto emito dictamen favorable, para que dicho trabajo continúe el trámite administrativo previo a la defensa del mismo.

Sin otro particular me suscribo.

Atentamente,



Licda. Rivadavia Marlith Rodas y Rodas

Colegiado activo No. 7135

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Sistematización de Práctica Profesional de la estudiante HEYKY ROSALINDA CUYUCH RAMOS, Carnet 23758-15 en la carrera LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA CON ORIENTACIÓN EN ADMINISTRACIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVAS, del Campus de Quetzaltenango, que consta en el Acta No. 052829-2021 de fecha 12 de enero de 2021, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

STORY CUBES Y SU RELACIÓN CON EL VOCABULARIO ACADÉMICO
(Estudio realizado con estudiantes de sexto primaria de la EORM Rachoquel del municipio de Momostenango)

Previo a conferírsele el título de PEDAGOGA CON ORIENTACIÓN EN ADMINISTRACIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVAS en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 20 días del mes de enero del año 2021.



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala
Facultad de Humanidades
Secretaría de Facultades

**MGTR. ANA ISABEL LUCAS CORADO DE MARTÍNEZ, SECRETARIA
HUMANIDADES**
Universidad Rafael Landívar

Agradecimiento

- A Dios:** Nuestro creador y dador de sabiduría, quien me dio fortaleza ante los diferentes obstáculos que la vida me presentaba y entendimiento para seguir adelante en mi proceso de estudio.
- A mis Padres:** Por el apoyo incondicional que me brindan día con día, tanto moral como económicamente, quienes se esfuerzan por darme lo mejor, de manera que me beneficie en el futuro.
- A mi Hermano** Por brindarme su apoyo.
- A los Licenciados** Quienes me compartieron sus conocimientos y experiencias para tener un aprendizaje significativo y ponerlo en práctica en un futuro.
- A la Universidad**
Rafael Landívar: Por ser la casa de estudio, quien me abrió las puertas para una enseñanza y tener un desarrollo personal y social.

Índice

	Pág.
I. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Story Cubes.....	9
1.1.1 Definiciones.....	9
1.1.2 Juego y creatividad.....	10
1.1.3 Características del juego.....	11
1.1.4 Tipos de juego.....	12
1.1.5 Beneficios del juego.....	13
1.1.6 Etapas del juego.....	14
1.1.7 Juegos de mesa.....	14
1.1.8 Importancia del juego.....	15
1.1.9 Cómics en el aula.....	16
1.1.10 Inventar historias.....	17
1.2 Vocabulario académico.....	19
1.2.1 Definición.....	19
1.2.2 Desarrollo del vocabulario.....	19
1.2.3 Categorías.....	20
1.2.4 Aprendizaje del vocabulario.....	21
1.2.5 Importancia del vocabulario.....	22
1.2.6 Comunicación bimodal.....	22
1.2.7 Lenguaje.....	23
1.2.8 Lenguaje y cultura.....	24
1.2.9 Aprendizaje a través de la experiencia.....	25
1.2.10 Nuevo vocabulario.....	25
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	27
2.1 Objetivos.....	27
2.1.1 Objetivo general.....	27
2.1.2 Objetivos específicos.....	28
2.2 Variables.....	28

2.3	Definición de variables.....	28
2.3.1	Definición conceptual.....	28
2.3.2	Definición operacional de las variables.....	30
2.4	Alcances y limites.....	31
2.5	Aporte.....	31
III.	MÉTODO.....	32
3.1	Sujetos.....	32
3.2	Instrumento.....	32
3.3	Procedimiento.....	32
3.4	Tipo de investigación, diseño y metodología estadística.....	34
IV.	PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	36
V.	DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	42
VI.	CONCLUSIONES.....	45
VII.	RECOMENDACIONES.....	46
VIII.	REFERENCIAS.....	47
	ANEXOS.....	54

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo verificar la incidencia que tiene story cubes en el fortalecimiento del vocabulario académico de los estudiantes de sexto primaria.

Es una investigación pre experimental, realizada con un solo grupo, a través de una plataforma virtual, se trabajó con 18 estudiantes de sexto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta del municipio de Momostenango Totonicapán.

Para lograr los objetivos y responder a la pregunta de investigación se elaboró instrumentos de acuerdo a la estrategia desarrollada, que fueron aplicados al inicio y final del proceso.

Los resultados obtenidos con la aplicación de la estrategia, a través de la evaluación final, post- test, indica que el vocabulario académico de los estudiantes incremento de tal manera que manifestaron cambios significativos en su expresión oral y escrita.

Una de las maneras que los estudiantes adquieran un vocabulario, es facilitar las oportunidades cotidianas de leer una gama de materiales que en ella incluyan palabras importantes. Se recomienda a los docentes fortalecer la estrategia para aplicarla y adaptarla en las áreas de estudio, al ser una herramienta viable para el incremento de habilidades lingüística

I. INTRODUCCIÓN

El vocabulario como tal es un medio por el cual el ser humano puede expresarse a grandes rasgos, a través del tiempo o edad este se modifica dependiendo del contexto que se encuentre. El vocabulario académico juega un papel importante en el desarrollo de la persona, en ella se transmiten mensajes bien estructurados, este es uno de los factores que beneficia al ser humano para desenvolverse en su entorno con un léxico alto, existen diversas herramientas de incentivar y llevarlo a la práctica. Story Cubes, es una herramienta innovadora que permite el uso de imágenes para crear historias imaginarias y motivar al estudiante para relacionar las mismas con su entorno, de forma variada e incentivar su lenguaje al incorporar nuevas palabras en su diario vivir.

La deficiencia del vocabulario, es una de las polémicas que se presenta en el contexto educativo, donde ha sido muy deficiente, especialmente en los jóvenes y se da por distintos motivos, entre ellos la falta de interés de conocer e indagar textos, la escasa lectura o la mala motivación de parte de los docentes y padres de familia.

Esta investigación surgió por la necesidad de acrecentar el vocabulario de los alumnos, y con ella identificar la incidencia de Story Cubes con el mejoramiento del mismo, como también indagar si los docentes hacen uso de la actividad lúdica dentro del proceso de aprendizaje, se sabe que el juego es visto como una pérdida de tiempo, sin embargo utilizada como herramienta lúdica beneficia al alumno a desarrollar habilidades, destrezas motoras y es un medio para relacionarse con su entorno, el juego es fundamental para la adquisición de un nuevo vocabulario ya que este forma parte de la vida del ser humano y a través de ella motivar a los alumnos a conocer nuevos términos de aplicación en su contexto educativo y social; como a los docentes a indagar y aplicar distintas metodologías para la enseñanza aprendizaje, enfatiza el objetivo de relacionar Story cubes con el vocabulario académico, donde el juego forma parte del aprendizaje.

Por medio de esta investigación alumnos, docentes y centro educativo serán beneficiados al tener una nueva estrategia metodológica que ayudará en el acompañamiento escolar, el aprendizaje será de manera práctica y por consecuente su nivel de léxico, imaginación y creatividad puede aumentar, con ella el desarrollo de nuevas habilidades de liderazgo, descubrir emociones, entre

otras; donde al docente y el centro educativo tendrán nuevas visiones acerca de impartir clases y salir de la enseñanza tradicional; por último a padres de familia como la sociedad serán parte de ella, como sujetos con los que se tendrá interacción de manera crítica.

En la actualidad existen diversas maneras de adquirir nuevas palabras, no obstante, aún existen docentes que carecen de creatividad al implementar nuevas herramientas de trabajo, que sería de beneficio para el ámbito educativo y social.

El tema es de gran interés y algunos especialistas exponen lo siguiente:

Duque (2013) en su trabajo de graduación, titulado: Efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario en inglés; tuvo como objetivo mejorar el aprendizaje del vocabulario básico en inglés por medio de juegos didácticos. En la investigación destaca el diseño descriptivo. Los investigados fueron un total de 45 estudiantes, en la ciudad de Manizales y para recabar la información se utilizó los siguientes instrumentos, la observación encuestas, entrevistas y diario de campo. Al final concluye que las estrategias incidieron positivamente en el aprendizaje significativos en los estudiantes, permitieron desarrollar aprendizajes con atractivos elementos esenciales, mediante juegos didácticos lotería, bingo, domino, títeres, entre otros, ya que estas actividades fueron muy importantes en el desarrollo del proyecto del investigador. De manera que recomienda fortalecer metodologías flexibles, que se adaptan a las características del grupo, fortalecer competencias de escuchar, hablar y escribir donde se adquiere un vocabulario y expresiones en inglés, como también utilizar estrategias didácticas, donde los estudiantes aprendan de forma dinámica y agradable vocabulario en el idioma inglés.

Con respecto al mismo tema, Gabriel (2014) en su tesis, titulada: Juego didáctico y desarrollo del lenguaje; tuvo como objetivo indagar a los docentes, directores, padres y madres de familia y estudiantes si el desarrollo del lenguaje es más efectivo a través del juego didáctico. En la investigación se destaca el diseño descriptivo. Los investigados fueron un total de 151 estudiantes de primer grado de primaria y 151 padres de familia, Quetzaltenango, donde se tomó en cuenta la participación de 10 de escuelas de 10 comunidades, para recabar la información se utilizó como instrumento la encuesta. Al final concluye que los niños desconocen la aplicación del juego

didáctico para el desarrollar la habilidad del lenguaje, debido que desde su casa y en la escuela, solamente conocen el juego como receso, o descanso y no como una estrategia de aprendizaje. Por lo que recomienda a padres de familia, docentes y directores que se involucren más en la formación de sus hijos y puedan contribuir a cambiarles la mentalidad y la práctica respecto al juego que no es simplemente como diversión ni pérdida de tiempo.

Cabe añadir que, Campos (2017) en la revista: *Psicología, educación y valores*, de la fecha 27 de febrero, escribe el artículo: *Aprendiendo con los Story cubes*, donde da respuesta a la interrogante que ella misma fórmula, ¿Qué capacidades podemos trabajar con los Story Cubes? Hace mención que al trabajar con menores se puede atender a sus capacidades, al mismo tiempo se desarrollarlas, resalta algunas; la expresión oral, donde la persona tiene que expresarse y explicar la historia según las imágenes del lanzamiento, como también, la capacidad de expresión escrita, donde el niño en vez de contar la historia en voz alta, lo hace de manera escrita y en ella se puede hacer observaciones acerca de su redacción; así mismo la atención, donde se exige estar atentos a lo que se relata; la memoria para recordar lo narrado anteriormente y la creatividad, donde se crean narraciones, aventuras, descripciones e historias a partir de las imágenes dadas. Por lo que se concluye, que esta es una nueva forma de innovar en el aula, a través de juegos, donde los estudiantes aprenden de diferente manera y estarán activos para cualquier acontecimiento nuevo que se presente.

De la misma manera, Caro (2017) en la revista: *Abracitos de papel*, de la fecha 20 de marzo, escribe el artículo: *Recurso didáctico: Story Cubes*, donde explica que es un juego que tiene como objetivo desarrollar historias a partir de imágenes, a beneficio de los niños en la creatividad, adquisición de vocabulario, expresión oral y escrita, expresión corporal, donde la colaboración y el trabajo en equipo, es el principal apoyo para difundir la información que se proporcionó, esta es una herramienta que se puede adaptar a los diferentes contenidos, que un docente tiene que impartir, por ende se lleva a cumplir los objetivos que se presenten. Algunas de las actividades que la autora sugiere son: juegos colectivos, entre todo el grupo crear narraciones; sobre mí, donde los únicos participantes es la misma persona, sin incluir a alguien más, se puede realizar a través de mímicas; el diccionario, se podrá crear un diccionario con las imágenes con distintos significados y por ultimo crear una historia personal, se le da la opción al estudiante de

crear la introducción, el nudo y desenlace con tres dados. Esta es una herramienta que abre las puertas a la imaginación y creatividad de los estudiantes, donde todos son beneficiados al practicarlo, por consiguiente, todos aprenden de manera instantánea y favorece el desarrollo de las habilidades.

Ahora bien, Ávila, Salina, Parada y Mora (2018) en su trabajo de tesis, titulada: Experiencia de intervención socioefectiva y el desarrollo de habilidades para la vida mediante la utilización de juegos de mesa; tuvo como objetivo generar entornos inclusivos entre los estudiantes de cuarto año de básico, mediante el juego colaborativo que fomente la participación en la construcción de una convivencia escolar positiva. En la investigación destaca el diseño descriptivo de tipo cualitativo. Los investigados fueron 6 estudiantes de 9-10 años de edad, Santiago, para la recolección de información se utilizó como instrumento talleres de cinco sesiones a cargo de un profesor tutor, se desarrollaron seis juegos con dicha población con la finalidad de desarrollar diversas actividades, las cuales son las siguientes: El póker de bichos, el fantasma flitz, Story cubes, Dixt, la isla prohibida y Concept. Al finalizar concluyen que más que un derecho, el juego es una necesidad para la vida, la cual permite avanzar en temas de impacto social real, de manera que en la actualidad es muy útil para la adquisición de distintos temas de aprendizaje. Recomiendan a los centros educativos y padres de familia dejar a un lado las ideas que los juegos son simplemente una distracción a los niños y ver el lado positivo, de esta manera podrán desarrollar distintas habilidades en el niño y que mejor que jugar, una técnica que no podría cansar al niño y sacándolo de la rutina.

Por otra parte, Fillat (2018) en la revista: Solo una maestra, de la fecha 14 de abril, escribe el artículo: Story telling con Story Cubes, explica cómo integrar Story Cubes en la clase de idiomas, para trabajar el vocabulario de los estudiantes, cada uno de ellos irán pensarán en diferentes palabras de las nueve imágenes, posteriormente de cada una de las palabras ya mencionadas se le añaden sufijos, prefijos, sinónimos, antónimos de la misma familia, en este tipo de metodología se desarrolla la destreza oral y escrita, donde pone a prueba la creatividad e imaginación de cada niño. Finalmente, esta es una estrategia que en la actualidad los docentes deben practicar y sacarle provecho a cada una de las habilidades de los niños y dejar a un lado las clases

tradicionales que son métodos muy gastados, cabe mencionar que esta es nueva manera de aprender en diferentes materias.

También este estudio considera la variable vocabulario académico y algunos autores dicen lo siguiente.

Segura (2012) en su tesis de maestría, titulada: Disponibilidad léxica de las/os estudiantes de bachillerato; tuvo como objetivo la propuesta de partir del conocimiento léxico disponible estrategias metodológicas que contribuyan a la enseñanza más efectiva del vocabulario de la escuela. En dicha investigación resalta un diseño no experimental de tipo cuantitativo. Los investigados fueron un total de 40 estudiantes que cursan el II de bachillerato Académico del Instituto Primero de Mayo, Boulevard del norte, San Pedro Sula, el instrumento utilizado para la recolección de datos fue una prueba asociativa, prueba o encuesta. Entre las conclusiones se obtuvo que, la disponibilidad léxica como metodología de análisis lingüístico ha demostrado ser un referente clave para la planificación de la enseñanza del vocabulario, tanto de las lenguas maternas, así como extranjeras, como también, el lenguaje tanto de varones como de mujeres es muy estandarizado. Por lo que recomienda, el incremento de distintas metodologías que eleven el nivel de vocabulario de los estudiantes.

