



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

TRABAJO FIN DE GRADO

ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN EDUCACIÓN PRIMARIA A TRAVÉS DE RECURSOS DIGITALES

Alumno/a: González Mercado, Laura

Tutor/a: Prof. Dña. Elisabeth Fernández Martín

Dpto.: Filología Española

Julio, 2017

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado aborda la relevancia que posee la adquisición y el reforzamiento del vocabulario en los tres ciclos de Educación Primaria. Para promover este enriquecimiento léxico se ha realizado, en primer lugar, un pequeño análisis comparativo de distintos manuales escolares con el fin de extraer el vocabulario recomendado y empleado en cada curso; una vez extraído este conjunto léxico, en segundo lugar, se plantea su enseñanza progresiva para los seis cursos de primaria a partir de la creación de una serie de materiales digitales.

PALABRAS CLAVE

Léxico, vocabulario, Educación Primaria, TIC

ABSTRACT

This project addresses to the relevance that has the acquisition and the reinforcement of the vocabulary in the three cycles of Primary Education. To promote this lexical enrichment, a small comparative analysis of different textbooks has been carried out in order to extract the vocabulary recommended and used in each course; once this lexical set is extracted, secondly, it proposes its progressive teaching for the six primary education courses from the creation of a series of digital resources.

KEYWORDS

Lexicon, vocabulary, Primary education, TIC

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	3
2.	JUSTIFICACIÓN	4
3.	OBJETIVOS	5
4.	MARCO TEÓRICO	5
4.1	La enseñanza-aprendizaje de la lengua de Educación Primaria	6
4.2	La enseñanza-aprendizaje del vocabulario	7
4.3	La enseñanza-aprendizaje del vocabulario en Educación Primaria	9
4.4	El diccionario	10
4.5	Otros recursos para la enseñanza del vocabulario	12
4.6	Las TIC: recursos digitales para la enseñanza del vocabulario	13
5.	MATERIALES Y METODOLOGÍA	17
6.	PROPUESTAS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO	19
6.1	Descripción del léxico extraído en los manuales de Primaria	19
6.2	Descripción de los materiales diseñados en las propuestas	22
6.2.1	Primer ciclo	22
6.2.2	Segundo ciclo	23
6.2.3	Tercer ciclo	25
6.3	Descripción ejemplificada de la progresión del vocabulario	26
7.	CONCLUSIONES Y FUTURAS VÍAS DE INVESTIGACIÓN	32
8.	BIBLIOGRAFÍA	33
8.1	Referencias bibliográficas	33
8.2	Normativa	34
8.3	Webgrafía	34
9.	ANEXOS	36
	ANEXO 1: Instrucciones para abrir los distintos juegos educativos	36
	ANEXO 2: Hipervínculos para el visionado de los distintos juegos didácticos	39
	ANEXO 3: Juego educativo de primero	41
	ANEXO 4: Juego educativo de segundo	64
	ANEXO 5: Vocabulario extraído de los tres ciclos de Educación Primaria	94

1. INTRODUCCIÓN

La educación es un fenómeno que desde siempre ha tomado un peso importante en nuestra sociedad. Sin embargo, a lo largo de estos últimos años, esta sociedad se encuentra en constantes cambios; hemos pasado de un método tradicional donde existía un aprendizaje conceptual a una metodología más innovadora y actual donde se incluyen otros aprendizajes, como son los actitudinales y los procedimentales. Por lo que nos hemos visto obligados a dejar a un lado los recursos tradicionales empleados en la explicación por parte del docente (pizarra y libro de texto) e incluir nuevos recursos en nuestras aulas como son las TIC para dar la mejor respuesta posible en el aprendizaje de los discentes. El único problema de ello, es que aún existen numerosos docentes que siguen utilizando solo los primeros recursos y, por lo tanto, no se obtienen buenos resultados. De aquí, la creación y relevancia de este trabajo.

En el siguiente Trabajo de Fin de Grado, “Enseñanza y aprendizaje del vocabulario en educación primaria a través de recursos digitales”, se trata principalmente de una propuesta de mejora para el vocabulario del alumnado de la etapa de Educación Primaria por medio de las nuevas tecnologías. Para la realización de este proyecto se ha realizado un pequeño análisis comparativo de los vocablos utilizados en cada uno de los manuales de la etapa de Educación Primaria con el objetivo de saber qué vocabulario se les enseña a los niños en cada edad y poder configurar convenientemente materiales adaptados a cada nivel académico. Por otra parte, se ha pretendido innovar la manera de presentar y percibir la enseñanza del vocabulario en un mundo donde nos encontramos repletos de nuevas tecnologías y donde el alumnado necesita adquirir una serie de contenidos necesarios para su vida futura de la manera más óptima posible.

Este trabajo se divide en varias partes: en primer lugar, se incluye una introducción; seguidamente, se presenta una justificación; en el tercer apartado, se exponen los objetivos del presente proyecto tanto el general como los específicos; a continuación, se almacena la fundamentación teórica; después, se presentan los materiales, recursos TIC y la metodología utilizada para la realización de este trabajo; en el epígrafe seis, se recoge la propuesta didáctica creada a partir de recursos digitales; y, por último, se incluyen las conclusiones del trabajo y la bibliografía en la que se apoya. Como cierre, en los anexos se encuentran los pasos a seguir para poder abrir y descargar los juegos para su uso (véase en el [anexo 1](#)); junto a un listado de todos los juegos didácticos de los cursos con un hipervínculo al sitio dónde se encuentran almacenados

(véase en el [anexo 2](#)); También, se ofrecen capturas de pantalla de los juegos educativos del primer ciclo de Educación Primaria, ya que, tras subir esos juegos a *Google Drive*, no se observan con total claridad cómo han sido diseñados (véanse en el [anexo 3](#) y en el [anexo 4](#)); en último lugar, se incluye un anexo con una tabla que contiene todo el vocabulario extraído de los tres ciclos de Educación Primaria de los libros estudiados (véase en el [anexo 5](#)).

2. JUSTIFICACIÓN

Las principales motivaciones para realizar este Trabajo Fin de Grado (TFG), labor que para mí ha supuesto un gran reto personal, fue inspirada por la escasa importancia que se les da a las nuevas tecnologías en la etapa de Educación Primaria. A lo largo de mis dos prácticum, he podido descubrir que aún siguen sin manejarse las ventajas que nos ofrecen las TIC. La utilización correcta de los recursos digitales está más que demostrada por muchas investigaciones que aumenta el interés del alumnado y su implicación en las tareas. Además de que los recursos digitales crean escenarios más atractivos, interesantes y flexibles para el aprendizaje aumentando consigo las posibilidades de información, es decir, no es lo mismo que la información provenga exclusivamente de un libro de texto a que encendamos el ordenador y encontremos un mundo lleno de información.

Otra de las motivaciones para llevar a cabo este trabajo es que conviene acentuar que la enseñanza del vocabulario es un aspecto muy importante no solo porque lo establezca la ley, sino porque es necesario para poder conocer y comunicarnos con el entorno que nos rodea. Poseer un rico vocabulario es el sello distintivo de una persona formada y competente. Además, un rico repertorio de vocabulario está fuertemente relacionado, en particular, con la comprensión lectora y, en general, con el rendimiento escolar. El éxito o el fracaso de los estudiantes depende muchas veces de su capacidad para comprender palabras y emplearlas. Sin embargo, no se le suele prestar demasiada atención a la planificación de este aspecto de modo progresivo. Por lo general, los ejercicios de vocabulario aparecen al hilo de unas lecturas iniciales y como ejercicios aislados en los manuales, pero faltan materiales para reforzar el vocabulario en la etapa de Educación Primaria. Tras la realización del prácticum II, he podido observar una gran deficiencia en este campo lingüístico, sobre todo, en el apartado de expresión escrita, lo

que conlleva una escasa utilización creativa y variada de diversos vocablos. Por este escaso manejo del vocabulario que utiliza el alumnado de Primaria se ha decidido configurar el presente trabajo.

Por último, ha de mencionarse que el presente proyecto se ha creado sobre la base de la legislación educativa actual (Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria), y se desarrollan los bloques de contenido 2 y 3 (Comunicación escrita: escribir y leer) y el bloque 4 (Conocimiento de la lengua) a través del aprendizaje de las distintas tipologías del vocabulario y los juegos interactivos diseñados para los estudiantes de esta etapa.

3. OBJETIVOS

El objetivo general que se ha pretendido alcanzar con la realización de este TFG es el de: Realizar una propuesta de mejora a partir de las TIC para el enriquecimiento del vocabulario del alumnado durante los tres ciclos de la etapa de Educación Primaria.

Este gran objetivo se concreta en los siguientes objetivos específicos:

- Comprender el vocabulario de la etapa de Educación Primaria gracias a los manuales de clase para conocer los contenidos que se desarrollaban en cada curso y qué vocabulario presentan.
- Crear juegos educativos como un instrumento de enseñanza-aprendizaje del vocabulario descubriéndolo como algo motivador y gratificante, como fuente de información y de aprendizaje y como medio de perfeccionamiento del enriquecimiento lingüístico y personal.

4. MARCO TEÓRICO

A lo largo de este marco teórico, se muestran varios epígrafes importantes sobre el proceso enseñanza-aprendizaje de esta parcela de la lengua, que es el vocabulario. Asimismo, se incluyen también varios apartados sobre los recursos para la enseñanza del vocabulario, como puede ser el diccionario, y por último, algunos recursos digitales para el aprendizaje del léxico en la etapa escolar.

4.1 La enseñanza-aprendizaje de la lengua de Educación Primaria

Para poder expresar cómo adquiere el vocabulario el alumnado de Primaria se deben conocer primordialmente las estructuras mentales presentes según la edad y la etapa en el que se encuentra el alumnado. Para esto, se permite examinar en las etapas que señala Piaget (1978: 35), que son las siguientes:

- En primer lugar, la etapa sensoriomotor, que concierne a las edades entre 0-2 años.
- En segundo lugar, el estadio preoperacional, correspondiente a las edades entre 2 y 6-7 años.
- Después, la etapa de las operaciones concretas, que abarca las edades comprendidas entre 6-7 y 11-12 años.
- En último lugar, el estadio de las operaciones formales, que tiene lugar en los 11-12 años en adelante.

Según el objeto de estudio, que abarca los tres ciclos de la etapa de Educación Primaria, se reflejan los siguientes estadios: el final del estadio preoperacional, el estadio de las operaciones concretas y el principio del estadio de las operaciones formales.

Dentro del estadio preoperacional, el pensamiento del niño comienza a interiorizarse dejando a un lado las manifestaciones externas, así como posee una gran tendencia al egocentrismo y una inteligencia simbólica. Las formas de representación internas que surgen simultáneamente en la iniciación de esta etapa son: el cuadro mental, un rápido perfeccionamiento del lenguaje verbal, la imitación y el juego simbólico.

Dentro del estadio de las operaciones concretas, se muestra una superación del egocentrismo, puesto que se convierten en niños y niñas más sociocéntricos, es decir, poseen una mayor aceptación de opiniones ajenas y una enfatización hacia el hablante que antes no poseían, siendo más reflexivos sobre los intereses del que escucha y de sus necesidades. Cualquier disputa supone un intercambio de ideas. Al ser consecuente con los puntos de vista ajenos, el niño busca demostrar sus ideas y coordinar las de los demás. Sus explicaciones son cada vez más razonables.

Dentro de la etapa de las operaciones formales, el niño con un pensamiento formal posee una gran capacidad de aplicar, a nivel lógico, proposiciones y enunciados verbales,

en vez de objetos precisos. Por otro lado, en este momento, es capaz de comprender las abstracciones simbólicas y espontáneas que antes no poseía.

Es importante conocer además del desarrollo cognitivo del alumnado, el desarrollo del lenguaje, puesto que, toda persona es un aprendiz de la lengua desde los primeros días de la vida hasta el comienzo de su vida adulta. Castañeda (1999: 74) destaca qué aspectos son muy necesarios para la adquisición del lenguaje:

- a) El desarrollo cognoscitivo, que comprende desde discriminación perceptual del lenguaje hablado hasta la función de los procesos de simbolización y pensamiento.
- b) El desarrollo socio-emocional, que es el resultado de la influencia del medio sociocultural, de las interacciones del niño y las influencias recíprocas.
- c) El proceso de maduración del sistema nervioso, correlacionándose sus cambios progresivos con el desarrollo motor en general y con el aparato fonador en particular.

Como se puede ver, Castañeda destaca un aspecto muy significativo que influye en la adquisición del lenguaje, como es el entorno sociocultural en el que se encuentra el alumnado. Un aspecto sin duda muy relevante para la adquisición de este tipo de proceso. Por su parte, García Hoz (1953) señala que existen cuatro factores relevantes para la adquisición del vocabulario: el factor cultural, social, familiar y regulado. Por lo tanto, este autor discrepa con lo expuesto por Castañeda, puesto que incluye más factores para la configuración de tipo de proceso y no solo el aspecto cognitivo o sociocultural de los estudiantes de Primaria.

Tras el esclarecimiento del desarrollo cognitivo del alumnado en esta etapa y los factores que influyen en el proceso de aprendizaje del vocabulario, se puede ya profundizar en la enseñanza del vocabulario propiamente dicha.

4.2 La enseñanza-aprendizaje del vocabulario

Respecto a este punto, antes de profundizar en el presente aspecto, es necesario conocer inicialmente qué es el vocabulario. Así pues, como afirma Mendoza Fillola (2003: 524), el vocabulario se puede definir como el conjunto de términos que domina un individuo. Luceño Campos (1994: 57) considera también que el vocabulario se trata de la unión de palabras que componen una lengua, esto es, el “elemento molecular del lenguaje”. El vocabulario es, pues, el componente principal y esencial en el proceso de

enseñanza-aprendizaje de las actividades lingüísticas (escritura, lectura, conversación, composición, entre otras).

Torres Moreno (2010: 2) considera que el dominio del vocabulario implica tanto un conocimiento de las palabras y los conceptos a que se refieren, como a las diversas estrategias para usarlos con eficacia y adecuación; de tal forma que conocer una palabra radica en:

- Manejar un gran conocimiento de la sintaxis.
- Aplicar un correcto uso de la morfología de acuerdo a sus formas (tiempo, número...), composición (prefijos, sufijos...) y el conocimiento de otras palabras relacionadas formalmente con ella.
- Usar de forma adecuada la sociolingüística en una situación comunicativa.
- Usar una buena ortografía y pronunciación.
- Conocer la semántica y su valor semántico o connotativo según el contexto lingüístico. Además de relacionar semánticamente con otras unidades lexicales.
- Utilizar la pragmática con el fin de lograr un objetivo determinado.

Es preciso comentar los distintos tipos de vocabulario que existen para conocer con más exactitud el tema que se trata en el actual trabajo. Según los autores anteriores (2010: 3), existe la siguiente tipología de vocabulario que puede conocer una persona a lo largo de su vida:

- Un vocabulario específico que está formado por un gran repertorio de palabras que se utiliza de manera restringida en los diversos ámbitos socio-profesionales, no obstante, no siempre son tecnicismos.
- Un vocabulario general incluye todas las palabras que consideramos de uso común con el fin de funcionar de manera óptima en la vida cotidiana y en las relaciones humanas.
- Un vocabulario pasivo es aquel conjunto de palabras que comprende una persona, pero no lo utiliza activamente.
- Un vocabulario activo se trata del conjunto de palabras que la persona maneja normalmente en su comunicación.

4.3 La enseñanza-aprendizaje del vocabulario en Educación Primaria

El papel del colegio, del entorno y la familia es un componente muy significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del vocabulario en la etapa de Educación Primaria. Sin embargo, sin menospreciar a los anteriores componentes, la principal fuente de este proceso es la escuela, ya que, la mayoría del tiempo que pasan los estudiantes en estos años tiene lugar en un centro educativo. Por esta razón, el colegio es una etapa clave en el desarrollo de la competencia léxica, que se encuentra estrechamente relacionada con la competencia comunicativa.

El vocabulario posee una gran importancia a lo largo de toda nuestra vida, ya que es imprescindible para comunicarse y expresar cualquier idea y opinión. Por ello, es necesario instruir sobre ello lo antes posible. En palabras de García Hoz (1977: 35), el aprendizaje del vocabulario general posee gran relevancia a lo largo de la etapa de Educación Primaria y Secundaria. A partir de estas etapas, el vocabulario general pierde su interés sustituyéndose por el vocabulario especializado. Con lo cual se puede deducir que antes de que finalice la educación secundaria debe prepararse la enseñanza del vocabulario.