Como también, Pozo y España (2012) en su trabajo de grado titulado: Estudio de las estrategias metodológicas que utilizan los docentes para incrementar el vocabulario de inglés; tuvo como objetivo Determinar las estrategias metodológicas que utiliza el docente para incrementar el vocabulario de inglés. En la investigación se destaca el diseño cualitativo. Los investigados fueron estudiantes de primero, segundo y tercer año de bachillerato del Colegio Nacional Técnico “Urcuquí” con un total de 332 estudiantes y 4 docentes del área de inglés, Ibarra, el instrumento de recolección de información fue la encuesta, donde fue utilizada tanto para docentes como para estudiantes. Al terminar concluye que las estrategias de enseñanza de vocabulario empleadas por los maestros son muy pocas, y sobre ellas tienen poco conocimiento y además no son puestas en práctica y mucho menos desarrolladas dentro del aula de clase, así mismo el profesor no practica clases exclusivas, actividades o dinámicas que puedan mejorar el incremento de vocabulario del

Idioma. De manera que recomienda que los maestros de inglés pongan en práctica distintas metodologías para aumentar el vocabulario en sus estudiantes.

Acto seguido, Bersinger (2013) en su trabajo de grado, titulado: Uso de estrategias de aprendizaje de vocabulario para incrementar el conocimiento lexical del inglés; tuvo como objetivo emplear estrategias de aprendizaje de vocabulario que incrementen el corpus de palabras en inglés de los estudiantes de sexto grado para mejorar su conocimiento actual del inglés y para facilitar los procesos de aprendizaje de cara a su progreso académico en los años lectivos venideros. En la investigación se destaca el diseño triangulación concurrente con el cual se puede recolectar y analizar datos cuantitativos y cualitativos donde se procedió a interpretarlos desde ambos enfoques. Los investigados fueron un total de 35 estudiantes de sexto grado, sede de bachillerato de la Ciudadela Metropolitano del sur, Colombia, y para la recolección de datos se plantearon fases en diferentes momentos, se utilizó la entrevista con los docentes y estudiantes, y una encuesta solo para estudiantes. Al final concluye que las estrategias de aprendizaje de vocabulario se emplean de manera explícita, los estudiantes no sólo incrementan su vocabulario, sino que mejoran la profundidad de la comprensión del mismo, lo que les permite avanzar en su proceso y comenzar con la producción propia. De manera que recomienda la implementación de estrategias de vocabulario, donde ayude al trabajo de clase, además les da un sentido de unidad de trabajo a los estudiantes y ponen a prueba su memoria y su habilidad como aprendices.

En cuanto a, Moreno y Guzmán (2013) en su trabajo de grado, titulado: Propuesta metodológica para la enseñanza de vocabulario de una lengua extranjera (inglés); tuvo como objetivo crear un banco de herramientas didácticas como: juegos, canciones, textos, imágenes, poesías, rimas, entre otras, para facilitar el aprendizaje de vocabulario. En la investigación se destaca el diseño descriptivo con la metodología investigación-acción. Los investigados fueron estudiantes del segundo ciclo, un grupo dividido en 50 estudiantes, divididos en dos grados, tercero A y B, Bogotá; para la recolección de información se utilizó las siguientes herramientas, encuestas, pruebas diagnósticas inicial y final y diario de campo. Al final concluye que la implementación de nuevas herramientas didácticas, mejoró el nivel de conocimiento de inglés y en particular implementar nuevas técnicas para aprender vocabulario. Recomienda a los docentes preparar sus clases adecuadamente con el fin de lograr que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos,

de manera sencilla y la utilización de estas herramientas permitirá que comprendan fácilmente el significado y el uso de las palabras en diferentes contextos.

Así mismo, Rincón y Rivera (2015) en su trabajo de grado, titulado: Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa; tuvo como objetivo implementar bio-clases que incluyan la recitación, la entrevista, la descripción, el noticiero, el debate, la exposición, el canto y el programa radial para fortalecer la expresión oral. En la investigación se destaca el diseño descriptivo de tipo cualitativo. Los investigados fueron un total de 20 estudiantes del octavo grado, lo que corresponde a 5 mujeres y 15 hombres, de la institución Educativa Técnico Mariscal Sucre, Colombia; para la recolección de información se utilizó como instrumento la observación pasiva o directa, como también una prueba diagnóstica y para finalizar entrevistas a algunos docentes. Al final concluye que, a través del habla, se dan las relaciones con los demás y se mantiene activa. El trabajo en grupo generó actitudes positivas de compañerismo y amistad, por medio de la observación y entrevistas a docentes utilizada para el diagnóstico inicial, permitieron evidenciar que los estudiantes presentaban dificultades en niveles de la expresión oral tales como: kinésico, paralingüístico, verbal y proxémico; particularmente en aspectos de persuasión, fluidez, coherencia, dominio de escenario, vocabulario y discurso. De la misma manera recomienda a los docentes la inclusión de actividades activas de los estudiantes, donde participen en actividades que desarrolle su vocabulario académico a través de la participación oral ya sea grupal o individual.

Por otro lado, Toca y López (2015) en su trabajo de grado, titulado: El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés; tuvo como objetivo implementar una propuesta pedagógica, basada en el juego para favorecer el aprendizaje de vocabulario y el desarrollo de la habilidad oral en lengua inglesa. En la investigación resalta el diseño cuasi- experimental de tipo cuantitativo. Los investigados fueron estudiantes de tercer grado del colegio Marco Tulio Fernández con un total de 56 estudiantes divididos en dos grados; tercero A y B, Colombia; para la recolección de información se utilizó una prueba diagnóstica, con el fin de conocer el estado o nivel de lengua que poseen los estudiantes, de la misma manera se aplicaron encuestas de entrada y salida. Al final concluye que a través de los juegos se permitió alcanzar exitosamente los objetivos y fueron aquellos que

propendieron por un trabajo cooperativo y grupal, en el que se involucraron los estilos de aprendizaje, por último, resalta la organización y planeación para la aplicación de los juegos en el aula. Se recomienda que el vocabulario debe ser integrado a cada una de las metodologías de la enseñanza de la lengua, donde se involucran las estructuras gramaticales, como también en los procesos de dominio de las habilidades comunicativas; sin este elemento la comunicación sería fragmentada y poco comprensible; además de esto hay que tener en cuenta que el vocabulario visto se use lo más cotidianamente posible, si no se usa, se olvida con facilidad.

Paralelamente, Hermoza (2017) en su tesis, titulada: Aplicación de canciones infantiles y su influencia en el aprendizaje del vocabulario del idioma francés; tuvo como objetivo demostrar cómo los temas de las canciones infantiles influyen en el aprendizaje del vocabulario del idioma francés. En la investigación destaca el diseño cuasi-experimental de medición cuantitativa, de la misma manera se utilizó métodos estadísticos descriptivos e inferenciales para la distribución de frecuencias y diagramas de barras. Los investigados fueron un total de 48 estudiantes de la institución educativa San Antonio de Pauda-Chosica, Lima – Perú; el instrumento para la recolección de datos fue una prueba pre y post test, como también una ficha de observación, utilizada en las sesiones de aprendizaje, por último, una encuesta a padres de familia. Concluye que aprender un idioma por medio de la música, significa utilizar la información lingüística con actividades que divierten a los niños y lograr que su aprendizaje sea significativo de manera que las melodías de las canciones si influye de manera relevante en el aprendizaje del vocabulario. Recomienda que los profesores trabajen con interés y creatividad al momento de emplear las canciones según el objetivo de enseñanza que quieran lograr para enriquecer el vocabulario y mejorar la pronunciación de las palabras que se transmitan a los niños, seleccionar temas de acuerdo al interés de aprendizaje de su edad. Utilizar los recursos educativos, técnicas y procedimientos metodológicos que sean altamente motivadores en la clase, como una ayuda indispensable para conseguir que el estudiante alcance los objetivos didácticos iniciales propuestos.

Por otro lado, Licuy (2016) en su trabajo de graduación, titulado: El uso de lecturas graduadas y el desarrollo del vocabulario en inglés; tuvo como objetivo señalar las estrategias que sirvan para la mejora del vocabulario en inglés. En la investigación se destaca el diseño descriptivo de tipo cuantitativo. Los investigados fueron un total de 114, de los cuales 113 son estudiantes y 1

docente, cursan el noveno año de educación general básica de la unidad educativa AMBATO, Ecuador, para la recolección de datos se utilizó como instrumento la encuesta, la cual permitió obtener información, se procedió a realizar tablas y graficar según la frecuencia para luego obtener porcentajes. Al final concluye que existe una deficiencia del uso de estrategias que permiten el progreso de aprendizaje del vocabulario de los estudiantes, al mismo tiempo, menciona que la docente no utiliza otro tipo de recurso aparte del texto escolar para fomentar el incremento del vocabulario de los mismos, lo que provoca un desaprovechamiento de beneficios de las mismas y tener una limitante para el desarrollo léxico. De manera que recomienda la implementación de otros textos, en la que se encuentren lectura graduadas y evitar enfocarse en el libro de la materia, por otro lado, recomienda la incentivación de la aplicación de otras estrategias, enfocadas en estimular el aprendizaje de un nuevo vocabulario donde se incluye en el dominio del idioma.

Así mismo, Salazar (2018) en su tesis, titulada: Vocabulario receptivo y comprensión lectora, tuvo como objetivo identificar la relación entre los niveles de vocabulario receptivo y comprensión lectora. En la investigación se destaca el diseño no experimental, transversal de tipo cualitativo. Los investigados fueron el V ciclo de I.E. Fe y alegría con un total de 87 estudiantes, Perú, en la recolección de datos se empleó la técnica de la encuesta para ambas variables. Al final concluye que encontró la relación lineal, donde es estadísticamente significativa alta y directamente proporcional entre vocabulario receptivo y comprensión lectora, por lo tanto existe relación entre los niveles de vocabulario receptivo y comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de primaria. Se recomendó a la institución educativa diseñar y aplicar programas de intervención en el desarrollo de vocabulario y otras habilidades lingüísticas, para mejorar la comprensión lectora.

1.1 Story cubes

1.1.1 Definiciones

A. Juego

Vega, Blanco, Sanz, Fernández y Rodríguez, (2012) Explican que la palabra juego tiene varios y distintos significados, en ella se pueden realizar infinitas actividades, donde pueden ir de forma

variada. De manera general y la más conocida de tantas definiciones, coinciden en algunos puntos de vista, donde se juzga al juego como una acción placentera con un fin en sí misma. También, hay que tomar en cuenta que este término debido al desarrollo de la sociedad, las diversas actualizaciones y los múltiples cambios que se enfrenta la sociedad día con día, ha tenido un nuevo sentido y conforme al tiempo evoluciona y adquiere un nuevo significado.

B. Story Cubes

De la misma manera, Ramírez y Piris, (2019) señalan que, Story Cubes es un juego para crear y construir historias. Se compone de una serie de 9 dados, con imágenes sencillas, en cada una de sus facetas evocan ideas, donde pueden servir de detonante, a través de ellas concede múltiples combinaciones y crear una variedad de historias, de la mano con la imaginación y creatividad.

Un juicio a tomar en cuenta es crear dados propios con imágenes relacionadas con aspectos claves del tema a tratar y usarlos para crear historias colectivas en base a lo que acontece en el grupo, al mismo tiempo proponer alternativas creativas, solucionar conflictos o incluso el perceptor para estructurar una narrativa lógica. Es una de las estrategias que se emplea para coordinarlo con el trabajo cooperativo.

1.1.2 Juego y creatividad

De la misma manera, Fuentesgrís, (2017) plantea que el juego es recomendable, es muy beneficioso para inventar interesantes cuentos o micro cuentos, es muy beneficioso para acostumbrar a la mente a crear nuevas relaciones, observar nuevos signos simbólicos, encontrar salidas novedosas y originales, y sobre todo a entrenar nuestra creatividad ante cualquier situación.

El funcionamiento de Story cubes, es muy práctico; ya que, los dados en vez de tener números tienen imágenes icónicas. Se puede realizar de distintas maneras, el más reconocido es en grupo, inclusive hay varios juegos diferentes: con acciones, con personajes, y lugares.

Para llevar a cabo la actividad, en cada una de las caras del dado se puede imprimir dibujos u observar tutoriales de cómo llevar a cabo diferentes actividades, el juego se desarrolla y necesita de los siguientes instrumentos:

- A. Set de dados
- B. Lanzar todos al aire y al mismo tiempo
- C. Escribir un cuento y unir las imágenes que en cada cara aparezca
- D. Que tenga un principio y un final

1.1.3 Características del juego

Rubiales, Rubiales y Ortega, (2018) describen las principales características del juego:

- A. El juego debe ser libre, espontáneo y voluntario: es una acción que se ejecuta por iniciativa propia y por ende no debe de ser planificado, no debe ser impuesto porque perdería su naturaleza como tal
- B. El juego produce placer: la alegría, la risa, las relaciones sociales son conductas asociadas al juego: son gratificantes por sí mismas y este aspecto es el que convierte el deseo de jugar en el legítimo objetivo del juego. El juego es la necesidad de satisfacer deseos inmediatos
- C. El juego es innato: se reconoce por ser propio de la infancia, participa directamente en el proceso de aprendizaje de los niños, se sabe que necesitan conocer, explorar para conocer su entorno. Existe una variedad de juegos que no necesitan de alguna explicación o descripción
- D. El juego implica actividad: algunos juegos no necesitan de ejercicio físico, los participantes están psíquicamente activos durante el desarrollo, algunas capacidades están asociadas a pensar, explorar, deducir, moverse, imitar y sobre todo relacionarse con los demás
- E. El juego favorece la socialización y tiene una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora: estas actividades pueden ser abiertas y flexibles, donde accede a los niños adaptación de distintas edades, sexo y cultura. En ella se desarrolla la comunicación, cooperación, competición en la actividad, permite el proceso de inserción social
- F. El juego es un elemento motivador: empleado el juego como un recurso metodológico, la actividad se observa de otra manera y por medio de él se alcanzan objetivos didácticos, mediante la actividad lúdica
- G. El juego tiene un fin en sí mismo: mediante esta actividad no se espera nada en concreto, no se fija en el beneficio que aporta, se lleva a cabo por placer

- H. El juego se desarrolla en una realidad ficticia: es la premisa principal del desarrollo de la actividad, en este proceso no existen límites. Se expresa emociones sin temor a ser criticados, los actos no tienen consecuencias
- I. El juego es una actividad propia de la infancia y muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño: se manifiesta de manera natural en los niños, ya que se relaciona con la forma de relacionarse con su contexto. A través del juego ellos desarrollan los sentidos, estimulan su lenguaje, mejora sus movimientos y favorece su imaginación
- J. El juego permite al niño afirmarse: ayuda a los niños a la solución de conflictos, a través del rol del juego como doctores, papás, maestros, comienzan a introducirse al papel de adultos, reflejan la percepción que tienen de él mismo
- K. Los juegos están limitados en el tiempo y en el espacio: el tiempo invertido en la actividad dependerá de cómo se desarrolla y la motivación que se ve en ella
- L. En el juego el material no es indispensable: los objetos utilizados en esta actividad son solamente instrumentos para desarrollar el mismo y como tal se pueden sustituir, cambiar u omitirlos

1.1.4 Tipos de juegos

Por otro lado, Wong, (2017) expone que el juego se caracteriza por ser una actividad antropológica, de la naturaleza humana, en ella se expone los impulsos internos, por esa razón requiere dedicarle el tiempo necesario ya que compone una forma de aprendizaje tanto de comunicación como de expresión. Desde el panorama del desarrollo humano, se encuentran cuatro tipos de juegos, indistintamente de la modalidad que se lleve a cabo, el niño pondrá en práctica diferentes esquemas de conocimiento.

- A. Juegos psicomotrices: en el momento que el ser humano llega al mundo, el primer instrumento de exploración es su cuerpo, por ello el aprendizaje se basa a través de los sentidos, por medio de ella descubre su entorno multisensorial. El juego se dispone a un trayecto que propicia la actividad física y permite la comprensión del contexto que se encuentra. Por medio del mayor control motriz, las habilidades perceptivas, sensoriales y motoras se perfeccionan e incrementa la interacción física en las actividades lúdicas. Este tipo de actividad potencia el desarrollo corporal y de los sentidos

- B. Juegos intelectuales: desde el punto de vista intelectual, el juego no es tomado como una estrategia metodológica durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, en la actualidad tiene un valor significativo, en el desarrollo cognitivo de los niños puesto que al jugar adquieren mucho más información. Cabe destacar, que las actividades lúdicas en cuanto más temprano comiencen a practicarlas, mejor estimulado será el niño, empezará a relacionar las cosas a partir de las situaciones en las que se enfrenta
- C. Juegos afectivo-emocionales: en el transcurso del juego aparece un escenario único, donde surge infinitas emociones, a través de esta actividad los niños ensayan ciertos comportamientos y actitudes que observa en su contexto. En ella se expresan, muestran sus emociones y desarrollan habilidades sociales
- D. Juegos sociales: de los seis a once años, durante este tiempo la actividad lúdica adquiere mayor relevancia, en ella se potencian actitudes socializadoras y la integración en el grupo social. Los padres de familia como educadores deben impulsar este tipo de juego, con motivo que ayuda al infante a interpretar situaciones cotidianas, que facilita una mejor comprensión

1.1.5 Beneficios del juego

Seguidamente, Wong, (2017) señala que existe una infinidad de puntos de vista tomadas en el estudio del juego, su percusión positiva en el aprendizaje, el desarrollo del alumnado. Es vista esta actividad muy fructífera donde permite observar los avances de los niños al mismo tiempo, por otro lado, el escás de objetivos se manifiesta en juegos libres, sin embargo, no se requiere de estos para producir un aprendizaje.

Jugar es una actividad de la infancia por excelencia, juzgada como vital e indispensable para el desarrollo humano. La naturaleza lúdica, flexible e inesperada durante el juego accede a la aplicación de estrategias en el contexto educativo, donde favorece y potencia la adquisición de habilidades.

Los padres de familia y docentes a través el impulso de estas actividades le ofrecen al niño experiencias que se adapten a su desarrollo individual, por otro lado, se puede aplicar como una favorable herramienta de integración del alumnado con necesidades educativas especiales o con dificultades en el aprendizaje.

Dicho en otras palabras, el juego es catártico y favorece el aprendizaje al darle un significado, es un proceso que accede al jugador una evasión saludable y entrar a su mundo imaginario; por ende deja a un lado sus debilidades y se involucran en el proceso de aprendizaje. Dicho procedimiento se lleva a cabo porque crean escenarios, donde no solo imitan la vida, sino la transforman, impulsa su imaginación y creatividad; se comprueba posibilidades imaginativas y reales, donde van las agradables y desagradables.

1.1.6 Etapas del juego

Tanto, Gray, Brown y Macanufu, (2012) manifiestan que cada juego es un mundo que progresa en etapas, se desarrolla de la siguiente manera:

- A. Imaginar el mundo: antes de cada actividad, se debe comenzar por imaginar un mundo posible, un lugar donde se puedan desarrollar los jugadores donde se indaga ideas o posibilidades
- B. Crear el mundo: el juego es un espacio donde se forma mediante límites, normas y componentes. Las limitantes son barreras espaciales y sobre todo temporales, desde el principio y final
- C. Abrir el mundo: se puede llevar a cabo el juego, solamente si existe un acuerdo con los participantes, por lo tanto, deben establecer los límites, normas y componentes; lo que presenta y las funciones
- D. Explorar el mundo: los objetivos complementan las fuerzas vivas que dirigen el acontecimiento de la exploración; estos pueden estar bien definidos de manera clara o los mismos jugadores lo determinan en el contexto. Interactúan con los componentes, evalúan ideas, hacen uso de una gama de estrategias, y se adaptan a las condiciones del contexto
- E. Cerrar el mundo: esta actividad finaliza al momento de lograr los objetivos, porque este se relaciona con la satisfacción de los jugadores de haber terminado con éxito

1.1.7 Juegos de mesa

Luque, (2015) relaciona los juegos de mesa con el aprendizaje, donde adquieren un significado en el ámbito educativo, por medio de estas actividades se pueden trabajar conceptos básicos como leer o contar; atribuye con la formación del niño, por un lado desarrollan aspectos

actitudinales, en ella se incluye el trabajo en equipo, el uso de estrategias; como también aspectos actitudinales, se encuentran habilidades motrices finas, mover fichas, dibujar, entre otras.

Estas actividades son la traslación de juegos de mesa a un tamaño real, donde el tablero puede ser el contexto, las piezas pueden ser las personas y un dado puede representar un balón. A continuación se presenta algunas finalidades que pretende alcanzar, mediante objetivos, los cuales son:

- A. Desarrollo de trabajo en equipo
- B. Incremento de actividades motrices de manera motivadora y en busca de un fin
- C. Enlazar diferentes áreas de conocimiento, como, matemática, geografía, lenguaje
- D. Enfatizar los valores y ética frente a los lineamientos de juego
- E. Fomentar objetivos conceptuales, procedimentales y actitudinales

1.1.8 Importancia del juego

El CNB, (2018) proyecta que para la niñez, el juego es una de las actividades que interviene en su manera de vivir, aprender, experimentar, ensayar y adaptarse a los distintos patrones de su cultura. El juego y el juguete son importantes para el infante, como el trabajo o el carro para un adulto. El trabajar una actividad lúdica o un juego, sin importar la edad del ser humano, provoca placer, emoción y se convierte en un refugio, un espacio libre, propio y satisfactorio.

Poder realizar algún tipo de juego ayuda a alejarse de la rutina o del estrés, visto desde otro ángulo el juego regula las tensiones por su efecto relajante, activador. El ámbito educativo se convierte en el escenario perfecto para desarrollar este tipo de actividades, tener organizado el tiempo y espacio, los docentes pueden aprovechar para enseñar los valores, reglas, contenidos, desarrollar destrezas y habilidades; y el sobresaliente, el alumno tendrá espacio libre para poder expresarse de manera personal y grupal.

El juego es una herramienta y en ocasiones se ha olvidado que el recreo (juego) es una necesidad y un derecho de la niñez. En contextos educativos, se exceden de las actividades lúdicas o de juegos, porque se repiten una tras otra dentro del aula, y olvidar la esencia de la actividad.

El docente que se interese por su grupo de alumnos, tiene la necesidad de conocer a cada uno de ellos, ver los aspectos que son agradables y las que no; para que al momento de realizar una actividad donde todos puedan participar en ella y disfrutarla y que sea significativa.

El ambiente donde esta actividad se desarrolle puede ser tanto ambientes escolares como comunales, y al realizar requiere un interés honesto y respetuoso de parte de los educadores. Según el sistema ESAR (Juegos de Ejercicio, Simbólico, Amar y Regla) los espacios y de juego y establecer el nivel de juego de acuerdo a edades es importante; como también establecer si el juego será libre o dirigido.

Cuadro Núm. 1

Juego libre	Juego dirigido
Rol del niño y niña: Es libre y espontaneo, se escoge el juego según su preferencia. Las reglas se mantienen durante el juego, pueden modificar el juego si lo desean.	Rol del niño y niña: Se realiza según la indicación de un adulto, se lleva a cabo sin preferencia con la finalidad de involucrarse con los demás integrantes y que conozcan la variedad de juegos que existen. Se debe respetar las reglas establecidas, corresponde a edades.
Rol del adulto: Vela por la seguridad del grupo y que el respeto se mantenga. Registra lo observado si existiera algún cambio importante, interviene en el juego solamente si es necesario.	Rol del adulto: Vela por la seguridad del grupo y que el respeto se mantenga. Registra lo observado si existiera algún cambio importante, interviene en el juego solamente si es necesario. Juega con ellos para ejemplificar lo que se requiere en el juego.

Fuente: CNB (2018)

1.1.9 Cómics en el aula

Pinilla y Marco (2018) recalcan que los comics infieren y son de beneficio para el desarrollo de actividades de la lengua de diferente tipo: de expresión, de comprensión, mediación o

interacción. Mediante esto el comic es considerado como una herramienta de grandes posibilidades de enseñanza y aprendizaje.

Los cómics, tanto como televisión, cine, publicidad, son parte de la vida, con la consideración que no se le ha brindado la importancia necesaria desde el punto de la didáctica. Este tipo de actividad es vista como complementaria, donde aparece al final de una lección, que tiene la finalidad de distracción; en casos pocos vistos aparece como eje central de una secuencia de actividades, el comic es considerado un juego y a través de él se potencia la diversión, el placer y en especial el aprendizaje.

Así como el carácter lúdico presente en los cómics como el valor sugerente de las imágenes que en él se utilice, son de gran significancia desde el punto de la motivación. Este aspecto esta para desarrollar la lógica de la lectura occidental y reforzar la lectura con imágenes, el autoestima, la imaginación, la capacidad de crítica.

Para finalizar, el comic es un recurso adecuado para impartir clases, ya que, promueve otra manera de aprender, a través de imágenes, abrir nuevo acceso a un input que fomentará la construcción del idioma de una manera motivadora y agradable.

1.1.10 Inventar historias

A su vez, Viro, (2015) declara que el inventar historias tiene su estrategia, es algo que los alumnos lo pueden realizar de forma improvisada, acto que realizan seguido, hay que destacar que si se planifica de manera adecuada los resultado que daría son extraordinarios. Existe pues, una metodología para crearlo.

El primer paso consiste en buscar inspiración, para este punto se necesitan vivencias, experiencias, emociones e imágenes. Muchas de ellas pueden proceder de la misma literatura, como lo es, escuchar cuentos con frecuencia y relatarlos es una buena técnica para mantener activa la imaginación, y mediante preguntas sabiamente preparadas se puede comprender las distintas estructuras de los cuentos, tanto personajes y las funciones que se cumplen en el relato;

los problemas, soluciones que en ella existen pueden servir en un futuro para la creación de nuevos relatos.

Asimismo, la inspiración se puede mantener a través de las conversaciones entre los niños sobre los diferentes sueños que han tenido. El mundo onírico suele estar repleto de fantasía y en especial a los niños les llama la atención las aventuras, que de cierta manera se vive nocturnamente. Además de contar las experiencias pasadas que de alguna manera existirán detalles imaginados, revivir sentimientos que han formado parte de su pasado, como también objetos y paisajes que han contribuido a desoxidar su lenguaje y activar su léxico.

La inspiración también puede surgir fuera de ellos mismos. Salir al aire libre es un aspecto que ayuda a tener ideas y aprender, tener en cuenta que el crecimiento y el aprendizaje se dan de diferente manera. Existen sugerencias, donde se realicen ejercicios de entrenamiento, para estar activa la fantasía en todo tiempo y lugar. Mecanismos para desarrollar la fantasía:

- A. Contar con sus palabras un cuento que ya conocen: al hacerlo los niños pueden incluir o modificar algunas variantes del relato
- B. Narrar un cuento como describir e interpretar una secuencia de ilustraciones: pueden narrar lo que observan
- C. Usar las cartas de propp: en este punto pueden incluir otras técnicas como lo es Story Cubes, una actividad realizada con dados e imágenes que vienen en cada cara del dado
- D. Inventar a partir de un binomio fantástico: consiste en la selección de algunas palabras, escogidas por su escasa relación semántica
- E. Esbozar el argumento de una historia a partir de un objeto o de varios: ese objeto puede ser elemento clave para otro relato, que este puede servir como introducción a un nuevo relato
- F. Transformar historias: en este punto se puede introducir un elemento ajeno al cuento real, como también se puede invertir el papel de los protagonistas o modificar alguna característica del cuento
- G. A partir de una experiencia (propia o narrada por otro), inventar una historia sobre la misma temática: este aspecto es forzado y beneficia a los relatos en las que se mencionan enfermedades
- H. Inventar historias a partir de una historia forzada

- I. Creación a partir de unas hipótesis fantásticas: el relato puede comenzar por medio de una interrogante
- J. Inventar el final del cuento: ante que acabe el relato, puede ser interrumpido y pedirle al público que ellos decidan el final
- K. Cuentos colectivos: que todo el público participe en la creación del cuento

Hay que considerar que los cuentos no tienen por qué estar escritos, los mismos alumnos pueden confeccionar un libro entre todos o poder grabar oralmente todo el proceso, existen numerosas estrategias que podrían intervenir en el desarrollo de los relatos.

1.2 Vocabulario académico

1.2.1 Definición

Acorde con, Villanueva, (2015) recalca que el vocabulario académico abarca todas las palabras que se utilizan de manera frecuente, en textos académicos o discusiones académicos. En estos no incluye la terminología científica especializada y circunscrita a una disciplina. En ella se puede encontrar palabras para referir al pensamiento (hipótesis, análisis, criterio) palabras para clasificar categorías (vehículo, herramienta, proceso) palabras para especificar aspectos de la comunicación (enfaticar, afirmar, negociar) y palabras para expresar relaciones entre personas o entidades (dominar, corresponder, localizar).