La riqueza del vocabulario no solo posee una gran importancia para la comunicación social de los estudiantes y su rendimiento escolar, sino además para el desarrollo cognitivo del alumnado, como expresa Fuentes (1990: 78); tener un nivel léxico escaso puede representar para él ser rechazado dentro del grupo de su edad.

Por otro lado, hay que reflexionar que las notas del alumnado están muy afectadas por el grado del desarrollo del lenguaje. Siguiendo las palabras de Luceño Campos (1994: 58), la enseñanza del vocabulario es muy importante para la etapa de Educación Primaria, ya que, si no se utiliza y se adquiere de manera adecuada se llevará al alumnado a un fracaso escolar. Además, en opinión de Moreno Ramos (2004: 165-166), si se amplía el nivel de vocabulario de los estudiantes se les facilita que puedan comunicarse con su entorno con mayor propiedad, claridad y precisión, así como favorecer algunos desarrollos mentales como: matizar, ordenar, relacionar, y clasificar la realidad extrapersonal e individual. Gracias a esta ampliación del caudal léxico, se puede beneficiar no solo la asignatura de lengua sino el resto de las áreas del currículo. Por lo tanto, según Luceño Campos (1994: 58), los docentes deben tener claro las siguientes actitudes para el proceso de enseñanza-aprendizaje de vocabulario, como la estimulación

hacia los estudiantes para que conozcan palabras desconocidas y nuevas o las prácticas con situaciones reales para que puedan utilizar las palabras aprendidas y estudiadas.

Para el proceso de enseñanza-aprendizaje del vocabulario en el aula de Educación Primaria se deberán perseguir las nociones de cualquier aprendizaje lingüístico, según apunta Pérez Daza (2010: 7):

- Los contenidos deberán ser seleccionados de acuerdo con el centro de interés de los estudiantes, asequibles a su nivel de comprensión incluyendo nuevos vocablos para acrecentar su motivación y su nivel lingüístico.
- La enseñanza del vocabulario debe llevarse a cabo en dentro de un contexto, para esto se desarrollará mediante textos tanto escritos como orales para que la palabra obtenga un valor y un significado en función de otras palabras. Hay que dejar a un lado el listado de términos aislados.
- Los textos deberán ser significativos, es decir, partir del conocimiento y las experiencias que poseen los estudiantes y a raíz de ahí introducir conocimientos nuevos.

4.4 El diccionario

Una de las herramientas primordiales para la enseñanza y aprendizaje del vocabulario es el diccionario. Numerosos docentes, como indica Ayala Castro (2001: 9), se manifiestan de acuerdo con este tipo de herramienta para este proceso de aprendizaje, ya que es un gran potencial didáctico para la etapa de Educación Primaria. El uso del diccionario, en palabras de Prado Aragonés (2011: 294), contribuye al desarrollo de la competencia léxica y permitirá a los estudiantes:

- La mejora de la construcción de sus mensajes tanto orales como escritos.
- La ampliación de su campo lingüístico tras el conocimiento de nuevos vocablos o nuevos significados de palabras.
- La comprensión expresiva del sentido figurado de diversas palabras.
- La mejora de la grafía utilizando una correcta ortografía.
- La utilización de las palabras con mucha más propiedad y más precisión, ajustándolas al contexto comunicativo.
- El conocimiento de las frases hechas y los modismos de nuestra lengua.

Para Moreno Ruiz (2004: 22) el diccionario didáctico se caracteriza por los siguientes elementos:

- Su facilidad a la hora de buscar palabras.
- Su condición de instrumento altamente motivador, aclarando con ejemplos cada una de las definiciones.
- Por convertirse en un instrumento perfectamente integrado en los procesos de aprendizaje del alumno. Consecuentemente, el diccionario escolar debe ser un medio enriquecedor del lenguaje del alumno en las demás áreas que componen el currículo.
- Su transparencia en el tratamiento de vocablos, tanto en sus definiciones, que deben ser claras y precisas, como en las diferencias gramaticales y en otros elementos léxicos que los acompañan, fundamentalmente de la sinonimia y la antonimia, que completan y amplían los significados.

Por todos los motivos anteriores, el diccionario es un recurso muy útil, versátil, motivador, enriquecedor y clarificador para poder trabajar el vocabulario con el alumnado en el aula. Además, el diccionario es un instrumento fundamental para el uso estudio del léxico de cualquier campo, puesto que se incluyen en él una gran variedad de vocablos, de significados y acepciones que se encuentran en cualquier asignatura de esta etapa.

El diccionario desde hace muchos años ha sido un instrumento de mera consulta en las aulas de los centros educativos. El uso del diccionario ayuda a la mejora de la ortografía y a la adquisición del vocabulario. Al margen de la comprensión y la expresión, el manejo del diccionario suministra en el alumnado un progreso sustancial del uso funcional de la propia lengua. Según Luceño Campos (1994: 76), la elaboración por los escolares de sus propios cuadernos de vocabulario o diccionarios es de gran provecho para llegar a dominar apropiadamente los términos definitorios de difícil comprensión y crear la costumbre espontánea de manejar el diccionario.

Ahora bien, para que los estudiantes puedan sacar el máximo provecho de esta obra de consulta es imprescindible que utilicen en cada momento el diccionario más adecuado para satisfacer sus necesidades formativas e informativas. Como bien expone Haensch (1982: 457) los diccionarios escolares suelen estructurarse en dos partes: la parte introductoria y el cuerpo del diccionario:

- a) La parte introductoria contiene:
 - Las páginas titulares.

- Un prólogo en el que se menciona el autor, la autora o los autores o las autoras, el director o directora del equipo, etc.
- Se ofrece al lector del diccionario una serie de explicaciones e instrucciones sobre el uso del diccionario: las estructuras de las entradas, los símbolos y las abreviaturas utilizadas para su explicación y caracterización de los vocablos registrados.

Según Moreno Ruiz (2004: 23), la parte introductoria debe ser clara, precisa y completa dando la máxima información posible, sobre todo se debe tener en cuenta el nivel del alumnado al que va dirigido para que se pueda sacar el mayor rendimiento a la hora de utilizarlo, ya que para los alumnos será muy gratificante y acudirán a los diccionarios ante cualquier duda. Por el contrario, si no hay una parte introductoria clara, tendrán miedo a enfrentarse a él y lo evitarán.

- b) El cuerpo del diccionario contiene el conjunto de material léxico registrado, llamado también catálogo, inventario o repertorio. En él se incluyen fotografías y referencias gramaticales que ayudan al alumnado a tener una mayor comprensión sobre las palabras que desconocen.

Otro aspecto interesante de los diccionarios es el soporte en el que se manejan. Así pues, los diccionarios no solo se pueden utilizar en papel, sino que también existen diccionarios en línea para el alumnado de Primaria, como los diccionarios escolares de la editorial SM y el Diccionario Vox, entre otros. También existen algunos recursos creados para utilizar el diccionario, como el CD-ROM titulado *¿Usamos el diccionario?: plataforma de autoaprendizaje para Lengua Española* (2013), recurso creado por miembros del Departamento de Filología Española de esta misma universidad.

El diccionario es muy fácil de usar y posee una estructura muy sencilla, pero también hay que adiestrar al alumnado en su funcionamiento. Es un instrumento de gran provecho para trabajar en el aula de Educación Primaria, como se ha visto y se podrá ver en los ejercicios digitales creados en el presente trabajo (*vid.* 6.2.).

4.5 Otros recursos para la enseñanza del vocabulario

Al margen del diccionario, existen otros recursos didácticos para trabajar el vocabulario. Las formas didácticas de instruir el vocabulario en el aula de Primaria son muy numerosas. Para Moreno Ramos (2002: 75-86), existen cuatro tipologías léxicas

compuestas por actividades suplementarias, de manera que su empleo variado y habitual es garantía segura de adquisición del vocabulario en el alumnado de la etapa de Educación Primaria. Las actividades son las siguientes: las actividades convencionales, lúdicas, con constelaciones y de dramatización.

- I. En primer lugar, las actividades convencionales se componen de ejercicios que se hallan en los libros de texto: por lo tanto, no poseen ningún tipo de contextualización.
- II. En segundo lugar, las actividades lúdicas presentan determinados ejercicios que poseen también poca contextualización, aunque cuentan a su favor con el juego y el componente cooperativo.
- III. En tercer lugar, las actividades con constelaciones, a diferencia de los dos tipos comentados con anterioridad, manifiestan una concepción estructurista del lenguaje. El vocabulario está constituido por relaciones lingüísticas motivadas sobre todo por los vínculos de la sinonimia, la asociación (fónica y semántica), la antonimia, la derivación y la composición.
- IV. En último lugar, las actividades de dramatización unen el bloque verbal y no verbal y gracias a estas tareas se podrán observar las destrezas comunicativas de los estudiantes para la resolución de problemas ante las distintas situaciones. Poseen un carácter claramente interdisciplinario, ya que, pueden intervenir varias disciplinas y varias habilidades.

Sin embargo, es necesario señalar que existen innumerables recursos digitales que se pueden acompañar al instrumento diccionario, como se puede examinar en el siguiente apartado.

4.6 Las TIC: recursos digitales para la enseñanza del vocabulario

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han tomado un papel muy importante en la educación tanto en el papel del profesorado como en el papel del alumnado. Autores como Román y Llorente (2009: 32) establecen que los dicentes poseen más interés y mucha más atención en el centro educativo cuando en el aprendizaje se ha utilizado una serie de recursos y medios como las nuevas tecnologías. Asimismo, Segura Escobar (2006: 10) resalta que las TIC favorecen

muchos aspectos en la vida de nuestro alumnado, tales como: el aumento del interés por la asignatura, la motivación, la creatividad e imaginación, los métodos de comunicación, así como, la mejora de la resolución de conflictos y el trabajo grupal, además de reforzar la autoestima permitiendo una mayor autonomía en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Existen factores, como señala Mariano Segura Escobar (2006: 10), para tener un buen aprendizaje digital, estos son: en primer lugar, la tecnología que va unida a la conectividad, los contenidos de cada asignatura y, por último, los recursos humanos donde nos podemos encontrar la figura del profesorado, cuyo papel será aconsejar, dinamizar y guiar en el proceso de aprendizaje.

Los contenidos educativos digitales poseen las siguientes características como expone G rtrudix Barrio (2006: 125):

- Multimedia: Deben aprovechar las posibilidades multimedia  tiles y disponibles, as  como los elementos visuales, audiovisuales y sonoros acompa ado de un texto multimedia vinculado con los objetivos que se pretenden conseguir.
- Interactividad: Deben poseer un car cter interactivo.
- Accesibilidad: deben poder acceder la mayor parte de las personas a las que van dirigidos estos contenidos.
- Flexibilidad: deben ser controlados por los destinatarios de estos contenidos educativos para que puedan alcanzar los objetivos marcados.
- Modularidad: debe favorecer la posibilidad de reelaborar los contenidos expuestos con el objetivo de poder ajustarlos a su contexto inmediato.
- Adaptabilidad y reusabilidad: deben poder modificarse para tener una eficaz adaptaci n para los distintos usuarios y para las distintas situaciones. Adem s de tener una buena reutilizaci n en distintos sistemas de aprendizaje y contextos.
- Interoperabilidad: debe contener aspectos did cticos siendo comprensible para los destinatarios de estos contenidos.
- Portabilidad: debe ser posible compartir y tener un buen funcionamiento de los contenidos digitales en distintos sistemas.

Siguiendo a Per  Marqu s (2002: 12), algunos de los requisitos que debe cumplir un programa educativo es el siguiente:

- Cumplir una sencillez de uso e instalaci n
- Ser vers til, es decir, que se integre y se adapte a diferentes situaciones.

- Fomentar una gran calidad del entorno audiovisual con un diseño claro.
- Desarrollar una perfecta calidad de los contenidos sin faltas ortográficas. Además de no tener discriminación de sexo, clase, raza, entre otras.
- Permitir una navegación e interacción adecuada.
- Contener una originalidad y un buen uso de tecnología avanzada.
- Fomentar la capacidad de motivación para tener un interés en los contenidos del currículo.
- Adecuarse al tipo de alumnado junto a su ritmo de aprendizaje.
- Potenciar las herramientas didácticas.
- Fomentar la iniciativa y el autoaprendizaje.
- Contener una perspectiva pedagógica actual evitando la memorización y teniendo en cuenta otros tipos de metodología como la constructivista donde el aprendizaje significativo es fundamental.
- La documentación, en la cual, el alumnado disfrutará de un libro que se encuentra en diferentes formatos explicando ciertos objetivos que se pretenden conseguir como actividad complementaria.

En este momento las TIC facilitan el proceso de enseñanza- aprendizaje del vocabulario puesto que, hoy en día, se ha mencionado anteriormente, resulta algo motivador para realizar las tareas con el alumnado. Además, los ordenadores están a la orden del día y gracias a ese medio se halla una gran cantidad de recursos para trabajar con los discentes.

Los recursos digitales que se emplean de manera adecuada en el aula, tienen unos buenos resultados en el alumnado. Algunos de los recursos digitales que se han encontrado y he visto utilizar en el prácticum II para la adquisición del vocabulario o el estudio del mismo son los siguientes:

- 1) Las herramientas de autor que se ha utilizado en el presente trabajo, como la aplicación de Cuadernia, el programa Hot Potatoes y el Power Point. Además, es inevitable mencionar una herramienta de autor muy famosa denominada [JCLIC](#). Este programa está compuesto por un conjunto de aplicaciones informáticas que se utilizan para realizar varias actividades educativas como ejercicios de texto interactivos, rompecabezas, sopas de letras, entre otras.

- 2) [Testeando](#): Esta página web contiene varios juegos de preguntas divididos por niveles, y sirve para trabajar el léxico estudiado en clase de una forma lúdica simulando el programa de televisión “¿Quién quiere ser millonario?”.
- 3) [¿Cómo dice que dijo?](#) Se trata de un juego online que también se puede utilizar en el móvil, en el que solo se debe completar las oraciones con la palabra correcta por lo tanto se trabaja la ortografía a la misma vez que el vocabulario.
- 4) La página web denominada [Mundo primaria](#) es un portal de juegos didácticos de todos los ciclos de la etapa de Educación Primaria sobre el vocabulario que se trabaja en dichas etapas. Trabaja muchos conceptos teóricos sobre el vocabulario como las palabras sinónimas y antónimas, la familia de palabras, entre otras.
- 5) [Refranero multilingüe](#): Esta página online ha sido creada por el Centro Virtual Cervantes, ofrece una amplia selección de frases proverbiales y refranes con sus observaciones culturales y léxicas, junto a su significado.
- 6) [Storybird](#). Este recurso TIC es una aplicación *online* para diseñar cuentos a través de dibujos de su base de datos para trabajar la expresión escrita y la creatividad del alumnado.
- 7) [Spreaker](#). Esta aplicación *online* sirve para crear un propio programa de radio donde los alumnos desarrollen su capacidad de expresión oral. Puede servir también para crear audiolibros o grabar al alumnado recitando poesía o leyendo.
- 8) La aplicación *online* [Pixton](#) se emplea para crear cómics y animar a los estudiantes a crear relatos, trabajando aspectos muy importantes como la creatividad y el vocabulario que se utilice en ese cómic.
- 9) [Lengua española para Primaria](#): se trata de una página creada por la Junta de Castilla y León para trabajar diferentes conceptos que pueden ser de gran utilidad para el alumnado de Primaria como las palabras sinónimas y antónimas, los gentilicios, las palabras homófonas, entre otras.

5. MATERIALES Y METODOLOGÍA

Para la realización de este TFG, se han llevado a cabo diferentes estrategias de búsqueda, localización, selección, análisis comparativo y consulta bibliográfica con el fin de elaborar un marco teórico relacionado con la temática principal del proyecto, la adquisición del vocabulario a través de las TIC, y la realización de unos juegos educativos para suplir la carencia metodológica que existe con el vocabulario en las aulas de Educación Primaria en la actualidad.

En primer lugar, se consultaron diversos libros de la biblioteca del Campus Universitario las Lagunillas de Jaén con una gran especialidad en didáctica, pedagogía, psicología y lengua de la Etapa de Educación Primaria, con la finalidad de precisar el propósito del trabajo y su contenido.

Seguidamente, se han realizado búsquedas bibliográficas en internet mediante la utilización de varias palabras clave combinadas entre sí para identificar los artículos publicados, documentos y libros más acordes con la temática del trabajo, seleccionando los artículos más relevantes y adecuados al tema a tratar.