Bien se sabe que el vocabulario académico tiene un concepto mucho más amplio que una lista de palabras, en ella se engloba aspectos sintácticos, pragmáticos y discursivos. Los criterios para identificarlo son lo siguiente:

- A. Es utilizado en contextos académicos
- B. Es utilizado al hablar de temas extensos
- C. Es utilizado para distanciar al hablante de lo hablado
- D. Es utilizado para imponer autoridad

1.2.2 Desarrollo del vocabulario

Ogle y Correa, (2015) designan que una de las maneras que los estudiantes adquieran un vocabulario, es facilitar las oportunidades cotidianas de leer una gama de materiales que en ella

incluyan palabras importantes. Se puede encontrar estrategias donde animen a los profesores para sugerir a los alumnos actividades a través de libros de textos y otros materiales que estén acorde a su nivel.

Si comparten el mismo vocabulario académico en contextos variados, se ampliará la comprensión de términos. Para ayudar a percibir la atención de los estudiantes con términos académicos más importantes, la estrategia que utilizan algunos docentes es realizar un listado de palabras claves en la pared para que los alumnos puedan referirse a ellos con regularidad. Otra estrategia sería realizar separadores donde incluyan palabras claves y tenerlas a la mano mientras lean.

1.2.3 Categorías

El CNB, (2015) especifica para que los alumnos lleguen a tener o alcanzar un alto nivel de comprensión lectora, necesitan empezar por desarrollar un amplio vocabulario. Se sabe que el vocabulario abarca todas las palabras que un hablante necesita para poder comunicarse con su contexto, con la finalidad de transmitir un mensaje coherente, donde se requiere ser comprendido o lo lee y escucha posee un amplio repertorio de palabras. El vocabulario se clasifica de la siguiente manera:

- A. Activo: es el vocabulario conocido que se practica en las conversaciones o al momento de escribir

- B. De reserva: en ella se incluyen aquellas palabras que se entienden al leer o escuchar, mas no se practica al conversar

- C. Pasivo: son aquellas palabras que se reconocen pero no se tiene un significado seguro y por ende no se usan

Cuadro Núm. 2

Edad de los niños	Vocabulario
4 años	1,500 a 1,600 palabras.
5 años	2,100 a 2,200 palabras.
Entre 6 y 7 años	2,600 palabras que dice y 20,000 a 24,000 palabras que comprende y que es capaz de usar

Fuente: CNB (2015)

Para llevar a cabo los objetivos en el aprendizaje- enseñanza se debe tener en cuenta estas categorías para tener certeza en cual se encuentran y ayudar para aumentar a los que se encuentran en el nivel activo.

Al ampliar el vocabulario requiere de la aplicación intencional de algunas estrategias:

- A. Leer constantemente: Las palabras con facilidad quedan grabadas, por ende practicar la lectura ayuda a ejercitar y adquirir nuevas palabras
- B. Consulta en el diccionario: Sirve para identificar distintos significados de palabras.
- C. Escuchar: Programas donde los presentadores tengan un buen léxico
- D. Utilizar claves de contexto: ayuda a comprender con facilidad lo que se lee

1.2.4 Aprendizaje del vocabulario

Como lo expresa, Red española de información sobre educación (2013) La adquisición de vocabulario es un componente resaltante en el aprendizaje de la lectura. Al momento que los alumnos tienen un buen nivel de vocabulario puede modificar su nivel lectora, mientras que los que no tienen conocimiento de ciertas palabras en su vocabulario oral no tendrán entendimiento acerca de esa palabra.

Estudios demuestran que la riqueza del vocabulario obtenido en la educación infantil, es un factor de predecir con fiabilidad el nivel de adquisición lectora hacia la mitad de la educación primaria y el vocabulario se amplía en las materias superiores, a medida que los alumnos se involucren o distancien de sus compañeros su vocabulario fluirá o de otra manera será limitada.

Por ello es importante llevar a la práctica programas que incentiven el vocabulario, desde los primeros años de escolaridad. También es considerado, que el conocimiento del vocabulario debe entenderse como un continuum, es decir, se empieza al desconocer el significado de la palabra, para después tener una idea general del mismo y finalizar con un conocimiento amplio del mismo y tener relación con el contexto. Cabe señalar, que el alumno debe profundizar su aprendizaje para lograr el objetivo de alcanzar cierto nivel de comprensión de la misma.

1.2.5 Importancia del vocabulario

Tal como lo expresan, Barbierni, Coloma y Sotomayor, (2018) el vocabulario juega un papel importante en la comprensión lectora, por medio de él los alumnos necesitan conocer el significado de las palabras que complementan un texto escrito y por ende comprenderlo de la mejor manera.

El plano del vocabulario sobresaliente para tener una comprensión lectora profunda, ya que este aspecto es la que direcciona a un conocimiento acorde al significado de las palabras. En otro punto de vista, la relación que tiene el vocabulario y la comprensión lectora es recíproca, la lectura es un factor primordial para la adquisición de nuevas palabras.

De acuerdo a las dificultades que existen en el aula, los alumnos con dificultades lectoras presentan un vocabulario leve o disminuido, y tienen a no comprender totalmente nuevas palabras para expresarse de una manera diferente, como también el poder relacionarse cómodamente con el grupo de alumnos.

El significado del vocabulario oral en el reconocimiento de palabras o decodificación está en el interés de aprender nuevas palabras y utilizarlos cada oportunidad que tengan, la lectura es un apoyo fundamental para fomentar el hábito de aprender nuevas palabras.

1.2.6 Comunicación bimodal

A juicio de, Palacios y Moreno, (2012) la comunicación bimodal es el uso simultáneo del lenguaje oral y gestual, como signar las palabras en el orden que sigue el lenguaje oral, agregar signos artificialmente elaborados para aquellas palabras que son suprimidas (verbo ser, artículos,

preposiciones, entre otros), el lenguaje de signos y empleados dactilología para nombres que no tienen el signo siguiente.

La comunicación bimodal se puede emplear de tres maneras:

- A. Utilización semántica: el contenido se realiza de manera total con la práctica de la lectura labial con la reeducación audio fonológico
- B. Utilización selectiva: se presenta al momento que el lenguaje oral es mínimo y se corre el riesgo de utilizar el aspecto gestual del sistema
- C. Utilización periódica: se manifiesta al observar que es imposible la lectura labial ya que existe distancia entre los hablantes

Se pueden lograr los siguientes objetivos:

- A. Adquirir una comunicación precoz
- B. Lograr un vocabulario semejante al del niño
- C. Apoyar la lectura labial
- D. Favorecer juegos de memoria y el juego simbólico

1.2.7 Lenguaje

Ríos, Tomé y Fernández, (2013) mencionan que el lenguaje se hace relaciona con el aprendizaje posterior ya que se hace sobre el modelo primordial del aprendizaje de la lengua materna. Es propio de una lengua que olvide de conciencia las normas gramaticales (las subsuma en el subconsciente) para que este puede llevar un nivel correcto al hablar.

Existe una condición de aprendizaje de la lengua en la que el niño pasa por una fase de adquisición de lenguaje y durante un lapso de tiempo, se haga cargo de un listado sintéticos, el orden de los elementos del aprendizaje, el uso de otros elementos, la negación; que olvide de conciencia todos esos procesos para que se desarrolle en él y pueda hablar con cierta gramática y tenga un buen léxico al expresarse.

Cabe recalcar que el niño al tener cierta edad aprende con facilidad su lengua, aparentemente entre un año o año y medio la capacidad de absorción de palabras es asombrosa y este con el tiempo se moldea o cambia de acuerdo al nivel de vida de la persona.

- A. Aprendizaje por olvido: es necesario la condición del olvido para aprender determinadas artes y destrezas
- B. Doble juego de la lengua: la lengua esta enlazada por dos planos inseparables pero autónomos, una que domina las cosas a base de nombre y otra que va deshaciéndola
- C. Automatismos y razonamientos

1.2.8 Lengua y cultura

Ríos, Tomé y Fernández (2013) comentan que las palabras con significado solo pertenecen a las apariciones reales de la lengua, es decir, es algo propio de una tribu, donde los idiomas ya requieren de un propio significado. El vocabulario de las palabras, el significado es abierto, en ella pueden entrar o salir nuevas palabras o ideas, con una consecuencia.

La poesía, juegos de libre asociación, los trastrueques y los juegos con el lenguaje en general, su trabajo resalta varios hechos de orden gramatical que repercuten en la propia realidad, y entre ellos:

- A. Separación entre palabras con significado
- B. La falta de precisión de cada significado o realidad establecida
- C. Relación entre ideas y los significados sean inseparables

También se menciona otras definiciones a considerar:

- A. Lengua no es cultura

La definición de lengua y sus reglas de producción son diversas a la conciencia como también a la voluntad, como un hablante individual a una identidad social (política o cultural). El lenguaje no es un hecho cultural ya que todos los hechos culturales y sociales se dan por medio del lenguaje; rasgos conocidos:

- a. Sistema de fonemas o el conjunto de índices yacen de la capa más profunda
 - b. Algunos rasgos superficiales no le interesan a la gramática, sino que son opciones de costumbre o estilo
 - c. El nivel superficial y cercano a conciencia es el vocabulario de palabras de origen semántico
- B. La escritura sí es cultura

A diferencia del lenguaje, la escritura es un hecho de la cultura, tal afirmación puede decirse, al seguir una tradición impuesta al comienzo, y que es el primer acto gramatical de vuelta conciencia de algunos sucesos de la lengua.

1.2.9 Aprendizaje a través de la experiencia

De acuerdo a Torres, (2011) uno de los ejemplos de uso diario de los alumnos, utilizado y ayuda al mismo a conocer los distintos tipos de actividades y estrategias a través de experimentar con su uso. De esta manera, el alumno debe concluir una serie de trabajos, los cuales le introducen de manera implícita en las distintas actividades de aprendizajes posibles en el punto de autoaprendizaje de lenguas.

Utilizar los medios que están al alcance para un amplio desarrollo del mismo, como ver una película para practicar y desarrollar la comprensión oral, donde se puede ampliar el vocabulario, leer distintos libros o diccionario para conocer el significado de nuevas palabras y llevarlas a la práctica, de manera sencilla crece y realiza un aprendizaje experimental y se alcanza la formación del alumno en el contexto del aprendizaje autónomo y de forma contextualizada.

El mismo alumno crea su propio conocimiento al utilizar los recursos que se encuentran a su alcance y de manera práctica; usar nuevos medios para la adquisición de aprendizaje y acorde a su comodidad, de esa manera adquiere infinidad de palabras que puede usar para su expresión o pueda ser motivo para indagar y conocer nuevas palabras de expresión.

1.2.10 Nuevo vocabulario

Como señala Bonus, (2010) El tener un amplio vocabulario ayudará al alumno a desenvolverse de la manera correcta en los diferentes ámbitos de su vida, especialmente en lo académico e

impulsarlo a tener un léxico sorprendente al comunicarse, un nuevo vocabulario se puede desarrollar a través de varias técnicas, para que no sea tedioso y aburrido, al mismo tiempo busca y conocer el significado de las palabras.

Una manera alegre de añadir nuevo vocabulario para que se le faciliten a los alumnos, y que aprendan a escribirlo, es inculcar “la palabra de la semana”. Una estrategia es buscar un lugar especial en un cartel de anuncios o en la pizarra, donde pueda encontrarse un letrero creativo y llamativo que anuncie “la palabra de la semana” y debajo del mismo, agregar una palabra que sea útil y al mismo tiempo los alumnos tendrán un aprendizaje. Por ejemplo; puntual, entusiasmo, independiente, comprensivo, simpatía, entre otros.

Esta estrategia funciona de la mano con el diccionario, donde los conceptos de las palabras pueden sacar de la misma, se puede aprovechar para promover el vocabulario y ortografía, buscar relación con la clase a impartir.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Se reconoce al juego como parte fundamental de la vida del ser humano, independientemente como se practique, este es un factor que ayuda al mismo, a desarrollarse de una mejor manera, en cualquier campo de estudio, compartir con su entorno, descubrir emociones, construir su personalidad y fortalecer su creatividad. Story cubes es una estrategia que ayuda al alumno a mejorar su redacción al utilizar diferentes términos y a incrementar su léxico, se involucra en la enseñanza-aprendizaje del estudiante, le permite ampliar sus conocimientos e imaginación al interpretar imágenes y crear nuevas ideas a través del juego.

El enfoque del presente estudio, se centra en la validez e importancia de la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje, al ser un hilo conductor con el aprendizaje y tomar en cuenta este factor posibilita la manera de aprender de forma sencilla, divertida y satisfactoria para el docente y estudiante, de beneficio para ambos, ya que permite indagar y tener nuevas perspectivas acerca del aprendizaje. Por medio del juego el estudiante adquiere nuevos conceptos, claros, precisos y de mucha utilidad que le permitirán desenvolverse apropiadamente.

Cabe mencionar que, en la mayoría de establecimientos educativos, se encuentra la controversia de padres de familia y docentes acerca del juego y la relevancia que tiene en el proceso de aprendizaje, donde es visto como una pérdida de tiempo, al involucrarlo dentro del salón de clases y basar los contenidos en ella.

Por lo que es necesario e imprescindible realizar la siguiente interrogante: ¿Qué incidencia tiene Story Cubes en la mejora del vocabulario académico?

2.1 Objetivos

2.1.1 Objetivo general

- Verificar la incidencia que tiene Story cubes en el fortalecimiento del vocabulario académico de los estudiantes.

2.1.2 Objetivos específicos

- Determinar el nivel del vocabulario académico de los estudiantes de sexto primaria de la EORM Rachoquel, del municipio de Momostenango.
- Identificar que estrategias utilizan los estudiantes para ampliar su vocabulario académico.
- Aplicar la estrategia de Story cubes para fortalecer y desarrollar el vocabulario académico de los estudiantes de sexto primaria de la EORM Rachoquel, del municipio de Momostenango.
- Proponer la estrategia didáctica Story cubes, para favorecer las habilidades lingüísticas que se relacionan con el vocabulario académico, de los estudiantes de sexto primaria de la EORM Rachoquel, del municipio de Momostenango.

2.2 Variables

- Story cubes
- Vocabulario académico

2.3 Definición de variables

2.3.1 Definición Conceptual

A. Story Cubes

Vega, Blanco, Sanz, Fernández y Rodríguez, (2012) Explican que la palabra juego tiene varios y distintos significados, en ella se pueden realizar infinitas actividades donde pueden ir de forma variada. De manera general y la más conocida de tantas definiciones, donde coinciden en algunos puntos de vista, en la cual se puede juzgar al juego como una acción placentera con un fin es si misma. También, hay que tomar en cuenta que este término debido al desarrollo de la sociedad, las diversas actualizaciones y los múltiples cambios que se enfrenta la sociedad día con día, ha tenido un nuevo sentido y conforme al tiempo evoluciona y adquiere un nuevo significado.

De la misma manera, Ramírez y Piris, (2019) señala que, Story Cubes es un juego para crear y construir historias. Este juego se compone de una serie de 9 dados, con imágenes sencillas, en cada una de sus facetas evocan ideas, donde pueden servir de detonante, a través de ellas concede múltiples combinaciones y crear una variedad de historias, de la mano con la imaginación y creatividad.

Un juicio a tomar en cuenta es crear dados propios con imágenes relacionadas con aspectos claves del tema a tratar y usarlos para crear historias colectivas en base a lo que acontece en el grupo, al mismo tiempo proponer alternativas creativas, solucionar conflictos o incluso el percutor para estructurar una narrativa lógica. Es una de las estrategias que se emplea para coordinarlo con el trabajo cooperativo.

B.Vocabulario académico

Acorde con, Villanueva, (2015) recalca que el vocabulario académico abarca todas las palabras que se utilizan de manera frecuente, en textos académicos o discusiones académicos. En estos no incluye la terminología científica especializada y circunscrita a una disciplina. En ella se puede encontrar palabras para referir al pensamiento (hipótesis, análisis, criterio) palabras para clasificar categorías (vehículo, herramienta, proceso) palabras para especificar aspectos de la comunicación (enfaticar, afirmar, negociar) y palabras para expresar relaciones entre personas o entidades (dominar, corresponder, localizar).

Se sabe que el vocabulario académico tiene un concepto mucho más amplio que una lista de palabras, en ella se engloba aspectos sintácticos, pragmáticos y discursivos.

2.3.2 Definición operacional de las variables

VARIABLES	INDICADORES	INSTRUMENTO	DESCRIPCIÓN	RESPONDENTE
Story Cubes	<p>Actividades iniciales, de desarrollo y cierre.</p> <p>Aplicación de la estrategia Story Cubes</p> <p>Comunicación escrita y oral</p> <p>Uso de sinónimos y antónimos</p> <p>Uso correcto del diccionario</p> <p>Participación</p> <p>Creatividad</p>	<p>Plan estratégico</p> <p>Escala de rango</p>	<p>El plan estratégico es un recurso que se empleará para guiar el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que en él se contemplan todas las actividades y modalidades en que se desarrollan las mismas</p> <p>La escala de rango permitirá evaluar el progreso de las habilidades de comunicación oral y escrita de los estudiantes durante el proceso de la aplicación estratégica.</p>	Estudiantes de sexto primaria de la EORM Rachoquel, del municipio de Momostenango.
Vocabulario académico	<p>Uso de sinónimos y antónimos.</p> <p>Fortalecimiento del vocabulario académico.</p> <p>Enriquecimiento oral y escrito.</p>	Pre y post test	Por medio del pre y post test se evaluará el enriquecimiento y fortalecimiento del vocabulario académico de los estudiantes.	Estudiantes de sexto primaria de la EORM Rachoquel, del municipio de Momostenango.

2.4 Alcances y Limites

El estudio se realizó con alumnos de sexto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta Rachoquel, del municipio de Momostenango, Totonicapán, la investigación se centró en conocer la situación actual de la educación, al no tomar en cuenta la actividad lúdica y no involucrarla dentro la enseñanza, , contemplado como una distracción para los estudiantes, en consecuencia los poseen un vocabulario carente, al ser esto un obstáculo para desenvolverse de manera placentera en el ámbito educativo, se abarcó el tema de Story Cubes como propuesta didáctica para mejor y ampliar el vocabulario académico.

2.5 Aporte

El estudio es de gran impacto en el país, da a conocer información de utilidad para las personas que fueron involucradas directa e indirectamente en el estudio. Los resultados serán de beneficio para los docentes y estudiantes del establecimiento, al ser una herramienta y una propuesta de trabajo, que servirá de orientación para ampliar el vocabulario académico. De la misma manera evidenciar cuán importante es la actividad lúdica, dentro del proceso de aprendizaje y para el desarrollo del humano.

La Universidad Rafael Landívar puede contar con un antecedente para enriquecer información a las diferentes facultades en su proceso de formación; a los futuros profesionales como motivación, en ella puedan encontrar información relevante.

La sociedad guatemalteca, principalmente a los docentes y centros educativos, contarán con una nueva herramienta a implementar, con antecedentes que pueden ser reforzados y aspectos que podrían modificar o corregir para una buena mejora dentro del salón de clases.

Puede ser utilizado para ampliar ideas y conocimiento de futuras investigaciones de estudiantes, profesionales y cualquier persona interesada en el tema.

III. MÉTODO

3.1 Sujetos

El estudio se realizó con alumnos de sexto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta Rachoquel, con un total de 18 estudiantes, pertenecientes a la jornada matutina, de plan diario, del distrito 08-05-10 del municipio de Momostenango, los sujetos fueron seleccionados con el fin de responder a la pregunta de investigación, se aplicó un pre y post test relacionados a las dos variables del estudio, elaboradas por el investigador, los estudiantes poseen edades entre 12-14 años.

Cuadro Núm. 3

Hombres	Mujeres	Total
8	10	18

Fuente: Elaboración propia (2020)

3.2 Instrumentos

Los instrumentos utilizados para el estudio, fueron un pre y post test, elaborado específicamente para estudiantes, relacionadas a las dos variables de la investigación, que consiste en una serie de ítems en las que el sujeto debió marcar las opciones que consideraba correctas, una planificación estratégica que se aplicó en el trabajo de campo, con una serie de temas y actividades realizadas con los alumnos, y un instrumento de evaluación para llevar un control de las actividades y la participación de los alumnos, con el fin de responder a la pregunta planteada.

3.3 Procedimiento

Para realizar la investigación, se elaboró una serie de actividades necesarias para el cumplimiento efectivo de la misma, las cuales se detallan de la siguiente manera:

Inducción al curso de tesis I: inicialmente se dio una clase, presentada por docentes de la Universidad, con el fin de tener ideas acerca de las propuestas de temas de investigación, mismo que debía ser de interés y de impacto para el investigador como para el establecimiento a realizar el trabajo de campo.

Selección y aprobación de tema: la Coordinadora de la facultad de Humanidades, junto al comité de tesis pidió como mínimo la elaboración de tres perfiles de investigación, se eligió uno para defenderla y saber cuan conocimiento se tenía acerca de la misma, para luego aprobarla, la propuesta fue revisada y por consiguiente fue autorizada.

Proceso formal de solicitud: al notificar que el tema fue aprobado, la coordinadora de la facultad de humanidades debía de aprobar oficialmente el tema, mediante una solicitud, que este serviría para la Licenciada que impartiría el curso.

Búsqueda de antecedentes: al iniciar el curso, se brindó lineamientos para comenzar la búsqueda de antecedentes, que fueron un total 15 de ambas variables, 7 dirigidos a una variable y 8 a la otra variable. Al terminar el proceso, se inició con la búsqueda de libros relacionados al tema para la elaboración del índice.

Fundamentación teórica: ya aprobado el índice, se continuó con la elaboración del marco teórico, donde la fundamentación tenía que ser de libros, con mínimo 10 años de antigüedad con el año en curso.

Planteamiento del problema: en este apartado se redactó los objetivos que se querían alcanzar con dicha investigación, como también la elaboración de la pregunta, las variables de estudio y su definición, los alcances y límites, y el aporte de la investigación.

Se redactó el método de la investigación: donde se identificó los sujetos tomados en el proceso, el instrumento que se aplicó para la recolección de datos, el procedimiento seguido, como también define el tipo de investigación y metodología.

Al concluir el anteproyecto: se procedió a enlistar las referencias bibliográficas citadas en la investigación.

Al revisar y corregir el anteproyecto, se continuo con el estudio correspondiente para la obtención de datos.

Elaboración de instrumento: se estructuró un pre y post test, como instrumento y herramienta principal para obtener información, que brindo resultados sensatos y pertinentes.

Aplicación de instrumento: se aplicó a los sujetos, a través de la modalidad virtual para obtener los datos requeridos.

Trabajo de campo: se procedió a desarrollar la estrategia con los sujetos a través de una plataforma virtual, derivado a la suspensión de clases presencial por la pandemia Covid19.

Posteriormente se realizó la presentación y análisis de los mismos, para luego redactar la discusión de resultados.

Al finalizar se redactó las conclusiones y recomendaciones convenientes, donde se agregó las nuevas citas bibliográficas y terminar con los anexos.

3.4 Tipo de investigación, diseño y metodología estadística

La investigación realizada es de tipo cuantitativo, de acuerdo a Olabuenaga (2012) este tipo de investigación busca llegar a indagar los hechos reales tal y como se presentan objetivamente, y tratar de señalar sus características. Este tipo de investigación analiza los hechos sociales existentes en el exterior y sometidos a leyes y patrones generales.

Con un diseño pre experimental, Sadornil (2013) explica que este es un diseño pre científico o diseño de un solo grupo, donde carece de un grupo control. Por su estructura misma, no se presta al control estadístico, pues no es posible aplicar técnicas del análisis de covarianza, por lo tanto, no es posible realizar afirmaciones científicas.

La metodología estadística que se utilizará será la diferencia de medidas estimador t, que de acuerdo con Meza (2016) permite comparar el grupo experimental y grupo control, para identificar las diferencias de los resultados entre ambos grupos. Lima (2019) establece las siguientes fórmulas para aplicar dicha metodología estadística.

Nivel de confianza: NC = 96% $Z_{\frac{\alpha}{2}} = 1.96$

Promedio muestral: muestra 1: $X = \frac{\Sigma f \cdot X_1}{N}$ muestra 2: $Y = \frac{\Sigma f \cdot Y_1}{N}$

Desviación estándar o estándar muestral:

$$\text{Muestra 1: } S_1 = \sqrt{\left(\frac{\Sigma f \cdot d^2}{N}\right) - \left(\frac{\Sigma f \cdot d^1}{N}\right)^2}$$

$$\text{Muestra 2: } S_2 = \sqrt{\left(\frac{\Sigma f \cdot d^2}{N}\right) - \left(\frac{\Sigma f \cdot d^1}{N}\right)^2}$$

Error típico de medias aritméticas: $\sigma_{\bar{X}_1}$

$$\text{Muestra 1: } \sigma_{\bar{X}_1} = \frac{S_1}{\sqrt{N-1}} = \text{muestra 2: } \sigma_{\bar{X}_2} = \frac{S_2}{\sqrt{N-1}}$$

Error típico o estándar de la diferencia de las medidas aritméticas:

$$\sigma_d = \sqrt{(\sigma_{\bar{X}_1})^2 + (\sigma_{\bar{X}_2})^2}$$

Diferencia de medias aritméticas: $d = X_1 - X_2$

Razón t que se obtendrá:

Convertir la diferencia entre medias muestrales a unidades de error estándar de la diferencia:

$$t = \frac{d}{\sigma_d}$$

Grados de libertad: $g. 1 = N - 1$

El valor T en la tabla, a los niveles de confianza del 95%

Comparación: si $t \geq T$ o $-t \leq -T$ de la efectividad

IV. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados obtenidos del trabajo de campo, se aplicó el instrumento de pre y post test a 18 estudiantes de la Escuela Oficial Rural Mixta del Caserío Rachoquel, Momostenango, se procedió a la intervención de 5 sesiones virtuales, a través de la plataforma de google meet, valiéndose de la estrategia de story cubes. Por lo que presentan los siguientes resultados.

Resultado de la prueba Pre test

Tabla Núm. 1

Sujeto	Resultado pre test
1	78
2	74
3	78
4	78
5	86
6	84
7	76
8	80
9	84
10	56
11	84
12	66
13	70
14	56
15	60
16	58
17	84
18	42
X	71.89

Fuente: Trabajo de campo (2020)

En la tabla número 1, se demuestra que la mayoría de estudiantes tienen una ponderación alta al pasar la primera prueba, antes de la aplicación de la estrategia, por ende, se llegó a la conclusión que la mayoría de alumnos poseen conocimiento acerca de los temas que abarcó la evaluación aplicada, donde debían realizar series de ejercicios, que involucra los temas de sinónimos y antónimos, por lo tanto, conocen y utilizan las palabras que se hacían mención en la misma, dentro de su entorno escolar.

Resultado de la prueba Post test

Tabla Núm. 2

Sujeto	Resultado post test
1	92
2	82
3	92
4	84
5	80
6	84
7	86
8	84
9	92
10	84
11	96
12	72
13	76
14	80
15	82
16	84
17	96
18	84
X	85

Fuente: trabajo de campo (2020)

En la tabla número 2, se observa que la ponderación de los estudiantes mejoró, al tener puntajes de 72 en adelante, se da a conocer que la estrategia aplicada influyó de manera positiva en su lenguaje, por ende, se llega a la conclusión que la actividad lúdica, dentro del proceso de aprendizaje tiene una significancia alta, de beneficio a los alumnos.

Resultado de evaluación inicial y final, aplicada a estudiantes de sexto grado

Tabla Núm. 3

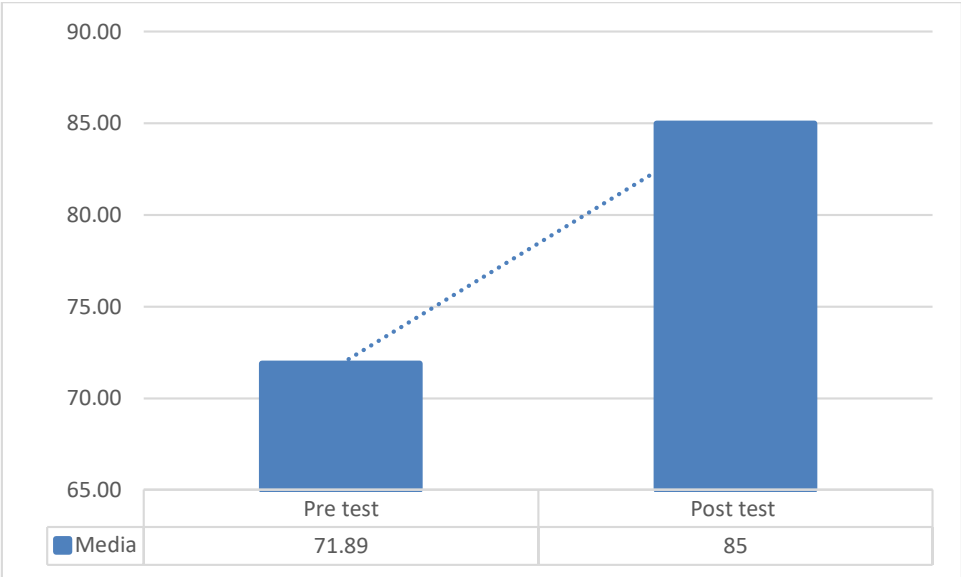
	Pre test	Post test
Media	71.89	85
Observaciones	18.00	18
Estadístico t	-4.83	
Valor crítico de t (dos colas)	2.11	

Fuente: trabajo de campo (2020)

En la tabla número 3, prueba t para medias de dos muestras emparejadas, se evidencia en la evaluación aplicada a los estudiantes, se obtiene el dato estadístico t -4.83 es mayor al valor crítico de t (de colas) 2.11, el cual evidencia la incidencia de la estrategia story cubes en el vocabulario académico.