Una vez establecido el marco teórico, se hizo un rastreo y análisis del vocabulario gracias a los manuales de la Editorial Anaya y algunos diccionarios en imágenes, como *Imaginarium*, para el diseño de los juegos educativos. La razón por la que se han escogido estos manuales es porque se tratan de los libros que mi alumnado trabajaba dentro del aula en el Prácticum II.

A partir de esta selección, se diseñó la propuesta de mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje del vocabulario a través de las siguientes herramientas digitales como son: Power Point, Cuadernia y Blogger junto al programa Hot Potatoes. Estos recursos ya han sido ampliamente utilizados y reconocidos por su valor didáctico.

1. Power Point: se trata de uno de los programas de presentación más extendidos desarrollado por la empresa Microsoft. Ampliamente manipulado en distintos campos de la enseñanza, entre otros. En este programa se puede incluir mucha información de diferente temática. Esta herramienta incluye diapositivas, transiciones y animaciones con multitud de finalidades didácticas. Este programa funciona como aplicación multimedia, ya que permite realizar multitud de

diapositivas donde se puede incluir una gran diversidad de contenidos del currículo acompañados de fotografías explicativas, sonidos, vídeos...

2. Cuadernia es una aplicación interactiva de creación de actividades de contenidos educativos. Con esta aplicación, es posible diseñar cuadernos digitales preparados para ser impresos o para la red. Tiene multitud de plantillas de actividades para poder diseñarlas hacia el alumnado de Primaria. Esta herramienta fue creada por la Consejería de Educación y Ciencias de Castilla la Mancha y se ha utilizado en gran cantidad de centros de todo el país.

Una de las ventajas de esta herramienta es la sencillez que posee a la hora de realizar el cuaderno de actividades. Sin embargo, uno de los inconvenientes que tiene es la extrema lentitud del programa en general y que contiene un número máximo de páginas, con lo cual, no puedes extenderte como se quisiera.

3. Blogger: se trata de una herramienta digital que permite crear y publicar en línea multitud de información sobre cualquier temática. Es una aplicación muy versátil y gratuita donde se recoge una gran variedad de actividades, tareas y materiales de diferentes soportes o formatos.

Una de las ventajas es el alcance de la audiencia. Sin embargo, una de las desventajas que posee esta herramienta es que necesitas conexión a internet para poder observar estas actividades.

4. Hot Potatoes es una herramienta de autor creada por el Centro de Humanidades de la Universidad de Victoria (UVIC), en Canadá, que consta de diferentes tipos de actividades interactivas multimedia. Estos ejercicios se pueden transmitir a través de un servidor web y difundirse por internet, lo que hace que sea una aplicación utilizada por muchos profesores en distintas asignaturas.

Una de las ventajas de esta herramienta multimedia es la gran variedad de actividades que contiene. Sin embargo, uno de los inconvenientes, es la misma razón que la herramienta multimedia anterior, que se necesita tener acceso a internet para visualizar las actividades.

6. PROPUESTAS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO

Los siguientes apartados permiten comprender perfectamente sobre qué, cómo y con qué se han diseñado las distintas propuestas digitales para el vocabulario de la etapa de Educación Primaria. Gracias a la especificación de la descripción del léxico extraído en los libros estudiados, la descripción de los materiales utilizados en las propuestas y la descripción ejemplificada de la progresión del vocabulario.

6.1 Descripción del léxico extraído en los manuales de Primaria

Tras presentar los materiales y la metodología utilizada, se muestra una descripción sobre el léxico extraído en los manuales escolares de la Editorial Anaya, desde el primer curso hasta el último curso de la etapa de Educación Primaria. El principal objetivo para llevar a cabo este estudio es conocer y apoyarse en algún libro práctico y teórico para poder realizar una óptima propuesta de mejora sobre el vocabulario.

Tras el análisis de los seis libros de los distintos cursos se ha comprobado que conforme aumenta el nivel académico se agranda la dificultad de vocablos que se van introduciendo en cada unidad, además de incluir en cada ciclo nuevos conceptos lingüísticos sobre el vocabulario.

Todos los libros recogidos para el estudio del léxico poseen una estructura semejante a lo largo de cada unidad didáctica. Comienza con una lectura comprensiva, junto con sus actividades, a partir de la lectura, se trabaja la ortografía; a continuación, la gramática; después, el vocabulario; la expresión oral y escrita; y, por último, la literatura.

En los primeros niveles se apoyan las explicaciones de los contenidos curriculares de la asignatura de lengua en las imágenes más que en el texto. El número de imágenes descende conforme avanzan los niveles. Asimismo, se debe decir que las imágenes utilizadas en los últimos niveles son más realistas a diferencia de los otros cursos que son más infantiles.

Otro aspecto que hay que tener en cuenta es la tipografía y las explicaciones de los conceptos teóricos. La tipografía cambia, va de una escritura más infantil a una letra

más compleja; por su parte, la dificultad de la explicación de los conceptos es cada vez más específica.

Seguidamente, en la siguiente tabla (*vid.* tabla 1) se expone comparativamente cómo se encuentran todos los conceptos teóricos sobre el vocabulario que se trabaja a lo largo de toda la Etapa de Educación Primaria.

Tabla 1. Contenidos de vocabulario en todos los cursos de la Etapa de Educación Primaria de los manuales de la Editorial Anaya cedidos por el Colegio La Purísima de Jaén. Fuente: Elaboración propia.

VOCABULARIO	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	TOTAL
Abecedario	X	X	X				3
Familia de palabras	X	X	X	X	X	X	6
Sinónimos	X	X	X	X	X	X	6
Antónimos	X	X	X	X	X	X	6
Diminutivos		X	X			X	3
Aumentativos		X	X			X	3
Despectivos						X	1
Palabras compuestas		X	X	X	X		4
Diccionario		X	X	X	X		4
Tipos de diccionarios						X	1
Polisémicas			X	X	X	X	4
Nombres de Parejas			X				1
Palabras derivadas: sufijos			X	X	X	X	4
Palabras derivadas: prefijos			X	X	X	X	4
Campo semántico			X	X	X	X	4
Frases hechas			X	X		X	3
Onomatopeyas			X				1
Refranes			X	X		X	3
Homónimas				X		X	2
Homófonas				X	X		2
Gentilicios				X	X		2
Uso del lenguaje: Coloquialismo y cultismos				X	X		2
La comunicación verbal y no verbal				X			1

La palabra: lexema y morfema					X		1
Extranjerismos					X	X	2
Abreviaturas					X	X	2
Parónimas						X	1
Palabras comodín						X	1
Neologismos, palabra tabú y eufemismos						X	1
Siglas y acrónimos						X	1
Formación y definición de verbos						X	1
Formación y definición de nombres y adjetivos						X	1
Total	4	8	16	16	15	22	81

Como se puede percibir en la tabla 1, desde el primer curso de Primaria hasta el último, hay una progresión considerable de los diferentes contenidos que se encuentran alterados en función de la edad y del curso al que les corresponden. Cabe resaltar que existe una gran predominancia de contenidos en cuanto a los temas de sinónimos, antónimos y familias de palabras, puesto que, se trabajan en todos los cursos de Educación Primaria.

Por otro lado, se puede observar un escaso hincapié a lo largo de los cursos en los contenidos de formación y definición de nombres, verbos y adjetivos, neologismos, palabras tabúes, eufemismos, las palabras parónimas, las palabras comodín, los lexemas y morfemas, la comunicación verbal y no verbal, las onomatopeyas, los nombres de parejas y, por último, las palabras despectivas. Si se presta atención, en el quinto curso de esta etapa, se puede observar que se disminuye el número de contenidos trabajados en lugar de aumentarse como en los cursos anteriores, ya que, a mi modo de ver se entiende que el repertorio léxico del quinto curso es mayor aunque contenga menos conceptos teóricos.

Con el propósito de finalizar este punto, se muestra una tabla (*vid.* tabla 2) que ilustra un ejemplo representativo para ver la evolución que se percibe en los manuales estudiados.

Tabla 2. Diferencia ejemplificada de los tres ciclos de Educación Primaria. Fuente: Elaboración propia.

CURSOS	EVOLUCIÓN	EJEMPLO
Primer ciclo	En general se trata de palabras categoriales, como hiperónimos.	En el apartado de diccionario: “Flor”.
Segundo ciclo	Se observa un vocabulario más específico; por ejemplo, mayor número de hipónimos.	En el apartado de diccionario: “geranio, margarita y rosa”.
Tercer ciclo	Se observa un léxico más complejo preciso y técnico.	En el apartado de diccionario: las partes de una planta como: “raíz, tronco y rama”.

6.2 Descripción de los materiales diseñados en las propuestas

Llegados a este punto, se puede observar un recorrido de los materiales utilizados en la creación de juegos interactivos multimedia para cada curso de la etapa de Educación Primaria, así como los conceptos teóricos trabajados a lo largo de cada uno y la temática que se ha desarrollado para la motivación de estos.

6.2.1 Primer ciclo

En este ciclo se han realizado dos juegos, uno para cada curso, gracias a la aplicación multimedia Power Point. En el primer curso, se ha creado el juego titulado “La rana que se pierde en el bosque de las letras”. Este juego educativo se trata de un material interactivo sobre una rana que ha perdido a su mamá que debe realizar una serie de pruebas de diferentes conceptos teóricos sobre el vocabulario para poder recuperar a su mamá. Dicho juego trabaja el abecedario, las profesiones, las palabras sinónimas, la familia de palabras y, por último, las palabras antónimas.



Imagen 1. Portada de la Presentación Power Point del 1.º curso.

En el segundo curso, se ha creado el juego titulado “El libro que olvidó todo lo que contenía”. Este material educativo trata de un libro llamado diccionario que se encontraba mal colocado en la estantería, por lo que fue al suelo y perdió totalmente la memoria. El alumnado deberá efectuar una serie de pruebas de temática lingüística para conseguir que recobre la memoria. Dicho juego trabaja el abecedario, la familia de palabras, el diccionario, las palabras compuestas, los diminutivos, las palabras sinónimas, los aumentativos y, por último, las palabras antónimas.



Imagen 2. Portada de la Presentación Power Point del 2.º Curso.

6.2.2 Segundo ciclo

En este ciclo se han realizado dos juegos, uno para cada curso, a partir de la herramienta de autor Cuadernia, destinada al segundo ciclo de Primaria. En el tercer curso, se ha creado el juego titulado “Las aventuras de Jake y sus amigos”. Este juego didáctico se trata de un juego sobre un pirata llamado Jake que viaja junto a sus amigos que deben hacer una serie de pruebas por diferentes islas para recuperar unos objetos mágicos que le ha robado el Capitán Garfio.

En dicho juego se trabajan las palabras sinónimas, el diccionario, las palabras antónimas, las palabras polisémicas, los nombres de pareja, las palabras derivadas, las

palabras derivadas con prefijos (*de-* e *-in*), los diminutivos, las familias de palabras, los aumentativos, las palabras compuestas, las onomatopeyas, las frases hechas y, por último, los refranes.



Imagen 3. Portada de la Presentación Cuadernia del 3.º curso.

En el cuarto curso, se ha creado el juego titulado “La niña que siempre suspendía la asignatura de Lengua”. Este juego didáctico trata sobre la reclamación de auxilio de una niña que siempre suspende la asignatura de Lengua y para ayudarla deben realizar las actividades planteadas de manera correcta y adecuada.



Imagen 4. Portada de la Presentación Cuadernia del 4.º curso.

En este juego se trabajan contenidos como: el diccionario, las palabras sinónimas, las palabras polisémicas, las palabras homónimas, las palabras antónimas, las palabras homófonas, las palabras compuestas, las palabras derivadas con prefijos (*i-*, *in-*, *im-*, *pre*, *re-*, *mono-*, *poli-*, *semi-*, *aero-*, *super-* y *tele-*), los campos semánticos, los gentilicios, las frases hechas, los refranes, los coloquialismos y los cultismos, y por último, otro tipo de lenguajes, como la comunicación verbal y no verbal.

6.2.3 Tercer ciclo

En este ciclo se han realizado dos blogs, uno para cada curso, en el cual se le ha incluido una serie de actividades realizadas con la aplicación Hot Potatoes dirigida al tercer ciclo de Primaria. Gracias al uso de la nube virtual, concretamente de Dropbox, se han incluido en los dos blogs estas actividades creadas en Hot Potatoes.

Para el quinto curso, se ha creado un [blog](#) titulado “El rincón de Laura”. Se organiza en entradas donde se puede observar una distribución clara de los contenidos de carácter cronológico junto a una serie de imágenes que se han subido con la intención de animar al alumnado. Además, se ha incluido un comentario para incitar a la utilización de este. Este blog incluye, como se ha comentado anteriormente, varias actividades realizadas por la aplicación Hot Potatoes. Además de imágenes explicativas de cada contenido lingüístico.

En dicho blog se trabajan los siguientes contenidos: el uso del diccionario, la familia de palabras y campo semántico, la palabra: lexema y morfema, las abreviaturas, las palabras compuestas, los extranjerismos, los gentilicios, los prefijos, los sufijos, las palabras polisémicas y homófonas, las palabras sinónimas y antónimas y, finalmente, los usos del lenguaje.



Imagen 5. Portada de la Presentación del blog 5.º curso.

Para sexto curso, se ha creado otro [blog](#) diferente, aunque el título es coincidente. En este blog se incluyen también diversas actividades realizadas por la aplicación Hot Potatoes, además de un resumen en imágenes que sirven para explicar y ejemplificar cada contenido lingüístico.

En dicho blog se trabajan contenidos como: las abreviaturas, los arcaísmos, los aumentativos, el campo semántico, los despectivos, los diminutivos, los extranjerismos,

las familias de palabras, la formación de sustantivos, adjetivos y verbos, frases hechas, neologismos, las palabras antónimas, las palabras derivadas con prefijos de lugar y de negación, las palabras derivadas con sufijos, las palabras homónimas y parónimas, las palabras polisémicas, las palabras sinónimas, las palabras tabú y eufemismos, los refranes, el sentido propio y figurado, las siglas y los acrónimos y, finalmente, los tipos de diccionario.



Imagen 6. Portada de la Presentación del blog 6.º curso.

6.3 Descripción ejemplificada de la progresión del vocabulario

Tras describir los materiales utilizados para la propuesta, es posible ver cómo se ha realizado una planificación progresiva de los contenidos y del vocabulario. A modo de ejemplo, pues la extensión de los recursos digitales creados excede las dimensiones del presente TFG, se ha seleccionado uno de los contenidos lingüísticos estudiados, concretamente, la sinonimia. Este contenido es uno de los que se trabaja desde primero hasta sexto de primaria, por lo que se puede comprobar fácilmente su progresión y planificación a lo largo de toda la etapa de primaria.

En primer lugar, respecto a la presentación formal de este contenido, hay que mencionar el tema de la caligrafía. Se puede observar que en el primer ciclo se ha utilizado una letra caligráfica parecida a la manuscrita y a la que el alumnado está acostumbrado a trabajar en estos niveles para que así resulte más fácil su comprensión y lectura. En el segundo ciclo, se ha cambiado la caligrafía para que tomen conciencia de otras fuentes tipográficas de imprenta. Por último, en el tercer ciclo, la fuente posee un estilo más formal que es la que se puede encontrar en los periódicos, la televisión, etc. Como se puede ver en las siguientes imágenes.



Imagen 7. Captura de la explicación de las palabras antónimas de 1.º curso.

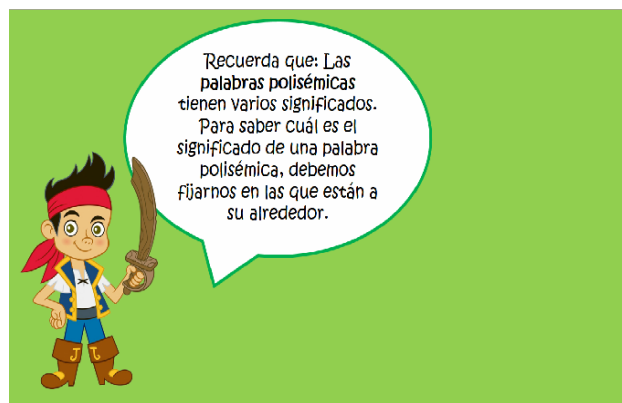


Imagen 8. Captura de la explicación de las palabras polisémicas de 3.º curso.