Media de pre y post test

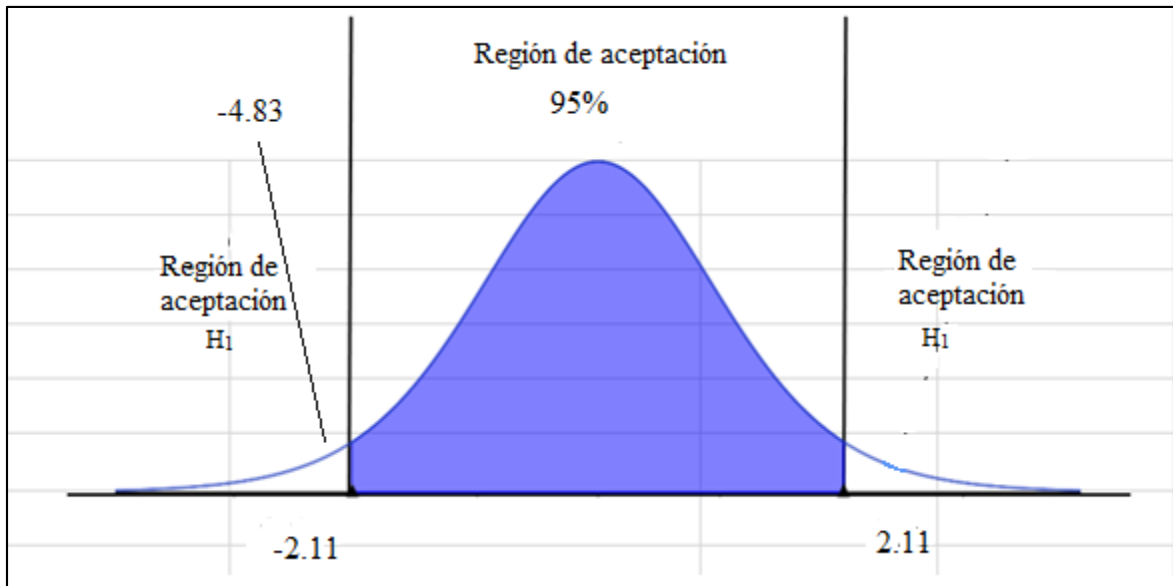
Gráfica Núm. 1



Fuente: trabajo de campo (2020)

Al realizar una comparación, del vocabulario académico de los estudiantes antes y después de la aplicación de la estrategia, demuestra que existe una diferencia en ambos resultados. Se llegó a la conclusión que la aplicación de la estrategia fue efectiva, al evidenciar que la actividad lúdica forma parte del aprendizaje de los alumnos, al despertar su curiosidad y al participar en las actividades programadas.

Gráfica Núm. 2

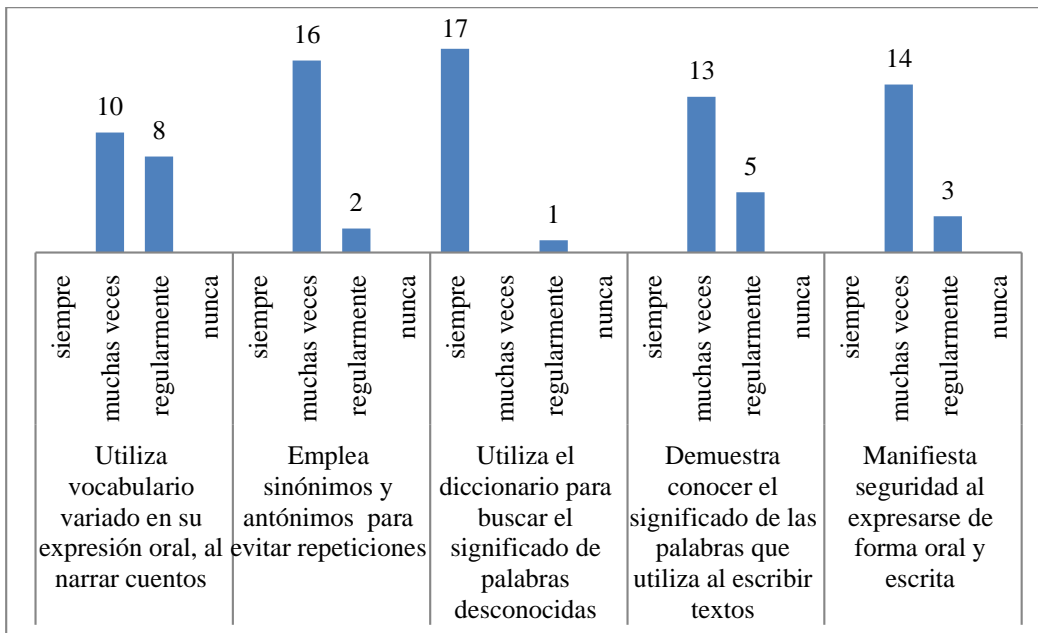


Fuente: trabajo de campo (2020)

En la gráfica número 2, estadístico $t = -4.83$ dentro de la región de aceptación de la hipótesis alterna H_1 , se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_1 , donde se describe la incidencia de story cubes en el vocabulario académico, luego de aplicar la estrategia.

Resultados general de los indicadores evaluados durante la aplicación de la estrategia

Gráfica Núm. 3



Fuente: trabajo de campo (2020)

En la gráfica número 3, se evidencian los resultados de los indicadores evaluados durante las cinco sesiones, obteniendo resultados positivos, donde la mayoría de estudiantes se interesó e involucro dentro de las actividades, al seguir las indicaciones y utilizar las herramientas que formaban parte de la aplicación de la estrategia, tal como el diccionario que fue elemento primordial en el trabajo de campo.

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El objetivo del presente estudio fue verificar la incidencia que tiene story cubes para el fortalecimiento del vocabulario académico de los estudiantes, comprendidos en las edades de 12 a 14 años, del grado de sexto primaria, con base a los resultados obtenidos mediante la aplicación del instrumento de campo se reflejan datos coherentes. Se da a conocer dichos resultados en donde se observa que la estrategia aplicada influyó de manera positiva en su vocabulario, se percibe que los alumnos carecen de un vocablo académico, donde no hacen uso de un diccionario para implementar el mismo o buscar el significado de una palabra, por ende, no emplean los sinónimos dentro su entorno académico especialmente en el vocabulario. En la tabla número 1 se observa diversas calificaciones, donde algunos estudiantes antes de la aplicación de la estrategia de story cubes, desconocían ciertos temimos y por ello obtuvieron un bajo punteo.

Los datos de la tabla número 2, dan a conocer, después de aplicar la estrategia de story cubes, hubo un cambio significativo en el aprendizaje de los alumnos, donde participaron de diferentes maneras, con un resultado positivo para el vocablo y aprendizaje de los mismos.

Los datos anteriores se relacionan con lo establecido por Vega, Blanco, Sanz, Fernández y Rodríguez, (2012) quienes explican que el juego tiene varios significados, puesto que al realizar diferentes tipos de actividades, con el tiempo se llega a tener un nuevo sentido, depende de la manera que sea aplicada y en que entorno. De tal manera Fuentegrís, (2017) recomienda el juego especialmente en el ámbito educativo, ya que es muy beneficioso para la mente, donde se adapta a nuevos términos, relaciona nuevos conceptos con anteriores y entrena nuestra creatividad ante cualquier situación que se nos presente para encontrar una salida novedosa de manera creativa y simbólica.

El juego como tal es visto como una pérdida de tiempo, sin embargo saber aprovechar los medios y recursos que ofrece, resulta ser significativo si se involucra en el aprendizaje. Relacionar el juego con la enseñanza, es muy significativo, es una nueva manera de impartir y transmitir conocimientos, y recordar que los niños pueden distraerse fácilmente.

Así mismo Wong, (2017) señala que existen varios puntos de vista acerca del juego y su relación positiva con el aprendizaje, al tener un buen desarrollo del alumno. En este tipo de actividades son muy productivas, donde se puede observar los avances que tienen los alumnos, el juego es juzgado como una parte vital para el desarrollo humano, al ser flexible en su aplicación, de la misma manera se adapta a distintas estrategias a realizar en el ámbito educativo, favorece la adquisición de habilidades. Por ello es indispensable que padres de familia y docentes impulsen estos tipos de actividades, donde beneficia primordialmente al estudiante, le ofrecen experiencias que se adaptan a su desarrollo.

Por otra parte Luque, (2015) relaciona todo tipo de juego de mesa con el aprendizaje, el indica que por medio de esas actividades los alumnos adquieren un significado nuevo acerca de algún contenido ya impartido o nuevo, a través del juego los docentes pueden desarrollar conceptos básicos, aspectos actitudinales, incluye el trabajo en equipo que contribuye a la formación del niño. Para el CNB, (2018) el juego es una de las actividades que interviene en la manera de aprender, experimentar, ensayar y adaptarse a los distintos patrones que se encuentran en su entorno, este es un aspecto vital para el ser humano, no importa la edad ya que provoca nuevos aprendizajes.

Las actividades lúdicas contribuyen a mejorar y fortalecer los conocimientos de los alumnos, al ser esta una necesidad de aprender y construir nuevos conocimientos, además que propicia socializarse con su entorno, al descubrir y crear nuevas ideas, seguidamente favorece al intercambio de ideas entre estudiantes, adaptarse en su contexto. Estas actividades son flexibles para el docente ya que se adaptan a los diferentes contenidos a desarrollar.

Viro, (2015) manifiesta que inventar historias es una estrategia muy útil para que sea aplicada por los docentes, por medio de ella los alumnos pueden trabajar de manera improvisada, desarrolla su creatividad al crear cuentos, ideas, descubrir palabras nuevas o crear su propio conocimiento, pues no existe una serie de pasos a seguir. Tal como lo mencionan Ogle y Correa, (2015) una de las maneras que los alumnos adquieran un vocabulario amplio, es facilitar materiales que incluyan nuevas palabras o importantes.

Un aspecto importante para fortalecer el vocabulario de los alumnos es hacer uso del diccionario, en ella existe una gama de palabras que posiblemente desconoce, poder entregar material con palabras o imágenes que los alumnos conocen y que ellos busquen sinónimos, es una estrategia que trae consigo un beneficio positivo para los alumnos. Compartir con sus compañeros contribuye a un aprendizaje cooperativo.

En el trabajo de campo se demostró que story cubes mejoró de gran manera en el vocabulario académico de los alumnos, explorar y recordar experiencias vividas reforzó los contenidos. Esta estrategia tuvo muchos beneficios en los alumnos, ya que resultó ser divertido, entretenido, creativo, educativo y reforzó el vocablo oral y escrito de una forma positiva.

Tal como lo expresan, Barbierni, Coloma y Sotomayor, (2018) el vocabulario juega un papel importante en el entorno del estudiante, por medio de ella se aprenden nuevos significados de palabras y por ende comprender un texto escrito. Bonus, (2010) señala que tener un amplio vocabulario ayudará al alumno a desenvolverse de una manera correcta, en los diferentes ámbitos de su vida, un nuevo vocabulario se puede desarrollar a través de varias técnicas.

Es importante tomar en cuenta las actividades lúdicas dentro del aprendizaje, en el trabajo de campo se observó que estos son recursos fáciles e importantes en el entorno del alumno, por medio de ella puede ser libre y expresar sus ideas, estas actividades son de beneficio para los docentes, al ser un medio para fortalecer el vocabulario, que este es vital para el ser humano, a través del cual podemos expresarnos de una manera sencilla y coherente.

El juego dentro del aprendizaje es motivacional para los alumnos, además del beneficio que aporta dentro del contexto educativo, ofreciéndole al niño apoyo para expresar sus sentimientos e ideas, confianza al participar en todas las actividades realizadas.

Se demostró que la estrategia de story cubes incide en el mejoramiento del vocabulario académico de los alumnos, de la misma manera beneficio los aspectos de liderazgo, trabajo en equipo, cooperación, creatividad.

VI. CONCLUSIONES

- Se determinó la incidencia de la estrategia de Story Cubes en el fortalecimiento del vocabulario académico de los estudiantes, puesto que se evidenció la mejora en la expresión oral y escrita.
- El nivel de vocabulario académico de los estudiantes era medio. Sin embargo, se fortaleció con la aplicación de la estrategia de story cubes, ya que a través de ella se realizaron diversas actividades que se apoyaron las habilidades lingüísticas.
- Los materiales empleados por los docentes del área académica encargada de desarrollar las habilidades lingüísticas no son los más pertinentes, puesto que no benefician la expresión oral y escrita de los estudiantes, es decir, no son creativos y no fortalecen el vocabulario para que pueda usarse de forma escrita y oral.
- La estrategia story cubes, permitió realizar una gran diversidad de actividades e incorporar recursos que incrementaron el vocabulario académico de los alumnos, ya que todo lo realizado involucraba al estudiante y permitió que ellos construyeran y asimilaran significativamente los contenidos desarrollados.
- Ante las nuevas necesidades educativas que actualmente surgieron a consecuencia de la pandemia del COVID la estrategia story cubes se pudo implementar satisfactoriamente, puesto que es una herramienta viable y flexible.

VII. RECOMENDACIONES

- Socializar con el centro educativo y docentes los resultados del estudio para que todos puedan implementar la estrategia de Story Cubes y así fortalecer las habilidades que se relacionan con el lenguaje, específicamente el vocabulario académico.
- Incorporar distintas actividades lúdicas dentro el proceso de aprendizaje, así mismo darle uso adecuado a los materiales de apoyo, como el diccionario que es de gran beneficio académico tanto para el docente como para los estudiantes.
- Innovar las estrategias pedagógicas del personal docente, hacer uso de herramientas que le permitan dinamizar sus clases y por medio de ellas lograr un aprendizaje significativo, que incremente las habilidades lingüísticas de los estudiantes.
- Elaborar una guía con actividades para complementar la estrategia de story cubes, para que los estudiantes sean siempre participes activos de su proceso de aprendizaje y con ello se vea beneficiada la expresión oral y escrita los mismos.
- Capacitar a los docentes acerca de la estrategia story cubes para que puedan aplicarla y adaptarla a todas las áreas académicas y trabajar como un eje transversal el fortalecimiento del vocabulario académico en todos los niveles educativos.