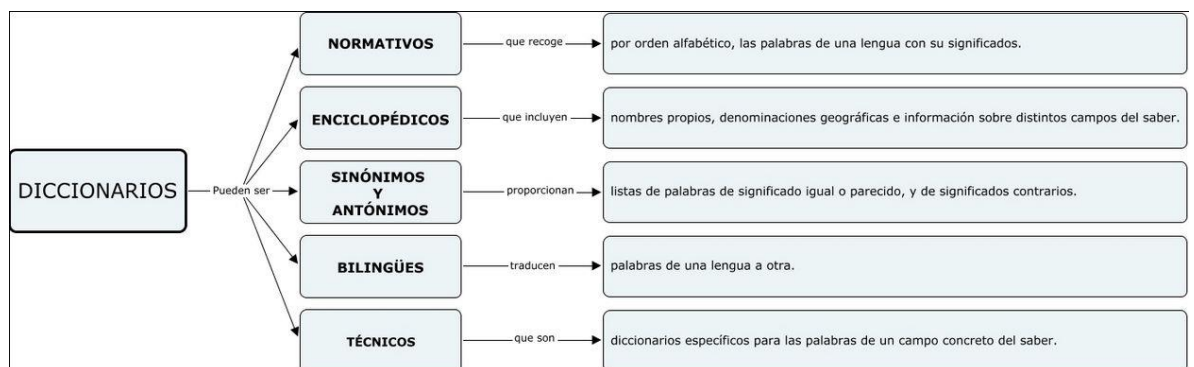


Imagen 9. Captura de la explicación de los tipos de diccionario de 6.º curso.

Por otra parte, la ambientación musical que acompaña a las actividades solo aparece en el primer ciclo, con la idea de que los juegos sean más divertidos y amenos.

Asimismo, la ejecución y las destrezas que deben poner en práctica en cada actividad presentan una progresión continua de dificultad. En el primer ciclo, el alumnado solo debe el alumnado pulsar en la respuesta correcta, mientras que, en las actividades del último curso el alumnado debe escribir esa respuesta. Como se puede observar en las siguientes imágenes.



Imagen 10. Captura de una de las diapositivas de la actividad de las profesiones (1º curso).

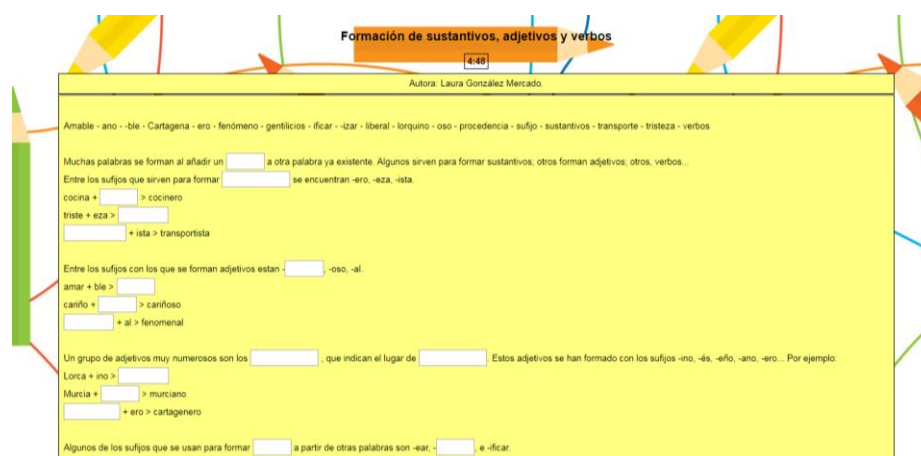


Imagen 11. Captura de la actividad de la formación de sustantivos, adjetivos y verbos (6º curso).

Referente al trabajo de motivación para la ejecución de estos juegos didácticos, se fomenta gracias al objetivo que deben alcanzar en cada juego, objetivos que son diferentes en cada curso, pero que permiten darle una continuidad a los contenidos a lo largo de cada uno de ellos. En el primer curso, el alumnado debe efectuar las tareas para ayudar a una rana a localizar a su mamá; en el segundo curso, los estudiantes deben completar los ejercicios para recobrar la memoria del diccionario que la perdió tras caerse por no haber sido colocado bien en la estantería; en el tercer curso, los discentes deben ayudar a Jake y sus amigos a encontrar los tesoros mágicos que le ha robado el Capitán Garfio; en el cuarto curso, el alumnado debe realizar las actividades para ayudar a una niña con el fin de aprobar un examen de Lengua y, por último, en los dos últimos cursos, los estudiantes son partícipes de un blog, en el que se podrían incorporar contenidos propios si fuera necesario y con el que deben realizar actividades en línea para obtener una buena calificación en la asignatura.

En cuanto a la evaluación, en los cuatro primeros cursos se han utilizado diferentes sonidos para cuando el alumnado posea un acierto o un error en la respuesta de la cuestión establecida, indicándole en todo momento los aciertos y errores; en los dos últimos cursos se ha establecido una puntuación del porcentaje de aciertos en las actividades que ejecute. Estos ejercicios pueden realizarse tantas veces como se quieran hasta llegar a realizarlos de manera adecuada.

En lo que respecta al contenido de los recursos, se ha añadido contenido y expresiones que suelen utilizar en cada curso y también los temas presentados están adaptados a su edad. El primer ciclo está centrado principalmente en dibujos animados en los que aparecen una rana y un libro con cualidades humanas; mientras que, en el segundo ciclo, el contenido sigue siendo de dibujos animados, pero se tratan de personas con funciones humanas como el pirata Jake y la niña que suspendía la asignatura; en el último ciclo, a diferencia de los otros dos, se introducen actividades sin dibujos, aunque estos están presentes en la presentación del blog.

Profundizando ya sobre las actividades diseñadas sobre las palabras sinónimas en los distintos programas educativos, se percibe una evolución de dificultad del contenido, conforme se avanza en los cursos de la etapa de Educación Primaria, no solo en la explicación, sino también en el cuerpo de las actividades. En el primer curso, no se etiqueta en sí el concepto lingüístico “sinónimo”, ya que, en el enunciado de la actividad se presenta la pregunta: “¿Cuál es la palabra parecida?”, a diferencia del segundo curso, donde se incluye este concepto teórico en el enunciado. Además, cabe resaltar que en el primer curso se incluyen dos opciones de respuesta a elegir, mientras que en el segundo son cuatro opciones las que debe discriminar; por su parte, en el tercer curso, el alumnado debe escribir la palabra que no sea sinónima; en el cuarto, se aumenta el número de palabras que debe trabajar en una misma diapositiva en la cual deben elegir la pareja de sinónimos adecuada de esas cuatro palabras; en el tercer ciclo, la estructura es similar a la del curso pasado puesto que deben encontrar la pareja adecuada de las palabras expuestas, sin embargo, las actividades de quinto se encuentran en un blog, por lo que en vez de asociar cuatro palabras, los estudiantes deben unir quince palabras con su sinónimo correspondiente; por último, en sexto curso, se puede observar una actividad, en la cual, se debe completar de manera escrita y sustituir las palabras de cada oración con las palabras que faltan, como se puede ver en las imágenes siguientes.



Imagen 12. Las palabras sinónimas en 1º de Primaria

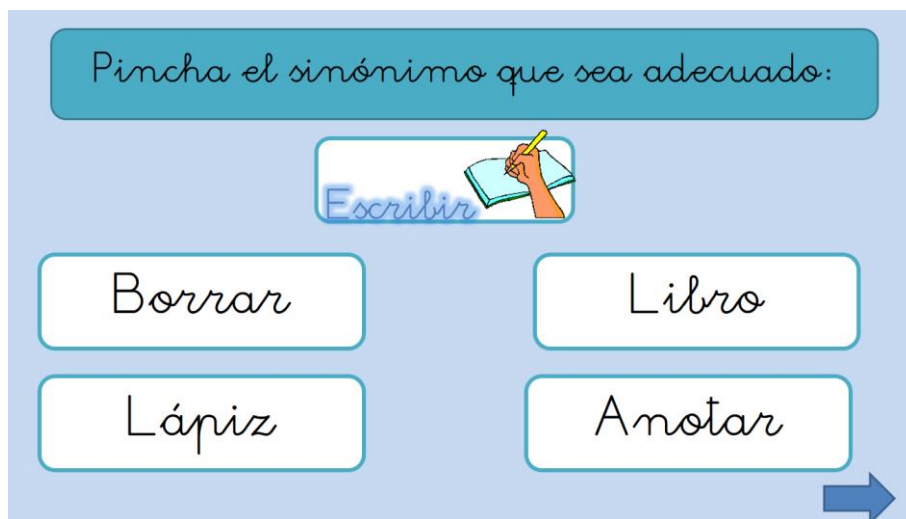


Imagen 13. Las palabras sinónimas en 2º de Primaria

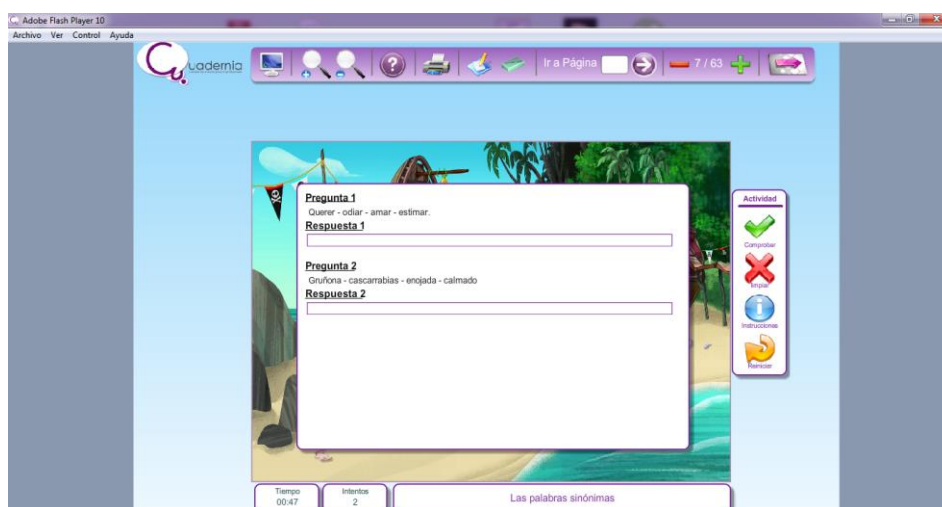


Imagen 14. Las palabras sinónimas en 3º de Primaria



Imagen 15. Las palabras sinónimas en 4º de Primaria

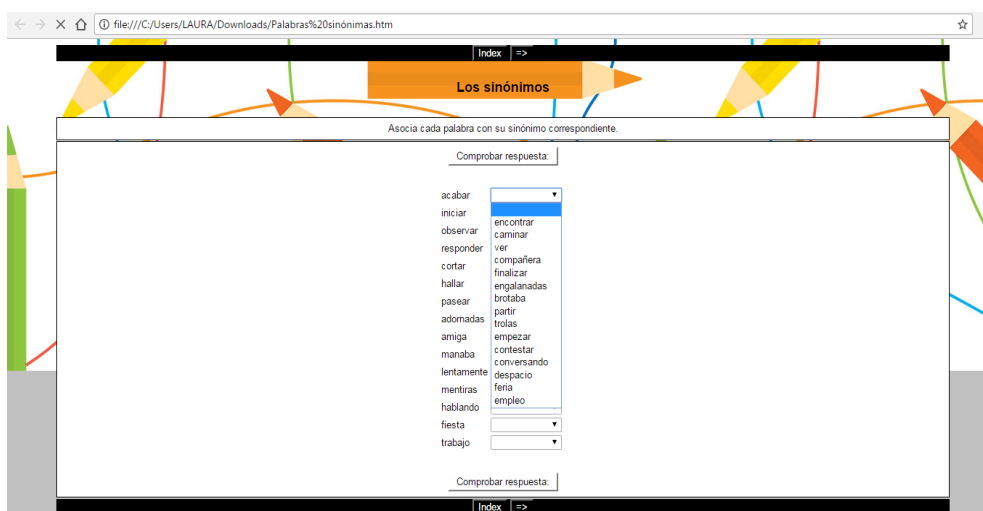


Imagen 16. Las palabras sinónimas en 5º de Primaria

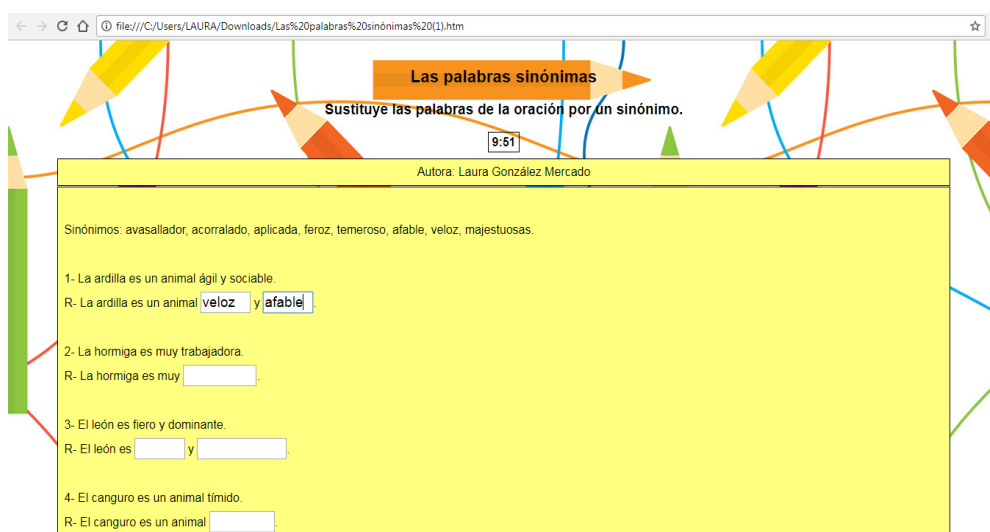


Imagen 17. Las palabras sinónimas en 6º de Primaria

Con relación al lenguaje utilizado en los tres ciclos, hay que mencionar, por último, que estos recursos digitales han sido creados con un uso del lenguaje no sexista ni discriminatorio. Se pretende provocar así el alejamiento de prejuicios relacionados con las diferencias entre procedencias culturales o sexos.

7. CONCLUSIONES Y FUTURAS VÍAS DE INVESTIGACIÓN

En estas propuestas digitales se ha diseñado una serie de juegos didácticos para la enseñanza y aprendizaje del vocabulario de todos los niveles de Educación Primaria. Aunque el diseño de estos recursos digitales ha supuesto un gran trabajo de esfuerzo y dedicación, merece la pena crear actividades de este tipo, para intentar que el alumnado adquiera de manera lúdica e interdisciplinar los contenidos que se encuentran en el currículo.

A nivel particular, me gustaría señalar que en el Prácticum II, que he realizado este año, me han ofrecido la oportunidad de poner en práctica todos estos juegos didácticos desde el primer curso hasta el último de la etapa escolar. Todas las actividades TIC obtuvieron muy buena acogida por parte del alumnado, no solo por el entusiasmo y petición constante para realizar más ejercicios, sino por los resultados de los exámenes que alcanzaron posteriormente tras haber practicado los contenidos con dichos juegos, según la opinión de los propios maestros. Tras la creación de estos juegos, hubo innumerables comentarios positivos tanto por parte del profesorado como por parte del alumnado, así como solicitudes para aplicarlos en años sucesivos. Personalmente, creo que ha sido una experiencia muy gratificante, sobre todo, porque he podido crear algo que puede funcionar en aula real y ver que es posible ayudar al alumnado y al profesorado a adquirir y transmitir conocimientos de una manera diferente y que no aburra a los estudiantes.

En el futuro, quisiera ampliar mis conocimientos sobre este campo de trabajo y seguir investigando sobre las TIC en Educación, ya que las nuevas tecnologías marcan un antes y un después en la docencia. También quiero publicar en abierto las actividades realizadas para que les sirvan de gran utilidad a todos docentes en sus clases y me gustaría diseñar y conocer más recursos digitales para que mi futuro alumnado pueda aprender de la mejor manera posible.

8. BIBLIOGRAFÍA

8.1 Referencias bibliográficas

- AYALA CASTRO, M. C. (coord.) (2001): *Introducción. Diccionarios y enseñanza*. Madrid: Universidad de Alcalá, Servicio de Publicaciones.
- CARRATALÁ TERUEL, F. (2006): *Manual de vocabulario español. Enseñanza y Aprendizaje*. Madrid: Castalia.
- CASTAÑEDA, P. F. (1999): *El Lenguaje Verbal del Niño*. Lima: Fondo Editorial de la UNMSM.
- GARCÍA HOZ, V. (1953): *Vocabulario usual, vocabulario común y vocabulario fundamental*. Madrid: CSIC.
- GARCÍA HOZ, V. (1977): *Estudios experimentales sobre el vocabulario*. Madrid: CSIC.
- GÉRTRUDIX BARRIO, M. y SEGURA ESCOBAR, M. (2006): *Introducción temprana a las TIC: Estrategias para educar en uso responsable en educación infantil y primaria*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. Colección: Aulas de verano. Instituto superior de formación del profesorado.
- HAENSCH, G. et ál. (1982): *La lexicografía. De la lingüística teórica a la lexicografía práctica*. Madrid: Gredos.
- LUCEÑO CAMPOS, J. L. (1994): *Didáctica de la lengua española (lengua oral. Vocabulario, lectoescritura, ortografía, composición y gramática)*. Alcoy: Marfil.
- MENDOZA FILLOLA, A. (coord.) (2003): *Didáctica de la lengua y la literatura para Primaria*. Madrid: Pearson.
- MORENO MORENO, M.^a Águeda et ál. (2013): *¿Usamos el diccionario?: plataforma de autoaprendizaje para Lengua Española*. Jaén: Publicaciones de la Universidad de Jaén.
- MORENO, A. (2007): *Imaginario. Diccionario en imágenes*. Editorial: SM.
- MORENO RAMOS, J. (2002): *Propuestas para la enseñanza del vocabulario en el aula*. Barcelona: Graó.
- MORENO RAMOS, J. (2004): "Enseñar lengua desde un enfoque léxico". *Glosas didácticas. Revista electrónica internacional*. 11, pp. 162-168.
- MORENO RUIZ, M. (2004): *El diccionario en el aula. El léxico de especialidad en la Educación Primaria*. Jaén: Universidad de Jaén.

- PALACIOS, J., MARCHESI, A. y COLL, C. (1990): *Desarrollo Psicológico y Educación I*. Madrid: alianza Editorial.
- PÉREZ DAZA, M. A. (2010): “La enseñanza del vocabulario en el aula. Innovación y Experiencias Educativas”. *Revista Digital*. 34, pp. 1-9.
- PRADO ARAGONÉS, J. (2011): *Didáctica de la lengua y literatura para educar en el s. XXI*. Madrid: La Muralla.
- ROMERO, R., ROMÁN, P. y LLORENTE, M.^a C. (2009): *Tecnologías en los entornos de infantil y Primaria*. Madrid: Editorial Síntesis.
- SERRANO FUENTES, J. M. (1990): “Desarrollo del lenguaje en el período escolar”. *Revista Logop*. Nº 2, pp. 74-82.
- TORRES MORENO, C. (2010): “Adquisición y desarrollo del vocabulario”. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. 9, pp. 1-5. Disponible en: <https://www.feandalucia.ccoo.es/indicei.aspx?p=62&d=231&s=1>
<https://www.feandalucia.ccoo.es/indcontei.aspx?d=5135&s=5&ind=231> [Consulta:02/07/2017].
- VV.AA. (2011): *Tarjetas de vocabulario. Primaria*. Madrid: Anaya.
- VV.AA. (2015): *Lengua 1.º de Educación Primaria*. Madrid: Anaya.
- VV.AA. (2015): *Lengua 2.º de Educación Primaria*. Madrid: Anaya.
- VV.AA. (2015): *Lengua 3.º de Educación Primaria*. Madrid: Anaya.
- VV.AA. (2015): *Lengua 4.º de Educación Primaria*. Madrid: Anaya.
- VV.AA. (2015): *Lengua 5.º de Educación Primaria*. Madrid: Anaya.
- VV.AA. (2015): *Lengua 6.º de Educación Primaria*. Madrid: Anaya.

8.2 Normativa

Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2014-2222> [Consulta: 02/07/2017].

8.3 Webgrafía

- ¿CÓMO DICE QUE DIJO? [juego online]. Disponible en: <http://www.comodicequedijo.com/> [Consulta: 28/06/2017].
- DICCIONARIO CLAVE (SM) [Diccionario online]. Disponible en: <http://clave.smdiccionarios.com/app.php> [Consulta: 04/07/2017].

DICCIONARIO VOX [Diccionario *online*]. Disponible en: <http://www.diccionarios.com/> [Consulta: 04/07/2017].

CUADERNIA [aplicación web]. Disponible en: <http://cuadernia.educa.jccm.es/> [Consulta: 26/06/2017].

HOT POTATOES [aplicación]. Disponible en: <https://hotpot.uvic.ca/> [Consulta: 28/06/2017].

JCLIC [aplicación]. Disponible en: <http://clic.xtec.cat/es/jclic/index.htm> [Consulta: 28/06/2017].

LENGUA ESPAÑOLA PARA PRIMARIA [juego online]. Disponible en: http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/aplicaciones/lengua/popup_fullscreen.htm [Consulta: 28/06/2017].

MUNDO PRIMARIA [aplicación web]. Disponible en: <http://www.mundoprimaria.com/> [Consulta: 28/06/2017].

PIXTON [página web]. Disponible en: <https://www.pixton.com/es/> [Consulta: 28/06/2017].

PORTAL DE EDUCACIÓN DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CASTILLA LA MANCHA [página web]. Disponible en: <http://www.educa.jccm.es/recursos/es/cuadernia/editor-cuadernia/descarga-aplicacion-cuadernia> [Consulta: 28/06/2017].

REFRANERO MULTILINGÜE [recurso web]. Disponible en: <http://cvc.cervantes.es/lengua/refranero/> [Consulta: 28/06/2017].

SPREAKER [recurso web]. Disponible en: <http://www.spreaker.com/> [Consulta: 28/06/2017].

STORYBIRD [aplicación en línea]. Disponible en: <http://storybird.com/> [Consulta: 28/06/2017].

TESTEANDO [página web]. Disponible en: <http://www.testeando.es/> [Consulta: 28/06/2017].

9. ANEXOS

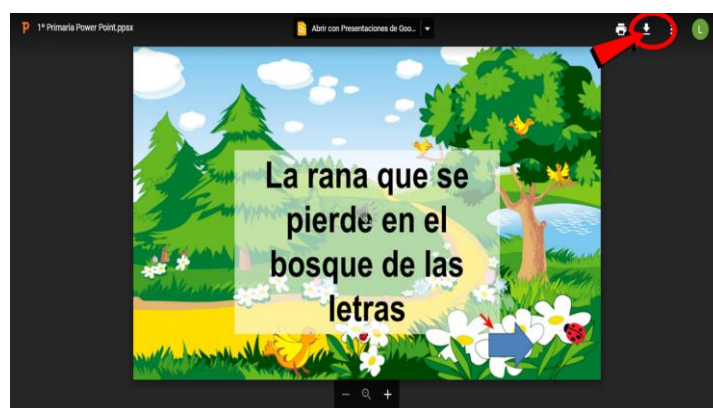
ANEXO 1: Instrucciones para abrir los distintos juegos educativos

Ya que puede ser algo complicado descubrir los juegos creados con varios programas utilizados a lo largo de este TFG, a continuación, se muestra una breve explicación sobre cómo hacerlo. Los cuatro primeros cursos se encuentran almacenados en Google Drive. Los dos últimos cursos han sido trabajados con la aplicación *Blogger*, por lo que no es necesario almacenarlos en Google Drive y su visualización es más sencilla que las anteriores, puesto que, para abrirlos solo se debe pulsar en el hipervínculo deseado. Se facilita un enlace de acceso privado a cada uno de los juegos para su visionado durante la defensa del presente TFG.

Los pasos que hay que seguir para acceder a ellos son los siguientes:

A. Para *Power Point* (actividades de primero y segundo)

- **Paso 1:** Primero, hay que conducir el ratón hacia el curso deseado. Seguidamente, se debe pulsar *control* (ctrl) y hacer clic con el botón izquierdo del ratón. A continuación, aparece una pestaña en el navegador donde se encuentra el juego educativo seleccionado.
- **Paso 2:** Se debe pinchar en *descargar* para su posible visualización. Gracias a este paso, aparecerá una ventana en la parte inferior de la pantalla y se deberá abrir para poder visualizarla.

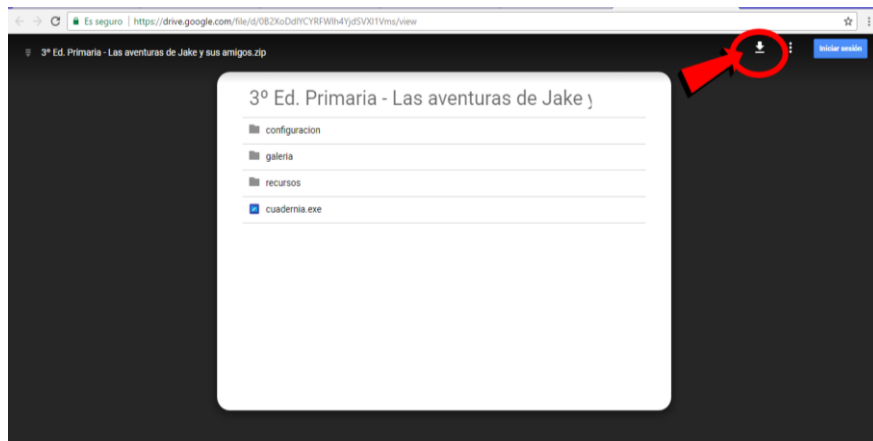


B. Para *Cuadernia* (actividades de tercero y cuarto)

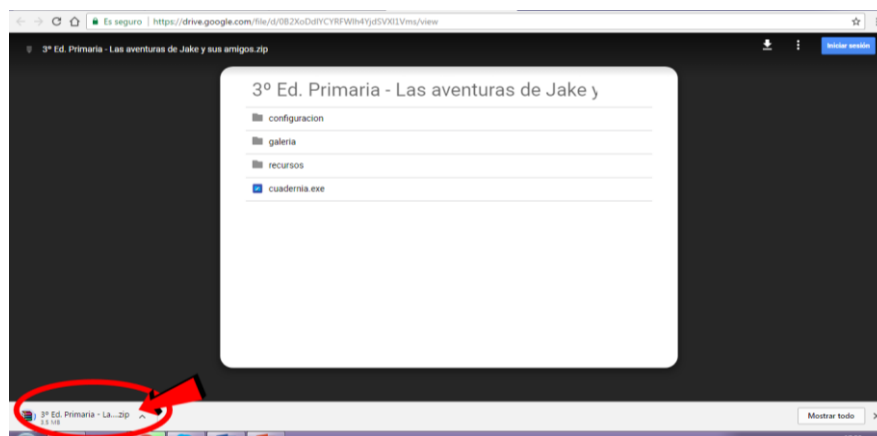
- **Paso 1:** Se debe conducir el ratón hacia el curso deseado. Seguidamente, se tiene que pulsar la tecla *control* (ctrl) y hacer clic con el botón izquierdo del ratón. A

continuación, asomará una pestaña en el navegador donde se encuentra el juego educativo seleccionado.

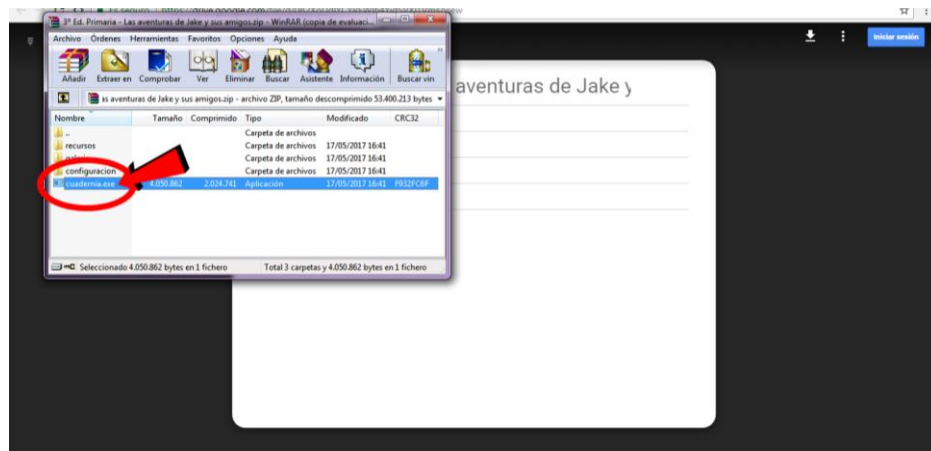
- **Paso 2:** Aparecerá una carpeta donde se encuentran distintos archivos con los materiales utilizados en dicho juego. Primeramente, para poder observar el juego se debe descargar.



- **Paso 3:** Saldrá una ventana en la parte inferior de la pantalla; se deberá abrir para poder visualizarla.



- **Paso 4:** Se muestra una carpeta con archivos comprimidos, y se deberá pinchar en *cuadernia.exe*.



ANEXO 2: Hipervínculos para el visionado de los distintos juegos didácticos

[1.º de primaria](#)



[2.º de primaria](#)



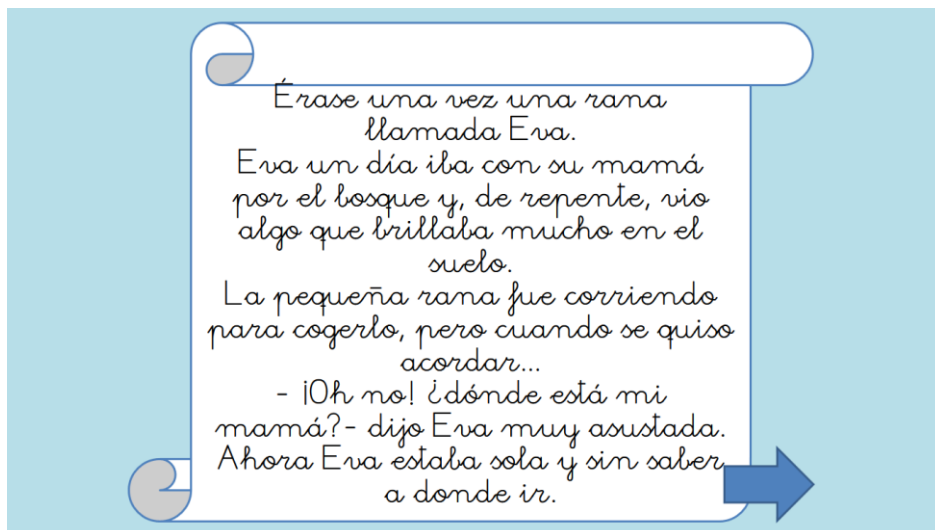
[3.º de primaria](#)



[4.º de primaria](#)



ANEXO 3: Juego educativo de primero





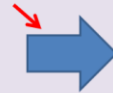


Pulsa la consonante o vocal por la que empiece la siguiente imagen:

A a

B b

C c



Pulsa la consonante o vocal por la que empiece la siguiente imagen:

D d

E e

F f



Pulsa la consonante o vocal por la que empieza la siguiente imagen:

G g

H h

I i



Pulsa la consonante o vocal por la que empieza la siguiente imagen:

J j

L l

M m



Pulsa la consonante o vocal por la que empieza la siguiente imagen:

N n

Ñ ñ

O o

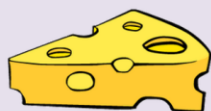


Pulsa la consonante o vocal por la que
empiece la siguiente imagen:

P p

Q q

R r



Pulsa la consonante o vocal por la que
empiece la siguiente imagen:

S s

T t

U u



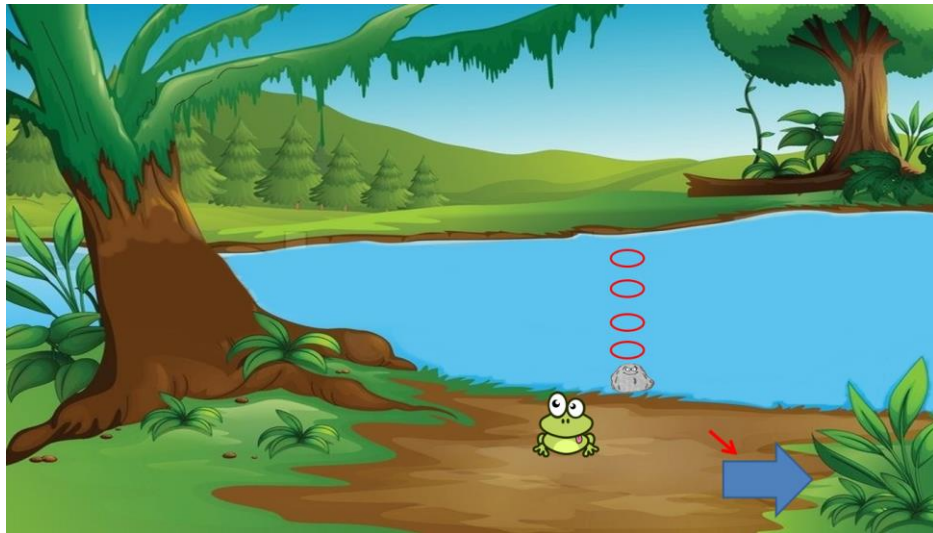
Pulsa la consonante o vocal por la que
empiece la siguiente imagen:

V v

W w

X x





Prueba 2



Pincha el trabajo que realiza la persona de la imagen:

Reparar el coche

Jugar al fútbol

Apagar el fuego



Pincha el trabajo que realiza la persona de la imagen:

Cocinar pollo

Dirigir el tráfico

Repartir cartas



Pincha el trabajo que realiza la persona de la imagen:

Cortar verduras

Dirigir el tráfico

Repartir cartas



Pincha el trabajo que realiza la persona de la imagen:

Bailar

Recoger frutas

Pintar paredes



Pincha el trabajo que realiza la persona de la imagen:

Plantar semillas

Arreglar los zapatos

Cortar el pelo



Pincha el trabajo que realiza la persona de la imagen:

Pescar

Proteger a los ciudadanos

Pintar paredes



Pincha el trabajo que realiza la persona de la imagen:

Cambiar ruedas

Cortar verduras

Cantar ópera



Pincha el trabajo que realiza la persona de la imagen:

Entrevistar

Apuntar los pedidos

Dar clase



Pincha el trabajo que realiza la persona de la imagen:

Buscar información

Jugar al fútbol

Apuntar los pedidos



Pincha el trabajo que realiza la persona de la imagen:

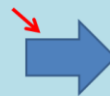
Cortar verduras

Dirigir el tráfico

Repartir cartas



Prueba
3





Pincha la palabra parecida:



Alegre

Feliz

Triste

Pincha la palabra parecida:



Triste

Risueño

Apenado

Pincha la palabra parecida:



Colegio

Casa



Pincha la palabra parecida:



Caminar

Correr



Pincha la palabra parecida:



Raqueta

Balón



Pincha la palabra parecida:



Mirar

Leer



Pincha la palabra parecida:



Botella

Colonia



Pincha la palabra parecida:



Escuchar

Hablar



Pincha la palabra parecida:



Pulseras

Sortijas



Pincha la palabra parecida:



Colorear

Escribir



Pincha la palabra parecida:



Camino

Vivienda





Prueba

4



Selecciona las palabras que pertenecen a la familia de panadería:



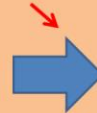
Selecciona las palabras que pertenecen a la familia de librería:



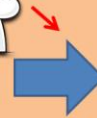
Selecciona las palabras que pertenecen a la familia de frutería:



Selecciona las palabras que pertenecen a la familia de pescadería:



Selecciona las palabras que pertenecen a la familia de carnicería:



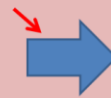
Selecciona las palabras que pertenecen a la familia de pastelería:



Selecciona las palabras que pertenecen a la familia de joyería:



Prueba
5





Pincha el contrario que sea adecuado:



Seco

Húmedo

Pincha el contrario que sea adecuado:



Contento

Vacio

Pincha el contrario que sea adecuado:



Abierto

Cerrado

Despejado



Pincha el contrario que sea adecuado:



Fuerte

Musculoso

Débil



Pincha el contrario que sea adecuado:



Difícil

Fácil

Complicado



Pincha el contrario que sea adecuado:



Malo

Sano



Pincha el contrario que sea adecuado:



Hombre

Personas



Pincha el contrario que sea adecuado:



Grande

Diminuto



Pincha el contrario que sea adecuado:



Sucio

Limpio

Triste



Pincha el contrario que sea adecuado:



Baile

Reposo

Coreografía



Pincha el contrario que sea adecuado:

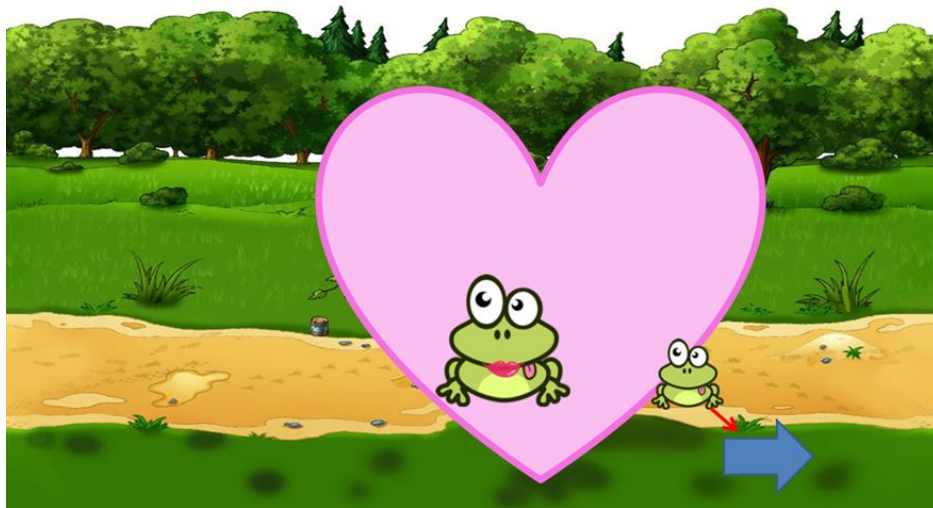
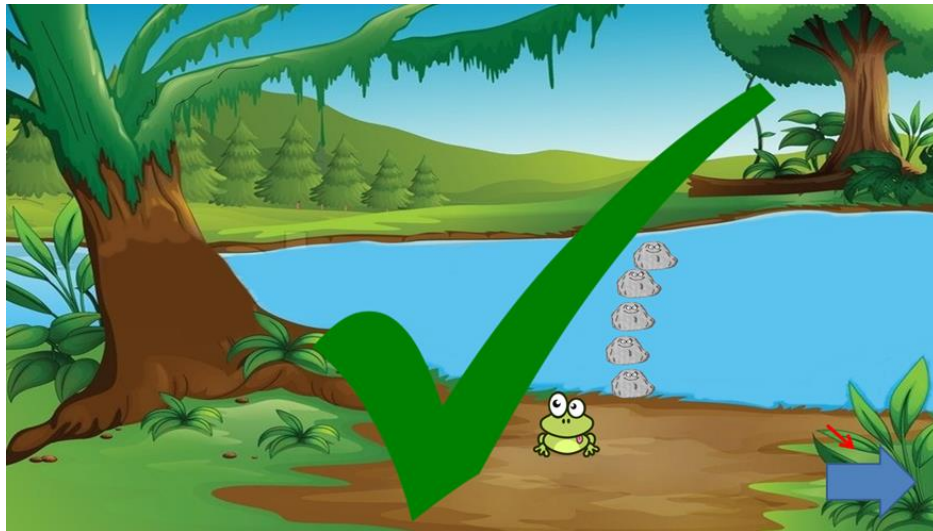


Rico

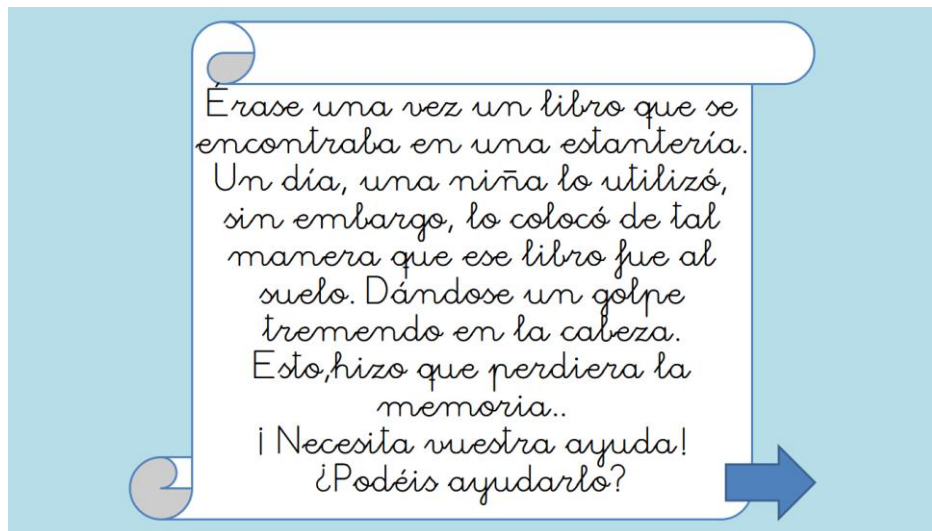
Pobre

Feliz





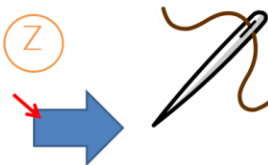
ANEXO 4: Juego educativo de segundo





Pincha en la letra o vocal por la que
empiece la imagen:

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



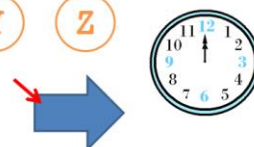
Pincha en la letra o vocal por la que
empiece la imagen:

a b c d e f g h i j
k l ll m n ñ o p q r
s t u v w x y z



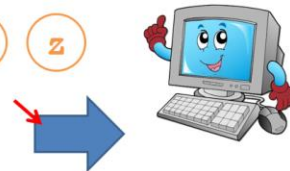
Pincha en la letra o vocal por la que
empiece la imagen:

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



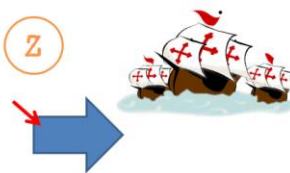
Pincha en la letra o vocal por la que
empiece la imagen:

a b c d e f g h i j
k l ll m n ñ o p q r
s t u v w x y z



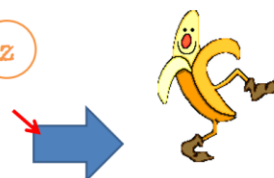
Pincha en la letra o vocal por la que
empiece la imagen:

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



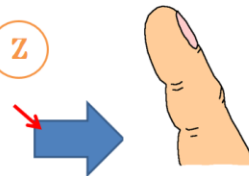
Pincha en la letra o vocal por la que
empiece la imagen:

a b c d e f g h i j
k l ll m n ñ o p q r
s t u v w x y z



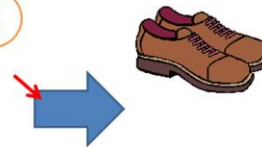
Pincha en la letra o vocal por la que
empiece la imagen:

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



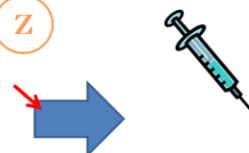
Pincha en la letra o vocal por la que
empiece la imagen:

a b c d e f g h i j
k l ll m n ñ o p q r
s t u v w x y z



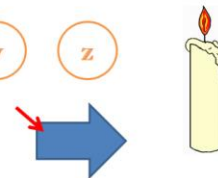
Pincha en la letra o vocal por la que
empiece la imagen:

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



Pincha en la letra o vocal por la que empiece la imagen:

a b c d e f g h i j
k l ll m n ñ o p q
r s t v w x y z



Recuerda que:
La familia de palabras es el conjunto de palabras que tienen una parte en común.
Flor, florero, florista y floristería son palabras de la misma familia.



Selecciona la palabra que no pertenece a la familia de palabras.

Dentista

Diente

Molar

Dentadura



Selecciona la palabra que no pertenece a la familia de palabras.

Mar

Manantial

Marítimo

Marinero



Selecciona la palabra que no pertenece a la familia de palabras.

Campo

Campestre

Campesino

Camión



Selecciona la palabra que no pertenece a la familia de palabras.

Zanahoria

Zapatería

Zapatos

Zapatero



Selecciona la palabra que no pertenece a la familia de palabras.

Juguete

Juguetería

Junio

Jugar



Selecciona la palabra que no pertenece a la familia de palabras.

Baño

Bañera

Bañador

Basura



Selecciona la palabra que no pertenece a la familia de palabras.

Reloj

Receta

Relojero

Relojería



Selecciona la palabra que no pertenece a la familia de palabras.

Papejería

Papelera

Papel

Pato



Selecciona la palabra que no pertenece a la familia de palabras.

Caracol

Carromato

Carro

Carruaje



Señala que listas de palabras están correctamente ordenadas alfabéticamente:

Caramelo,
quimono,
pez y
muñeca.

Balón,
casona,
dedal y
mono.



Señala que listas de palabras están correctamente ordenadas alfabéticamente:

Ensalada,
girasol,
excavadora
y vela.

Bicicleta,
cerdo,
dragón y
melocotón.



Señala que listas de palabras están correctamente ordenadas alfabéticamente:

Abriego,
dado,
fotografía y
xilófono.

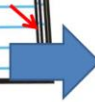
Calibre,
alicates,
tuercas y
sierra.



Señala que listas de palabras están correctamente ordenadas alfabéticamente:

Animales,
canicas,
balón y
álbum.

Agua, cola,
limonada y
naranjada.



Señala que listas de palabras están correctamente ordenadas alfabéticamente:

Correos,
hospital,
policía y
reloj.

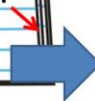
Papel,
radio, lana
y audio.



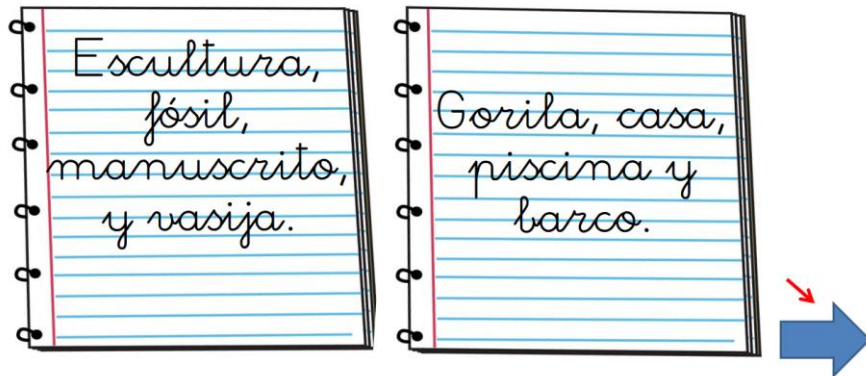
Señala que listas de palabras están correctamente ordenadas alfabéticamente:

Guante,
enchufe,
hilo e
imán.

Aspiradora,
botón,
corazón y
diamante.



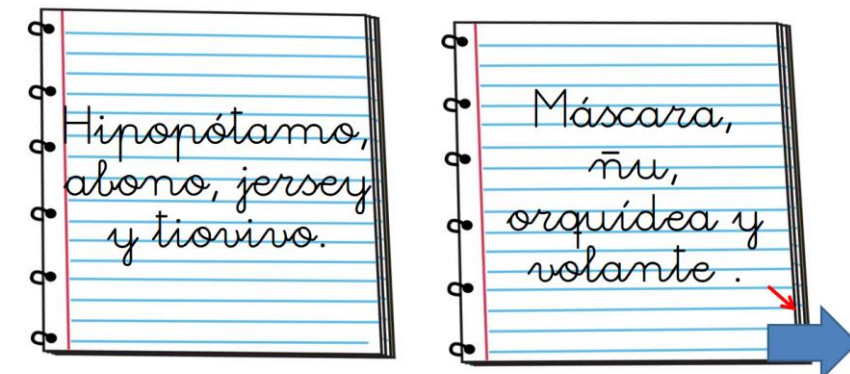
Señala que listas de palabras están correctamente ordenadas alfabéticamente:



Señala que listas de palabras están correctamente ordenadas alfabéticamente:



Señala que listas de palabras están correctamente ordenadas alfabéticamente:



Señala que listas de palabras están correctamente ordenadas alfabéticamente:

Calendario,
urraca,
matrícula y
búfalo.

Balancín,
chimenea,
gaviota y
quiosco.