VIII. REFERENCIAS

Ávila, E., Salinas, Y., Parada, C., y Mora, C. (2018). *Experiencia de la intervención socioefectiva y el desarrollo de habilidades para la vida mediante la utilización de juegos de mesa*. Tesis de pregrado, Santiago. Descargado de:
<http://bibliotecadigital.academia.cl/bitstream/handle/123456789/5179/TPEDIF%20121.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Barbierni, Z., Columa, C., y Sotomayor, C. (2018). *Programa integrado para el desarrollo de la conciencia fonológica y del vocabulario en la lectura inicial*. Santiago, Chile: Ediciones UC.D. Descargado de:
<https://books.google.com.gt/books?id=002QDwAAQBAJ&pg=PP3&dq=Programa+integrado+para+el+desarrollo+de+la+conciencia+fonol%C3%B3gica+y+del+vocabulario+en+la+lectura+inicial.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiRzsTioarpAhXBI-AKHTJrBoQQ6AEIJTAA>

Bersinger, J. (2013). *Uso de estrategias de aprendizaje de vocabulario para incrementar el conocimiento lexical de inglés en estudiantes de sexto grado de básica secundaria*. Tesis para obtener el título de Magister en Tecnología Educativa y medios innovadores para la educación. Colombia. Descargado de:
https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/627944/Tesis_MTE_Sulay_Jennifer_Rodriguez_Bersinger.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Bonus, M. (2010). *Aulas muy creativas: Ideas para motivar, mejorar las clases y evitar la rutina*. Madrid: Ediciones Narcea. Descargado de:
[https://books.google.com.gt/books?id=XAqXBgAAQBAJ&pg=PA12&dq=\(2010\).+Aulas+muy+creativas:+Ideas+para+motivar,+mejorar+las+clases+y+evitar+la+rutina&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj0ofmnoqrpAhXIneAKHcPyA-cQ6AEIJTAA](https://books.google.com.gt/books?id=XAqXBgAAQBAJ&pg=PA12&dq=(2010).+Aulas+muy+creativas:+Ideas+para+motivar,+mejorar+las+clases+y+evitar+la+rutina&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj0ofmnoqrpAhXIneAKHcPyA-cQ6AEIJTAA)

Campos, J. (2017). Aprendiendo con los Story Cubes. *Psicología, educación y valores*. Artículo del 27 de febrero. Descargado de: <https://www.mariajesuscampos.es/aprendiendo-los-story-cubes/>

Caro, M. (2017). Recurso didáctico: Story Cubes. *Abracitos de papel*. Artículo del 20 de marzo Descargado de: <http://abracitosdepapel.blogspot.com/2017/03/recurso-didactico-story-cubes.html>

CNB. (01 de noviembre de 2015). *Currículo Nacional Base*. Descargado de: http://cnbguatemala.org/wiki/Uso_de_claves_de_contexto_-_Primer_grado/El_vocabulario

CNB. (22 de febrero de 2018). *Currículo Nacional Base*. Descargado de: http://cnbguatemala.org/wiki/Nuestros_juguetes,_juegos,_rondas_y_cantos_infantiles/La_importancia_de_abrir_espacios_de_juego_para_la_ni%C3%B1ez_guatemalteca

Duque, J. (2013). *Efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico de inglés en los niños de grado de transición 1 y 2 del Colegio Semenor*. Tesis de pregrado. Manizales. Descargado de: <http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/845/Tesis%20final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fillat, E. (2018). Story telling con Story cubes. *Solo una maestra. Artículo 14 de Febrero*. Descargado de: <https://www.solounamaestra.com/single-post/2018/01/19/Story-telling-con-Story-Cubes>

Fuentegrís, A. (2017). *Literatura, el rapto de las musas: Técnicas para mejorar la creatividad*. México. Descargado de: <https://books.google.com.gt/books?id=pzTBDgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Literatura,+el+rapto+de+las+musas:+T%C3%A9cnicas+para+mejorar+la+creatividad.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjbkYvdparpAhUFmuAKHTkJB50Q6AEIJTAA>

Gabriel, F. (2014). *Juego didáctico y su desarrollo del lenguaje*. Tesis de pregrado. Quetzaltenango. Descargado de: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/08/Lopez-Filiberto.pdf>

Gray, D., Brown, S., y Marcanufo, J. (2012). *Gamestorming: 83 juegos innovadores, inconformistas y generadores del cambio*. G.P. Spain, Ed. Estados Unidos: O'reilly. Descargado

de:

[https://books.google.com.gt/books?id=Dlw7OwuTeYgC&printsec=frontcover&dq=\(2012\).+Gam+estorming:+83+juegos+innovadores,+inconformistas+y+generadores+del+cambio.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi8ubaW8qzpAhVQJhoKHaAxAWoQ6AEIJTAA#v=onepage&q=\(2012\).%20Gam+estorming%3A%2083%20juegos%20innovadores%2C%20inconformistas%20y%20generadores%20del%20cambio.&f=false](https://books.google.com.gt/books?id=Dlw7OwuTeYgC&printsec=frontcover&dq=(2012).+Gam+estorming:+83+juegos+innovadores,+inconformistas+y+generadores+del+cambio.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi8ubaW8qzpAhVQJhoKHaAxAWoQ6AEIJTAA#v=onepage&q=(2012).%20Gam+estorming%3A%2083%20juegos%20innovadores%2C%20inconformistas%20y%20generadores%20del%20cambio.&f=false)

Hermoza, C. (2017). *Aplicación de canción infantiles y su influencia en el aprendizaje del vocabulario del vocabulario del idioma francés en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa San Antonio de Padua Chosica-Lima*. Tesis de posgrado. Lima, Perú. Descargado de: http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/6614/G%c3%b3mez_hc.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Licuy, V. (2016). *El uso de las lecturas graduadas y el desarrollo del vocabulario en inglés de los estudiantes de noveno año de educación general básica de la unidad educativa AMBATO*. Tesis de pregrado, Ecuador. Descargado de: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23974/1/Trabajo%20de%20graduaci%C3%B3n%20de%20Ram%C3%ADrez%20Sandra.pdf>

Luque, G. (2015). *Enseñanza y aprendizaje a la Educación Física en Educación infantil*. España: Editorial Paraninfo. Descargado de: [https://books.google.com.gt/books?id=A9JECQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=\(2015\).+Enseñanza+y+aprendizaje+a+la+Educaci%C3%B3n+F%C3%ADsica+en+Educaci%C3%B3n+infantil.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi0rqzc8qzpAhWEI-AKHcKLCCIQ6AEIJTAA](https://books.google.com.gt/books?id=A9JECQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=(2015).+Enseñanza+y+aprendizaje+a+la+Educaci%C3%B3n+F%C3%ADsica+en+Educaci%C3%B3n+infantil.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi0rqzc8qzpAhWEI-AKHcKLCCIQ6AEIJTAA)

Moreno, A., y Guzmán, L. (2013). *Propuesta metodológica para la enseñanza del vocabulario de una lengua extranjera (inglés) en el ciclo 2 del Colegio Marco Tulio Fernández*. Trabajo de pregrado. Bogotá. Descargado de: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8202/Propuesta%20metodologica%20para%20la%20ense%C3%B1anza%20de%20vocabulario%20de%20una%20lengua%20extranjera%20%28ingl%C3%A9s%29%20en%20el%202013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ogle, D., y Correa, A. (2015). *A pares sin nones: Desarrollo lector de textos académicos*. SM, Ed. México. Descargado de: [https://books.google.com.gt/books?id=6suIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=\(2015\).+A+pares+sin+nones:+Desarrollo+lector+de+textos+acad%C3%A9micos.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjwvY7K86zpAhWDg-AKHTnGD8wQ6AEIJzAA](https://books.google.com.gt/books?id=6suIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=(2015).+A+pares+sin+nones:+Desarrollo+lector+de+textos+acad%C3%A9micos.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjwvY7K86zpAhWDg-AKHTnGD8wQ6AEIJzAA)

Olabuenaga, J. (2012). *Teoría y práctica de la investigación cualitativa*. U. d. Deusto, Ed. Bilbo, España. Descargado de: [https://books.google.com.gt/books?id=QJ9BR5Ok3qgC&printsec=frontcover&dq=\(2012\).+Teor%C3%ADa+y+pr%C3%A1ctica+de+la+investigaci%C3%B3n+cualitativa.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjI56zx86zpAhXhUd8KHYoiB2EQ6AEIJTAA](https://books.google.com.gt/books?id=QJ9BR5Ok3qgC&printsec=frontcover&dq=(2012).+Teor%C3%ADa+y+pr%C3%A1ctica+de+la+investigaci%C3%B3n+cualitativa.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjI56zx86zpAhXhUd8KHYoiB2EQ6AEIJTAA)

Palacios, S., y Moreno, J. (2012). *Tratamiento educativo de la diversidad en audición y lenguaje*. Madrid: Editorial UNED. Descargado de: [https://books.google.com.gt/books?id=pQOLjcAf6P4C&printsec=frontcover&dq=2012\).+Tratamiento+educativo+de+la+diversidad+en+audici%C3%B3n+y+lenguaje.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjKg4SS9KzpAhVjmeAKHd5yCOoQ6AEIJTAA](https://books.google.com.gt/books?id=pQOLjcAf6P4C&printsec=frontcover&dq=2012).+Tratamiento+educativo+de+la+diversidad+en+audici%C3%B3n+y+lenguaje.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjKg4SS9KzpAhVjmeAKHd5yCOoQ6AEIJTAA)

Pinilla, A., y Marco, J. (2018). *Casos de éxito en aprendizaje obicuo y social mediado con tecnologías*. P.d. Zaragoza, Ed. España: UNE. Descargado de: [https://books.google.com.gt/books?id=FvWGDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=\(2018\).+Casos+de+%C3%A9xito+en+aprendizaje+ubicuo+y+social+mediado+con+tecnolog%C3%ADas.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiw2-659KzpAhXCmuAKHQdsDYsQ6AEIJTAA](https://books.google.com.gt/books?id=FvWGDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=(2018).+Casos+de+%C3%A9xito+en+aprendizaje+ubicuo+y+social+mediado+con+tecnolog%C3%ADas.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiw2-659KzpAhXCmuAKHQdsDYsQ6AEIJTAA)

Pozo, J., y España, F. (2012). *Estudio de las estrategias metodológicas que utilizan los docentes para incrementar el vocabulario inglés en los estudiantes de primero, segundo, y tercer año de bachillerato del colegio Nacional Técnico "URCUQUI" en el año escolar 2011-2012. Tesis de pregrado*. Ibarra. Descargado de: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1347/1/FECYT%201469%20TESIS.pdf>

Ramírez, J., y Piris, R. (2019). *Herramientas para el aprendizaje en educación formal y no-formal: el enfoque de proyectos*. M. d. Educación, Ed. España. Descargado de: [https://books.google.com.gt/books?id=6bykDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=\(2019\).+Herramientas+para+el+aprendizaje+en+educaci%C3%B3n+formal+y+no-formal:+el+enfoque+de+proyectos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiIqbre9KzpAhVyUt8KHawHDYcQ6AEIJTAA](https://books.google.com.gt/books?id=6bykDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=(2019).+Herramientas+para+el+aprendizaje+en+educaci%C3%B3n+formal+y+no-formal:+el+enfoque+de+proyectos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiIqbre9KzpAhVyUt8KHawHDYcQ6AEIJTAA)

Red Española de información sobre educación (2013). *La enseñanza de la lectura en Europa: contextos, políticas y práctica*. M. d. educación, Ed. Europa: Fareso. Descargado de: [https://books.google.com.gt/books?id=uWnzCQAAQBAJ&pg=PA106&dq=\(2013\).+La+ense%C3%B1anza+de+la+lectura+en+Europa:+contextos,+pol%C3%ADticas+y+pr%C3%A1ctica.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj9-Lai9azpAhWwm-AKHQt2ByQQ6AEIJTAA](https://books.google.com.gt/books?id=uWnzCQAAQBAJ&pg=PA106&dq=(2013).+La+ense%C3%B1anza+de+la+lectura+en+Europa:+contextos,+pol%C3%ADticas+y+pr%C3%A1ctica.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj9-Lai9azpAhWwm-AKHQt2ByQQ6AEIJTAA)

Rincón, F., y Rivera, L. (2015). *Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa*. Tesis para obtener el título de Magíster en Lingüística. Tunja. Descargado de: <https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/1513/1/TGT-149.pdf>

Ríos, I., Tomé, R., y Fernández, C. (2013). *Las Artes del lenguaje, lengua, comunicación y educación*. Madrid: UNED. Descargado de: [https://books.google.com.gt/books?id=FVuZRxNvBiAC&printsec=frontcover&dq=.+\(2013\).+Las+Artes+del+lenguaje,+lengua,+comunicaci%C3%B3n+y+educaci%C3%B3n.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjo-daF9qzpAhWGMd8KHeqTB_8Q6AEIJTAA](https://books.google.com.gt/books?id=FVuZRxNvBiAC&printsec=frontcover&dq=.+(2013).+Las+Artes+del+lenguaje,+lengua,+comunicaci%C3%B3n+y+educaci%C3%B3n.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjo-daF9qzpAhWGMd8KHeqTB_8Q6AEIJTAA)

Rubiales, A., Rubiales, F., y Ortega, M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. 2º ed. Málaga: IC Editorial. Descargado de: [https://books.google.com.gt/books?id=0-V_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=.+\(2018\).+El+juego+infantil+y+su+metodolog%C3%ADa&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjftK2a9qzpAhUDSN8KHQnXA7oQ6AEIJTAA](https://books.google.com.gt/books?id=0-V_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=.+(2018).+El+juego+infantil+y+su+metodolog%C3%ADa&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjftK2a9qzpAhUDSN8KHQnXA7oQ6AEIJTAA)

Sadornil, D. (2013). *Diccionario- glosario de metodología de la investigación social*. Madrid: UNED. Descargado de: <https://books.google.com.gt/books?id=XtlEAgAAQBAJ&pg=PT96&dq=dise%C3%B1o+pre+experimento&hl=es->

419&sa=X&ved=2ahUKEwj3veGK3oLrAhVqS98KHareAkIQ6AEwBnoECAgQAg#v=onepage
&q=dise%C3%B1o%20pre%20experimento&f=false

Salazar, M. (2018). *Vocabulario receptivo y comprensión lectora en estudiantes de quinto primaria de la I.E Fe y Alegría 34 chorrillos, 2017*. Tesis de pregrado. Perú. Descargado de: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/14824/Galarza_SFM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Segura, E. (2012). *Disponibilidad léxica de las/los estudiantes de II de bachillerato académico, sección "A" del Instituto 1º de mayo de 1954. Una propuesta para la enseñanza del vocabulario*. Tesis de Maestría. San Pedro Sula. Descargado de: <http://www.cervantesvirtual.com/descargaPdf/disponibilidad-lexica-de-laslos-estudiantes-de-ii-de-bachillerato-academico-seccion-a-del-instituto-1-de-mayo-de-1954-una-propuesta-para-la-ensenanza-del-vocabulario/>