Pincha en la terminación adecuada para formar una palabra



Pincha en la terminación adecuada para formar una palabra

Gira-

-luna



-sol



Pincha en la terminación adecuada para formar una palabra

Pasa-

-tiempo



-línea



Pincha en la terminación adecuada para formar una palabra

Boca-

-calle



-grande



Pincha en la terminación adecuada para formar una palabra

Verdi-

-agua



-negro



Pincha en la terminación adecuada para formar una palabra

Agri-

-dulce



-salado



Pincha en la terminación adecuada para formar una palabra

Lava-

-ropa



-platos



Pincha en la terminación adecuada para formar una palabra

Tira-

-basura



-chinas



Pincha en la terminación adecuada para formar una palabra

Cara-

-dura



-blanda



Pincha en la terminación adecuada para formar una palabra

Abre-

-latas



-puertas





Selecciona la terminación adecuada
para formar un diminutivo:



-ito

-ón

Perr-

-azo



Selecciona la terminación adecuada
para formar un diminutivo:



-ón

-illa

Cuchar-

-aza



Selecciona la terminación adecuada
para formar un diminutivo:



Árbol-

-illo

-ón

-azo



Selecciona la terminación adecuada
para formar un diminutivo:



Libr-

-ón

-azo

-ito



Selecciona la terminación adecuada
para formar un diminutivo:



Gallin-

-ita

-ón

-aza



Selecciona la terminación adecuada
para formar un diminutivo:

-ón

-azo

-ito

Espej-



Selecciona la terminación adecuada
para formar un diminutivo:

-illo

-ón

-azo

Pat-



Recuerda que:

Las palabras que
tienen significados
iguales o parecidos son
palabras sinónimas.



Pincha el sinónimo que sea adecuado:

Anciano 

Joven

Adolescente

Pequeño

Viejo 



Pincha el sinónimo que sea adecuado:

Conversando 

Teléfono

Charlando

Callar

Silenciar 



Pincha el sinónimo que sea adecuado:

Caro 

Barato

Dinero

Costoso

Hombre 



Pincha el sinónimo que sea adecuado:



Cabello

Calvo

Mujer

Castaño



Pincha el sinónimo que sea adecuado:



Borrar

Libro

Lápiz

Anotar



Pincha el sinónimo que sea adecuado:



Guisar

Cocinero

Cocina

Guisante



Pincha el sinónimo que sea adecuado:



Arreglado

Maquinaria

Mecánico

Estropeado 



Pincha el sinónimo que sea adecuado:



Perro

Ignorar

Desconocer

Oler 



Pincha el sinónimo que sea adecuado:



Elefante

Bañera

Asear

Manchar 



Pincha el sinónimo que sea adecuado:

Campeón



Futbolista

Vencedor

Perdedor

Premio



Selecciona la terminación adecuada
para formar un aumentativo:



-illa

-ón

Taz-

-ita



Selecciona la terminación adecuada
para formar un aumentativo:



Chulet-

-ita

-illa

-azo



Selecciona la terminación adecuada
para formar un aumentativo:



Malet-

-aza

-ita

-illa



Selecciona la terminación adecuada
para formar un aumentativo:



Coch-

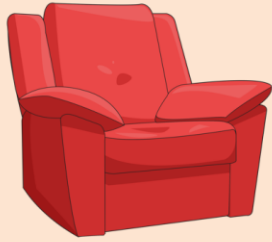
-azo

-ecillo

-ecito



Selecciona la terminación adecuada
para formar un aumentativo:



Sill-

-ón

-ita

-illa



Selecciona la terminación adecuada
para formar un aumentativo:



Cas-

-illa

-ona

-ita



Selecciona la terminación adecuada
para formar un aumentativo:



Almohad-

-ón

-ita

-illa





Pincha el antónimo que sea adecuado:

Lento

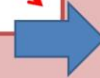


Rápido

Pausado

Calmado

Relajado



Pincha el antónimo que sea adecuado:

Calor



Fuego

Bochorno

Frío

Ardor



Pincha el antónimo que sea adecuado:

Grande



Enorme

Pequeño

Grandioso

Gigante



Pincha el antónimo que sea adecuado:

Bajar



Montaña

Caer

Subir

Descender



Pincha el antónimo que sea adecuado:

Divertido



Festivo

Alegre

Gracioso

Aburrido



Pincha el antónimo que sea adecuado:

Nervioso



Tranquilo

Impaciente

Agitado

Inquieto



Pincha el antónimo que sea adecuado:

Construir



Fabricar

Levantar

Destruir

Obrar



Pincha el antónimo que sea adecuado:

Llorar



Lamentar

Reír

Gimotear

Lágrimas



Pincha el antónimo que sea adecuado:

Delgado

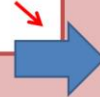


Grueso

Ligero

Delicado

Flaco



Pincha el antónimo que sea adecuado:

Mucho

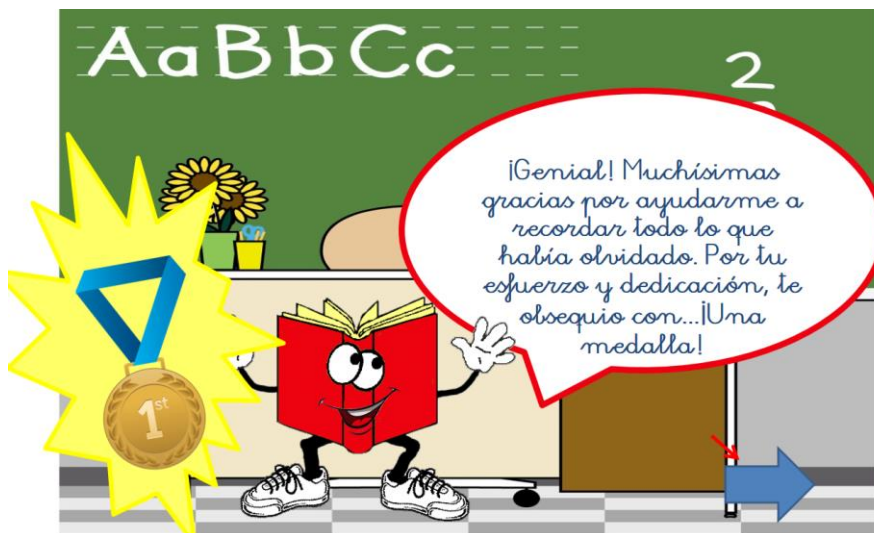


Bastante

Animales

Poco

Abundante





ANEXO 5: Vocabulario extraído de los tres ciclos de Educación Primaria

CURSOS	VOCABULARIO
1º	FAMILIA DE PALABRAS: Flores (floristería), fruta (frutería), zapato (zapatilla y zapatero), vestido (vestimenta y vestidor), Camisa (camisón), molino (molinero), pintura (pintor y pintora) vaca (vaquero), pastel (pastelero), chocolate (chocolatería) y reloj (relojero). SINÓNIMOS: Casa-vivienda, pintar-colorear, contento-feliz, caminar-andar, lista-inteligente, difícil-complicado, automóvil-coche, balón-pelota, colegio-escuela, perfume-colonia, grande-enorme, guapo-bonito, andar-caminar, colocar-poner, cabello-pelo, doctor-médico y habitantes-personas. ANTÓNIMOS: Lleno-vacío, mojado-seco, dormido-despierto, lejos-cerca, alto-bajo, claro-oscuro, suave-áspero, empezar-acabar y fuerte-flojo. ABECEDARIO: Árbol, flor, elefante, indio, osito, uva, avión, erizo, uno, oveja, iglú, uña, abanico, ojo, estrella, isla, balón, campo, rana, tarta, hueso, patín, sandía, máquina robot, pieza, teléfono, cable y botón.
2º	ABECEDARIO: Brazo, pierna, estómago, uña, rodilla, extremidades, los meses del año, cartón, papeles, diadema, aro, zapato y rodilla. PALABRAS SINÓNIMAS: Bonita-linda-guapa, viejo-anciano, contento-feliz-alegre, pelo-cabello, pintar-colorear, danza-baile, chillar-gritar, asear-lavar, campeón-vencedor, roja-colorada, difícil-complicado, veloz-rápido, delgado-flaco, inteligente-

2º	listo, terminar-acabar, olfatear-oler, cocinar-guisar, feliz-contento, grande-enorme, estropeado-averiado, colegio-escuela, anota-escribe y conversando-charlando. PALABRAS ANTÓNIMAS: Fácil-difícil, subo-bajas, feo-guapo, reír-llorar, tranquilo-nervioso, desordenar-ordenar, lleno-vacío, frío-caliente, cerrar-abrir, duro-blando, oscuro-claro, barato-carro, separar-juntar, pequeño-grande, sucio-limpio, bueno-malo, aburrido-divertido, calor-frío y amargo-dulce. FAMILIA DE PALABRAS : Flor (florero, florista y floristería), pastel (pastelero y pastelería), papel (papelerías y papelera) pescado (pescadería y pescadero), fruta (frutero y frutería), reloj (relojería y relojero), baño (bañera y bañador), libro (librería y librero), zapatos (zapatería y zapatero), pájaro (pajarita y pajarería), carro (carreta y carretilla), pelo (peluquería y peluquero), juguete (juguetería y jugar), mar (marítimo y marinero), campo (campestre y campesino), dentista (diente y dentadura), carro (carruaje y carromato) y mensaje (mensajero y mensajería). DIMINUTIVOS: Árbol- arbolillo, galleta-galletita, vaso-vasito, cuchara-cucharilla, gallina-gallinita, perro-perrillo, chica-chiquilla, pato-patito, muñeca-muñequita, botas- botitas, casa-casita, libro-librillo, espejo-espejito, chupete-chupetito, mesa-mesita, silla- sillita, caja-cajita, gato-gatito, zapato-zapatito y vestido-vestidito. AUMENTATIVOS: Bolsa- bolsaza, chuleta-chuletón, perro-perrazo, casa-casona, coche-cochazo, bicicleta-bicicletaza, taza-tazón, galletas-galletonas, cacerola-cacerolón, mesa-mesaza, hermano-hermanote, bizcochos-bizcochazos, gato-gatazo, silla-sillota, escoba-escobaza y zapato-zapatón. PALABRAS COMPUESTAS: Baloncesto, paraguas, girasol, sabelotodo, archivador, sacapuntas y zapatilla. DICCIONARIO: podio, enlazar, mantear, manteca, mantecada, mantecado, emisor, emitir, emoción, emocional, piscívoro, pisolabis, pisiforme y piso.
----	--

3º	EL ABECEDARIO Y EL DICCIONARIO: Pelota, lápiz, vaso, araña, burro, gallina, ciervo, leopardo, agua, batido, zumo, café, leche, azucena, clavel, geranio, rosa y margarita. PALABRAS SINÓNIMAS: Doctor-médico, tiesto-maceta, gruñona-cascarrabias, enfermo-paciente, apetito-hambre, rara-extraña, dócil-obediente, respondió-contestó, principio-inicio, roja-colorada, olivas-aceitunas, caretas-máscaras, cabello-pelo, caminaron-pasearon, entretenía-divertía, aproximaban-acercaban, barrotes-barras, divertido-alegre-simpático, velero-barco-navío y querer-amar-estimar. PALABRAS ANTÓNIMAS: lleno-vacío, sucio-limpio, triste-alegre, claro-oscuro, encender-apagar, llenar-vaciar, ruido-silencio, ligero-lento, cerca-lejos, fuerte-débil, visible-invisible, amigo-enemigo, enfermo-sano, ganar-perder, cerrado-rápido, despacio-fuerte, grande-pequeño, largo-corto, bajo-alto, trola-verdad y generoso-egoísta PALABRAS POLISÉMICAS: puente, barra, banco, pila, copa, ratón, ojo, cara, boca y planta. NOMBRES DE PAREJAS: mujer-hembra, hombre-macho, padrino-madrina, nuera-yerno, vaca-toro, mamá-papá y caballo-yegua. PALABRAS DERIVADAS (I): Lluvioso, taxista, contable, florero, mensaje, agradecer, saxofón, temer, ganado, librería, frutero o frutera, sopa, huevo, baño y cuchara. PALABRAS DERIVADAS(II): Desaparecer, inseguro, reponer, recargar, desmontar, desordenar, desatar, desinfectar, deshacer, desanimar, desabrochar, destapar, indirecto, intranquilo, incapaz, injusto, insensible, inaceptable, inmóvil, insano, desilusión, descansado, descubierto, inexacto, inquieto, desunido, injusto, desagradable, imprudente, inapropiado, desaconsejable e invisible. DIMINUTIVOS: Papelillo, barquilla, campanilla, flequillo, chiquilla, pañuelillo, osillo, arbolito, pajarito, animalito, zapatilla, carretilla, bombilla, agujerillo, ramita, cerdito, patito, arbolito, chiquito, dedito y paletillas.
----	---

3º	AUMENTATIVOS: Gigantón, grandote, golpazo, narizota, zapatón, maletón, moscona, perrazo, tazón, ladrillazo y ojazos. FAMILIA DE PALABRAS: Café (cafetera, cafetal y cafetería), zapatos (zapatero, zapateros, zapatillas y zapatería), flor (florero, floración, floricultor, floristería, florista, florido y florecer), barba (barbita, barbilla, barbudo y barbería), cabeza (cabezón, cabezudo, cabezota, cabezazo y cabezal), helado (heladería, helar y heladero), árbol (arbolado, arboleda y arbusto), libro (librería, librero y librote), calle (callejón, callejear, callejero y calleja), caja (cajero, cajón, cajonera y cajera) y campo (campesino, campero, acampar y campestre). PALABRAS COMPUESTAS: Saltamontes, ciempiés, lavavajillas, matasuegras, quitanieves, fotocopia, pasatiempos, marcapasos, paracaídas, sacacorchos, limpiacristales, camiseta, limpiacristales, cuentagotas, quitamanchas, limpiabotas, sacapuntas, tirachinas, girasol, hierbabuena, cascanueces, pararrayos, verdinegro, pelirrojo, lavaplatos, rompeolas, cascarrabias y cortafuegos. CAMPO SEMÁNTICO: Frutas, instrumentos musicales de cuerda, animales, casa, frutas, ropa, juguetes, legumbres, vehículos, flores, meses del año, colores, muebles, monumentos históricos, mamíferos y peces. ONOMATOPEYAS, FRASES HECHAS Y REFRANES Las <u>onomatopeyas</u>: ¡Cataplum!, ¡Toc-toc-toc!, ¡Ring-ring!, ¡Achís!, ¡Tic- tac!, ¡Tilím- tilín!, ¡croac-croac!, ¡piii!, ¡cri-cri! Las <u>frases hechas</u>: Andar de capa caída; tener cara de palo; no dar pie con bola; no pegar ojo; estar como un pez en el agua; tener todo manga por hombro; irse por las ramas; estar como una regadera; hacerse la boca agua; hacer de tripas corazón y tener buen corazón. Los <u>refranes</u>: En abril, aguas mil; perro ladrador, poco mordedor; quien mucho abarca, poco aprieta y sarna con gusto, no pica.
----	---

4º	DICCIONARIO: Baile, bala, banderilla, beca y lágrima. SINÓNIMOS: Alboroto-bullicio, famoso-célebre, esperar-aguardaba, excusa-disculpa, cerdo-sucio, charla-habla, huida-escapada, barriga-panza, tristeza-pena, tiesto-maceta, anillo-sortija, embuste-mentira, automóvil-coche, fango-lodo-barro, costado-flanco-lado, necesitado-pobre-indigente, parar-frenar, subir-ascender, lograr-conseguir y sorprender-asombrar. ANTÓNIMOS: Salado-dulce, mojado-seco, maduro-adulto, duro-blando, llenar-vaciar, aburrir-divertir, impedir-permitir, terminar-empezar, entrar-salir, hacer-deshacer, limitado-ilimitado, tratable-intratable, precioso-feo, cómodo-incomodo, descolocar-colocar, lógico-ilógico, piedad-indiferencia, deslucido-lucido, ileso-herido, generoso-egoísta, violento-tranquilo y valiente-cobarde. PALABRAS POLISÉMICAS Y HOMÓNIMAS: Las <u>palabras polisémicas</u>: Ojo, aguja, cerradura, corro, gato, pasar, mono y pulpo, diente. Las <u>palabras homónimas</u>: Hueso, nube, manta, pelos y gato, carpa y cubo. PALABRAS HOMÓFONAS: Vaca/ baca, orca/ horca, boto/ voto, halla/ haya, calló/ cayó, callado/cayado, revelar/rebelar, asta/hasta, ojear/hojear, tuvo/ tubo, unos/ hunos, ay/ ahí/ hay, habría/ abría, rallo/ rayo, ora/ hora, halla/ haya y calló/ cayó. PALABRAS COMPUESTAS: Sacapuntas, paracaídas, limpiacristales, lavavajillas, mapamundi, quitanieves, tocadiscos, trabalenguas, espantapájaros, motocicleta, cumpleaños, pintaúñas, bocarriba, tirachinas, nochebuena, cortacésped, automóvil, pararrayos y tragaperras. LAS PALABRAS DERIVADAS: Ilógico, prever, reeditar, monocolor, polisemia, semicircunferencia, correcto, tapar, piedad, atar, mentir, mortal, colgar, probable, culto, regalo, reelegir, presente, recogedor, precocinado, rebelde, precioso, prefijar, recargar, recompensa, recaída, recalienta, polivalente, monomanía, semidragón, semirrecta, polilla, semilla, póliza, seminario, polifarmacia, semiautomático, politeísmo, monolingüe, impresionaba, rebozarse y refugiarse.
----	--