Toca, F., y López, I. (2015). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje del vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés*. Tesis de pregrado. Colombia. Descargado de: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8433/EL%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20PEDAG%20GICA%20PARA%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20VOCABULARIO%20Y%20DESARROLLO%20DE%20LA%20HABILIDAD%20ORAL%20EN%20INGL%20S.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Torres, N. (2011). *Tendencias pedagógicas en Centros de Autoaprendizaje de Alemania, Suiza, Hong Kong y España*. Madrid: UNED. Descargado de: [https://books.google.com.gt/books?id=ZUPOEsxvLCoC&printsec=frontcover&dq=\(2011\).+Tendencias+pedag%C3%B3gicas+en+Centros+de+Autoaprendizaje+de+Alemania,+Suiza,+Hong+Kong+y+Espa%C3%B1a.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj-w5O09qzpAhVhhuAKHXtFDhoQ6AEIJTAA](https://books.google.com.gt/books?id=ZUPOEsxvLCoC&printsec=frontcover&dq=(2011).+Tendencias+pedag%C3%B3gicas+en+Centros+de+Autoaprendizaje+de+Alemania,+Suiza,+Hong+Kong+y+Espa%C3%B1a.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj-w5O09qzpAhVhhuAKHXtFDhoQ6AEIJTAA)

Trillo, A., Pigouche, P., Merino, J., Suárez, M., Saboya, P., y Falcón, J. (2010). *Introducción al análisis de datos*. Madrid: UNED. Descargado de: [https://books.google.com.gt/books?id=qe6tGv4cnhsC&printsec=frontcover&dq=2010\).+Introducci%C3%B3n+al+an%C3%A1lisis+de+datos.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiO6N3G9qzpAhXS VN8KHTRpAsgQ6AEIJTAA](https://books.google.com.gt/books?id=qe6tGv4cnhsC&printsec=frontcover&dq=2010).+Introducci%C3%B3n+al+an%C3%A1lisis+de+datos.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiO6N3G9qzpAhXS VN8KHTRpAsgQ6AEIJTAA)

Vega, P., Blanco, J., Sanz, R., Fernández, R., y Rodríguez, F. (2012). *Temario técnico en educación infantil: Castilla y León*. Madrid, España: Paraninfo. Descargado de: [https://books.google.com.gt/books?id=Z_q27XAu0dgC&printsec=frontcover&dq=\(2012\).+Temario+t%C3%A9cnico+educaci%C3%B3n+infantil.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj3z7Xl9qzpAh UjUt8KHW01D-oQ6AEIJTAA](https://books.google.com.gt/books?id=Z_q27XAu0dgC&printsec=frontcover&dq=(2012).+Temario+t%C3%A9cnico+educaci%C3%B3n+infantil.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj3z7Xl9qzpAh UjUt8KHW01D-oQ6AEIJTAA)

Villanueva, R. (2015). *Las narrativas y su impacto en el desarrollo lingüístico infantil*. E. c. AC, ED. México. Descargado de: [https://books.google.com.gt/books?id=jAklCwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=\(2015\).+Las+narrativas+y+su+impacto+en+el+desarrollo+ling%C3%BC%C3%ADstico+infantil.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjn66Wh96zpAhVyU98KHUkNDf8Q6AEIJTAA](https://books.google.com.gt/books?id=jAklCwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=(2015).+Las+narrativas+y+su+impacto+en+el+desarrollo+ling%C3%BC%C3%ADstico+infantil.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjn66Wh96zpAhVyU98KHUkNDf8Q6AEIJTAA)

Viro, I. (2015). *Iniciación literatura en educación infantil*. España: UNIR. Descargado de: [https://books.google.com.gt/books?id=7biyDAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=\(2015\).+Iniciaci%C3%B3n+literatura+en+educaci%C3%B3n+infantil.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjqnLey 96zpAhVrRN8KHVAbCmsQ6AEIJTAA](https://books.google.com.gt/books?id=7biyDAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=(2015).+Iniciaci%C3%B3n+literatura+en+educaci%C3%B3n+infantil.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjqnLey 96zpAhVrRN8KHVAbCmsQ6AEIJTAA)

Wong, L. (2017). *Las inteligencias múltiples a través del juego como método educativo*. España: ICB. Descargado de: [https://books.google.com.gt/books?id=n-1IDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=\(2017\).+Las+inteligencias+m%C3%BAltiples+a+trav%C3%A9s+del+juego+como+m%C3%A9todo+educativo.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjcz-q096zpAhWEmuAKHdfOAg4Q6AEIJTAA](https://books.google.com.gt/books?id=n-1IDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=(2017).+Las+inteligencias+m%C3%BAltiples+a+trav%C3%A9s+del+juego+como+m%C3%A9todo+educativo.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjcz-q096zpAhWEmuAKHdfOAg4Q6AEIJTAA)

ANEXOS



UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
CAMPUS DE QUETZALTENANGO
FACULTAD DE HUMANIDADES

Pre test

Valor 100 puntos

Nombre: _____

Grado: _____ Edad: _____ Fecha: _____

SERIE I. Valor 20 puntos

INSTRUCCIONES GENERALES: A continuación, se le presenta una serie de palabras y cuatro alternativas de respuesta; subraye las que considera correctas.

- Dos o más palabras son sinónimas cuando tienen el mismo significado.
- Son antónimas cuando su significado es opuesto inverso.

Ejemplo: Sinónimo de FELIZ:

- a. Alegre b. Contento c. Desmotivado d. Afortunado

1. Sinónimo de RÁPIDO

- b. Doblado b. Veloz c. Raudo d. Presuroso

2. Sinónimo de PUNTIAGUDO

- a. Afilado b. Junto c. Picudo d. Agudo

3. Sinónimo de CARO

- a. Valioso b. Móxico c. Oneroso d. Costoso

4. Sinónimo de VISIBLE

- a. Claro b. Evidente c. Borroso d. Perceptible

5. Sinónimo de VELLUDO

- a. Velloso b. Peludo c. Lampiño d. Hosco

SERIE II. Valor 20 puntos

INSTRUCCIONES: Escriba en el espacio si las dos palabras que se le presentan son sinónimos o antónimos.

Ejemplo: Día-Noche: Antónimos

1. Huero- Lleno _____
2. Brillante-Lustroso _____
3. Facilidad- Dificultad _____
4. Derrota- Triunfo _____
5. Anónimo- Secreto _____

SERIE III. Valor 20 puntos

INSTRUCCIONES: Complete cada una de las oraciones con el sinónimo apropiado.

<p>Ejemplo: Los <u>infantes</u> corrieron sin descansar.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Mi abuela me saludo con mucho _____ para mi cumpleaños.2. El _____ chocó en la madrugada, frente a la tienda de doña Rosita.3. Sucede que aquel _____ quedaba pequeño para su pie.4. El hombre había escalado hasta la _____ de aquel cerro.5. Sus huesos son _____.	<ol style="list-style-type: none">1. Débiles2. Infantes3. Cumbre4. Calzado5. Afecto6. Cariño7. Automóvil
--	--

SERIE IV. Valor 20 puntos

INSTRUCCIONES: Escriba ordenadamente los antónimos de las palabras que se le presentan.

Ejemplo: Derrumbar construir

1. Idéntico _____
2. Actual _____
3. Denegar _____
4. Colgar _____
5. Caridad _____
6. Oportunidad _____

- 7. Derrota _____
- 8. Aceptar _____
- 9. Eventual _____
- 10. Facilidad _____

SERIE V. Valor 20 puntos

INSTRUCCIONES: Escriba un sinónimo y un antónimo de las siguientes palabras.

	Sinónimo	Antónimo
Ejemplo: Aceptar	Admitir	Negar
1. Abundante		
2. Acabar		
3. Advertir		
4. Alterado		
5. Bonito		

Anexo No. 2

PLAN DE APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA STORY CUBES

Identificación del establecimiento

Escuela: Oficial Rural Mixta Rachoquel Grado: Sexto primaria
Área: Comunicación y Lenguaje (L-2) Fecha: del 31 de agosto al 04 de septiembre

Competencia:

- Aplica, en su expresión oral y escrita, las palabras nuevas que responden a sus necesidades comunicativas.

Indicadores de logro:

- Participa en actividades de intercambio de información.
- Utiliza el conocimiento sobre la estructura de las palabras en la elaboración de textos escritos.
- Identifica y diferencia entre sinónimos y antónimos

Descripción:

El siguiente plan fue elaborado por el investigador, fue aplicado a alumnos de sexto grado, con el fin de mejorar y ampliar su vocabulario académico, a través de la estrategia de Story cubes. El plan está dividido en etapas, las cuales se distribuyeron para trabajarlas en cada sesión. Se incluyó material novedoso para el alumno y lograr su participación e involucrarse en cada actividad programada.

La estrategia se aplicó en cinco sesiones de una hora, se trabajó por medio de diferentes lecturas, creación de cuentos, relatos de experiencias vividas y hojas de trabajo.

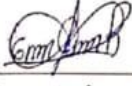
Fecha	Tema	Actividades	Evaluación	Recursos
31-08-2020	Inducción Conocimientos previos del curso Expresión oral y	•Presentación •Explicación del tema •Descripción de lo	Escala de rango	• dados, • diccionario,

	escrita	<p>que está a su alrededor.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Compartir alguna experiencia corta vivida. •Describir los estados de ánimo a través de emoticones. •A través de la estrategia deben inventarse un cuento corto, contarla y escribirla. 		<ul style="list-style-type: none"> • libros, • hojas de lectura, cuaderno, • lapiceros, • computadora
01-09-2020	Uso del diccionario	<ul style="list-style-type: none"> •Explicación del tema •De una lectura subrayar palabras desconocidas, buscar su significado y compartirlas. •Relacionar las palabras nuevas con su contexto. •Escribir las palabras nuevas con su respectivo significado. 	Escala de rango	
02-09-2020	Sinónimos	<ul style="list-style-type: none"> •Explicación del tema. •Ejemplos. •Juego de palabras que se escriben distinto, pero tienen un mismo significado. •Crear una historia grupal a través de la estrategia de story cubes usando sinónimos. •Escribir las palabras que 	Escala de rango Creatividad	

		desconocían con su respectivo significado.	
03-09-2020	Antónimos	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación del tema. • Canción de antónimos. • Lluvia de ideas. • A través de un juego, buscarle los antónimos a las imágenes que aparecen en los dados. • Darle un listado de palabras y buscar su antónimo. 	Escala de rango
04-09-2020	Sinónimos y antónimos	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar los dos términos. • Buscar en el diccionario palabras sinónimas. • Darle una corta definición a los dibujos que aparecen en los dados. • A través de la estrategia story cubes formar un cuento, usando los sinónimos de las imágenes que aparecen en los dados. 	Narración de un cuento Escala de rango

OBSERVACIONES: La modalidad a trabajar será virtual, por medio de la aplicación de Google Meet.

F. 
Estudiante de la URL

F. 
Docente de grado

Vo.Bo. 
Director (a)





UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
CAMPUS DE QUETZALTENANGO
FACULTAD DE HUMANIDADES

Post test

Valor 100 puntos

Nombre: _____

Grado: _____ Edad: _____ Fecha: _____

SERIE I. Valor 20 puntos

INSTRUCCIONES GENERALES: A continuación, se le presenta una serie de palabras y cuatro alternativas de respuesta; subraye las que considera correctas.

- Dos o más palabras son sinónimas cuando tienen el mismo significado.
- Son antónimas cuando su significado es opuesto inverso.

Ejemplo: Sinónimo de JOVEN:

c. Adolescente b. Viejo c. señorito d. Muchacho

1. Sinónimo de RUTA:

d. Rumbo b. Auto c. Dirección d. Prisa

2. Sinónimo de PARADIGMA:

b. Tarea b. Ejemplo c. Triste d. Modelo

3. Sinónimo de IGUALDAD:

b. Equidad b. Pobreza c. Alto d. Justicia

4. Sinónimo de AMPLIAR:

b. Eterno b. Extender c. Numeroso d. Aumento

5. Sinónimo de DIFERENTE:

b. Valioso b. Distinto c. Opuesto d. Semejante

SERIE II. Valor 20 puntos

INSTRUCCIONES: Escriba en el espacio si las dos palabras que se le presentan son sinónimos o antónimos.

Ejemplo: Prófugo-Fugitivo: Sinónimos

1. Único- Varios _____
2. Economizar-Ahorrar _____
3. Quitar- Devolver _____
4. Abreviar- Ampliar _____
5. Sacerdote- Cura _____

SERIE III. Valor 20 puntos

INSTRUCCIONES: Complete cada una de las oraciones con el sinónimo apropiado.

Ejemplo: Me siento muy <u>melancólica</u> el día de hoy.	8. Disgustado
1. Le _____ que el examen iba a ser complicado, pero no me hizo caso.	9. Sendero
2. Juan está muy _____ por lo que sucedió aquel día.	10. Melancólica
3. Los alumnos no solo se deben _____ en la escuela, sino también en la casa.	11. Educar
4. El dinero que nos dieron para la obra fue muy _____.	12. Pocos
5. Encontramos un _____ cerca de la escuela.	13. Advertí
	14. Escaso

SERIE IV. Valor 20 puntos

INSTRUCCIONES: Escriba ordenadamente los antónimos de las palabras que se le presentan.

Ejemplo: Junto Separado

1. Denegar _____
2. Admitir _____
3. Aburrir _____
4. Fallecer _____

5. Facilidad _____
6. Humor _____
7. Permanecer _____
8. Buscar _____
9. Despreciar _____
10. Funcionar _____

SERIE V. Valor 20 puntos

INSTRUCCIONES: Escriba un sinónimo y un antónimo de las siguientes palabras.

	Sinónimo	Antónimo
Ejemplo: Enfadado	Enojado	Contento
1. Completo		
2. Famoso		
3. Boda		
4. Detener		
5. Triunfo		



UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
CAMPUS DE QUETZALTENANGO
FACULTAD DE HUMANIDADES

Instrumento de evaluación

Nombre del docente: _____ Grado y sección: _____

Tema: _____ Actividad: _____ Fecha: _____

No.	Indicadores	Categorías			
		Siempre 5pts (1)	Muchas veces 3pts (2)	Regularmente 2pts (3)	Nunca 0pt. (4)
1	Utiliza vocabulario variado en su expresión oral, al narrar cuentos				
2	Emplea sinónimos y antónimos para evitar repeticiones				
3	Utiliza el diccionario para buscar el significado de palabras desconocidas				
4	Demuestra conocer el significado de las palabras que utiliza al escribir textos				
5	Manifiesta seguridad al expresarse de forma oral y escrita				

N o.	Nombres	Indc.1				Indc.2				Indc.3				Indc.4				Indc.5				punt eo	Observacio nes
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1																							
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							
11																							
12																							
13																							
14																							
15																							
16																							
17																							
18																							
19																							

F. _____

Estudiante de la URL