4º	PALABRAS DERIVADAS (II): Aeronave, superproducción y telescopio. GENTILICIOS: Riojano, extremeño, aragonés, andaluz, cántabro, balear, zamorano, cordobés, segoviana, cacereño, alavés, malagueña, salmantina, alcarreña, valenciano, vizcaína, barcelonesa, orensano, burgalés, oscense, lucense, onuvense, ovetense, almeriense, marroquí, rumano, búlgaro, portugués, sueco, suizo, gaditano, pacense, guipuzcuano, castellonense, gerundense, alavés, ildense y jienense. COLOQUIALISMOS Y CULTISMOS: Amigo, molar, birlar, miedo, canguelo, hurtar, colega, marcharse, abrirse, movida, chungar, jorobar, gustar, trincar, fardar, presumir, molestar, coger, adulación, incentivo, afabilidad, excentricidades, tedioso, ofidios y cosmopolita. FRASES HECHAS Y REFRANES Las <u>frases hechas</u>: Arrimar el hombro; guardar como oro en paño; hablar por los codos; ir de tiros largos; meterse en la boca del lobo; tirar la toalla; meterse en problemas; darse por vencido; ir vestido de fiesta; tener la cabeza llena de pájaros y matar el gusanillo. Los <u>refranes</u>: En abril aguas mil; en agosto frío en el rostro, en febrero busca la sombra el perro; marzo ventoso y abril lluvioso dejan a mayo florido y hermoso; a quien madruga dios le ayuda; haz el bien y no mires a quien; donde manda capitán, no manda marinero y después de la tempestad siempre viene la calma. LA COMUNICACIÓN VERBAL Y NO VERBAL: La <u>comunicación verbal</u>: Palabras habladas o escritas. La <u>comunicación no verbal</u>: Señales de reciclar, señal de inflamable, prohibido comer, prohibido correr, aseos de señora y hombre y se debe duchar.
----	--

5°	EL DICCIONARIO: Rumiante, raíz, rama, tronco, reposar, roedor, rango, rallar, ramillete, ráfaga, respuesta, cantarín, Balcón, reciclar, globo, roía, enrojecimos, vistieron, azuladas, arroces, camisetas, gruesos, anchas e hizo. PALABRAS SINÓNIMAS Y ANTÓNIMAS Las <u>palabras sinónimas</u>: Hallar-encontrar, amable-afectuoso, imágenes-fotografías, hablar-conversar, enseñar-educar, raro-extraño, inundar-anegar, caminar-andar, descender-bajar, infectar-contaminar, adornadas-engalanadas, amiga-compañera, manaba-brotaba, lentamente-despacio, mentiras-trolas, hablando-conversando, niño-chico, fiesta-feria, caminar-pasear, transparente-cristalina, fallecimiento-muerte, trabajo-empleo, estío-verano, estudioso-empollón, sacerdote-cura, película-filme, batir-agitar, espantar-asustar, emprender-empezar, agarrar-sujetar y estabilizar-fijar. Las <u>palabras antónimas</u>: Subir-bajar, cargar-descargar, real-irreal, usual-inusual, permeable-impermeable, ocultar-descubrir, cerrar-abrir, secar-mojar, facilitar-impedir, ignorar-conocer, levantar-bajar, ganar-perder, muchaspocas, codicioso-generoso, imperceptible-perceptible, desproporcionado-proporcionado, desinflado-inflado, irrespirable-respirable, insensato-sensato, inaccesible-accesible, ilógico-lógico, imposible-posible, insensible-sensible, ilegal-legal, infinito-finito, impar-par, descolgar-colgar, ilimitado-limitado, ilegible-legible, imperecedero-perecedero, ilegítimo-legítimo, indiscreto-discreto, indispuerto-dispuerto, impaciente-paciente, irregular-regular y descansada-cansada. PALABRAS POLISÉMICAS Y HOMÓFONAS. Las <u>palabras polisémicas</u>: Cuerda, cola, boca y ojo. Las <u>palabras homófonas</u>: Haber-a ver, barón-varón, tubo-tuvo, basto-vasto, habría-abría, hizo-izo, herrar-errar, hojear-ojear, desecho-deshecho, cabo-cavo, hierba-hierva, bote-vote y hablando-ablando. LA PALABRA: LEXEMA Y MORFEMA: cajera-encajar- cajonera, vecino-vecina y bodega-bodegas.
----	--

5º	LOS PREFIJOS: Hidrosfera, submarino, monosílabo, transmediterráneo, Extraordinario, transvasar, subcutáneo, subinspector, transoceánico, inculpar, convivir, acortar, inculpar, descubrir, descalzar, desorden, indecisión, desenfocar, submarino, hidrodinámicas, desembarco, inoxidable, desinterés, impagado, imprudente, indecisión, desenfocar, desembarco, inoxidable, improbable, subsecretario, extrarradio, extraoficial, predispuesto, transigir, transatlántico, extraoficial, hidroeléctrica, subrayar, extraplano, semicírculo, subafluente, hidrosfera, monoplaza, extrarradio, subtropical, monocolor, transvasar, subcutáneo, subinspector, transoceánico, monotemática, hidrofobia, extralimitarse, subcampeón y ultramar. SUFIJOS: cajero, jabonera, mensajero, clavito, velita, toldillo, rejilla, recibidor, aspirador, vendedora, herbívoro, insectívoro, agradable, probable, reciclable, agravante, hablante, jardinero, jardinería, ajardinar, jardincillo, jardín, jardinera, mesita, investigador, lavable, sumergible, visitable, carnívoro, zapatilla, comedor, omnívoro, visible, explorador, colador, recibidor, repartidor, diseñador, exprimidor, destornillador, aparejador, investigador, decoradora, proveedor, aspirador, indicador y mirador. LOS GENTILICIOS: hawaiana, madrileño, granadino, castellonense, irlandesa, suiza, donostiarra, onubense, oscense, hispalense, ceutí, pacense, alicantino, cordobés, segoviana, malagueña, vallisoletano, santanderina, alavés, burgalesa, alcarreña, gaditanas, canarios, sevillano, catalanes, vascos, maragato, cesaraugustano, complutense y mirobrigense. PALABRAS COMPUESTAS: motocicleta, girasol, tiralíneas, cortafrío, guardabosques, Sacacorchos, abrelatas, quitanieves, pelirrojo, bocacalle, quitamiedos, montacargas, hierbabuena, trabalenguas, altibajo, hojalata, agridulce, portaequipajes, madreSelva, sordomudo, quitamanchas, balompié, pasapurés, radiocomunicación, salvamanteles, cortaúñas, cascarrabias, portalámparas, cumpleaños, rompecabezas, bienvenidos, motocicleta, espantapájaros, termómetro y girasoles. CAMPO SEMÁNTICO Y FAMILIA DE PALABRAS. Una <u>familia de palabras</u>: árbol, arboleda, arbolito, desarbolar, enarbolar, Ratonera, extraescolar, caminante, perfumería, cafeína, pintura, libro, pesador, sombrero y caballero.
----	---

5º	Un <u>campo semántico</u>: asientos, Planetas, insectos, ríos, viviendas, recipientes, vehículos e instrumentos musicales de percusión. USOS DEL LENGUAJE: COLOQUIALISMOS Y CULTISMOS: Gabán, chaquetón, áspid, culebra, bacilo, bacteria, dádiva, regalo, affaire, negocio, pillar, amuermarse, decaído, peña, aplanado, pandilla, plasta, aburrirse, pesado, gasofa, curra, menda, zampa, féminas, paupérrima, grafía, insulsa, plano y dama. FRASES HECHAS: Hacer algo a lo loco; echar el resto; no dar ni una; ser una tumba y abrir el pico. LOS EXTRANJERISMOS: <i>sport, souvenir, junior, chat, baby, boutique, hall, barman, ballet, baguette, hobby, fan, basket, password, bistec, tráiler, container, show, gourmet, blog, ranking, parking, magazine, senior, weekend, jeep, self-service, hot dog, tutti frutti, mountain bike, panties, posters, comics, parties, business y catering.</i> ABREVIATURAS: D., Ud., m., etc., Sra., máx., avda., f., izda., Pág., dcha., Ej., Gta., Dto., Sres., Núm., Dra., Ayto., adj. s., pl., tr., conj., Sing., adv., admón., p.ej., art., Pl., tfno., ate., VV.AA., plza., cént. y mín.
6º	TIPOS DE DICCIONARIO: políglota, plantas, Rosalía de Castro, Miguel de Cervantes, Manuel de Falla, Teresa de Jesús, Diego Velázquez, Gloria Fuertes y libélula. PALABRAS SINÓNIMAS Y ANTÓNIMAS. Los <u>sinónimos</u>: atraer-seducir, alojar-cobijar, instar-pedir, alegres-contentos, escuela-colegio, tibio-cálido, alegría-felicidad, hondo-profundo, pedazos-trozos, anciano-viejo, negarse-rechazar, pacto-acuerdo, dividir-desunir, tarta-pastel, grupo-agrupación, caminar-andar, despacio-pausadamente, ruta-dirección, difícil-complicado, iglesia-templo, choza-cabaña, tienda-establecimiento, aposento-habitación, arrabal-suburbio, fonda-pensión e insistir-perseverar.

6°	Los <u>antónimos</u>: regular-irregular, discreto-indiscreto, perceptible-imperceptible, hacer-deshacer, helar-deshelar, deportivo-antideportivo, desistir-insistir, reconciliar-enemistar, repeler-atraer, expulsar-admitir, desvincular-vincular, inaceptable-aceptable, antihigiénico-higiénico, impropio-propio, anticorrosivo-corrosivo, imperecedero-perecedero, desubicar-ubicar, rechazar-aceptar, astuto-ingenuo, excluir-incluir, orgulloso-insatisfecho, alteró-calmó, despobladas-pobladas, fiero-manso y transparente-opaco. PALABRAS POLISÉMICAS: Gallo, patas, pista, radio, terraza, castaño, diente, nudo y peña. HOMÓNIMAS Y PARÓNIMAS. Las <u>palabras homónimas</u>: Saco: sustantivo/ saco: verbo y papa: sumo pontífice; papa: patata; papa: sopas muy blandas y papa, del verbo papar. Las <u>palabras parónimas</u>: Casar y cazar, docena/ decena, eclipse/ elipse, dispensa/ despena, calavera/ carabela, astral/ austral, acta/apta, absolver/absorber, cazo/caso, factura/ fractura, preceder/ proceder, infligir/ infringir, rebozar/ rebosar, relevar/rebelar y retractarse/ retratarse. PALABRAS DERIVADAS: SUFIJOS: Encinar, comedero, ambulatorio, acuario, trigal, olivar, regadera, secador, aparejadora., hormiguero, jardinera, modista y empresaria. PALABRAS DERIVADAS (II): PREFIJOS DE LUGAR Y DE NEGACIÓN: Subterráneo, sobrecoste, extraterrestre, interurbano, intramuscular, atípico, decrecer, desconfiar, disculpa, ilógico, improbable, incompleto, anticongelante, contraluz, sobrevolaba, subcampeón, intravenosa, extrarradio, sobreproducción, internacional, descongelar, inútil, contracorriente, contramuro, preciso, corriente, inmaduro, desafortunado, antiniebla, discontinuo y afónico. DIMINUTIVOS, AUMENTATIVOS Y DESPECTIVOS: Vasito, ventanilla, pañuelico, plazuela, chaquetilla, grandullón, arbolazo, grandote, cochazo, taconazo, carpetón, moscón, perrucho, gentuza, negruzco, camastro, bodorrio, tienducha, campana, despacito, maripositas, pueblucho, tardecita, callejuela, manaza, parduzco, musicastro, poblacho, guapote, simpaticón, ojitos,
----	--

6º	escenita, tienducha, casona, animalillo, poetilla, blanquito, delgaducho, personita, gentuza, pisito, solazo, tomatazo, cuartillo, pingüinito, piedrecita, bolsazo, florecilla, aldehuela, naranjita, viajazo y bicicletilla. CAMPO SEMÁNTICO Y FAMILIA DE PALABRAS. Los <u>campos semánticos</u>: Colores, utensilios de cocina, muebles, sabores, animales salvajes, árboles, flores, arbustos, frutas, familia, instrumentos musicales, formas geométricas y alimentos. Las <u>familias de palabras</u>: Rosa (rosal y rosaleda), libro (libresco y librero), silla (sillón y sillería), sol (solar y soleado), sombra (sombrero y sombrilla), materia (material), golpe (golpear y golpeador), árbol (arbolillo), zapato (zapato y zapatería), café (cafetera y cafetería), flor (florecer y floristería) y casa (caseta y casero). FORMACIÓN Y DEFINICIÓN DE NOMBRES Y ADJETIVOS: Basurero, justicia, dormitorio, vieira, bahía, lustro, hórreo, locuaz, liviano, ignoto, angosto, oboe, doblón, masía, hinojo, acacia, romero, lavanda, ajonjolí, fresno, perejil, enebro, cedro, trébol, abedul, avellano, viajeros, cocoteros, central, grandioso, vendible, comer, leer, sustituir, acceder, incomparables y orientales. FORMACIÓN Y DEFINICIÓN DE VERBOS: Anudar, limpiar, escuchar, anotar, avisar, profundizar, bailar, clarear, dulcear, reprender, aplacar, esconder, ocultar, pacificar, sosegar, prevenir, tapar, amonestar, grandeza, entristecer, beneficio, alegre, odioso, sueño, juez y amenazar. SENTIDO PROPIO Y SENTIDO FIGURADO: Pagar el pato, cazarlas al vuelo, estar en el ojo del huracán, morderte la lengua, lenguas de fuego, lengua de trapo, cuatro lenguas, tener la antena puesta, pegar ojo y haber cuatro gatos. FRASES HECHAS, REFRANES Y PALABRAS COMODÍN. Las <u>frases hechas</u>: Pagar a tocateja y poner entre la espada y la pared.
----	--

6º	Los <u>refranes</u>: ¡Cállate! En boca cerrada no entran moscas; ¡qué miedo! se me ponen los pelos de punta; no metas las narices en cosas que no te afectan; se fue de la lengua y se descubrió el pastel; ser el chocolate del loro; llorar lágrimas de cocodrilo y ser un ratón de biblioteca. Las <u>palabras comodín</u>: Chisme, cacharro y aparato. EXTRANJERISMOS, NEOLOGISMOS, ARCAÍSMOS, PALABRAS TABÚ Y EUFEMISMOS. <u>Los extranjerismos</u>: <i>Pizza, ranking, míster, escáner, carné, boutique, mousse, maître, paparazzi, foulard, check in y mail.</i> <u>Los neologismos</u>: Microondas, Astronauta, software, chatear, hemeroteca y airbag. <u>Los arcaísmos</u>: Yantar (comer) y agora (ahora). <u>Palabra tabú</u>: Ciego, váter, guerra, minusválido, enfermo, mendigo y manicomio. <u>Los eufemismos</u>: Invidente, aseo, paciente, conflicto bélico, indigente, hospital psiquiátrico y discapacitado físico. SIGLAS Y ACRÓNIMOS. ABREVIATURAS: TV, PD., ORA, ATS, COE, OMS, ONG, DNI, AVE, DRAE PVP, TIC, IVA, IES, DGT, ESO AMPA, ovni, uci, doc., tít., Uds., VV.AA., P. ej, dcha., abre., adv., t., conj., pron., dem., suf., s., prep., sing. avda., pág., apdo., c/, Fdo., Hno., cta., núm., Km, Tte., uvi, Sdad., pyme, mm, IPC, ONCE, SER, BOE, COI y RAE.
----	--