

INVESTIGACIÓN EN INNOVACIÓN, EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS EDUCATIVAS

Inmaculada Aznar Díaz

Kamil Kopecký

Juan José Victoria Maldonado

Alejandro Martínez Menéndez

IATE
INSTITUTO ANDALUZ DE INVESTIGACIÓN EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Dykinson, S.L.

Colección Investigación Educativa, Innovación y Transferencia del Conocimiento en Ciencias Sociales

Directores

Dr. Francisco Domingo Fernández Martín	Universidad de Granada
Dr. Santiago Alonso García	Universidad de Granada

Director Adjunto

Dr. Jose María Romero Rodríguez	Universidad de Granada
Dr. Juan José Victoria Maldonado	Universidad de Granada

Comité Científico

Dra. Amparo Martínez Cano	Universidad de Castilla la Mancha
Dra. Ana Castro Zubizarreta	Universidad de Cantabria
Dra. Ana Ortiz Colon	Universidad de Jaén
Dra. Ana Rosa Arias Gago	Universidad de León
Dr.Andrés Escarbajal Frutos	Universidad de Murcia
Dr. Carlos Francisco De Sousa Reis	Universidad de Coimbra
Dra. Damarys Roy Sadradín	Universidad Andrés bello
Dr. Emilio López Parra	Universidad de Castilla la Mancha
Dr. Ernesto López Gómez	Universidad Nacional de Educación a Distancia
Dr.Eufrasio Pérez Navío	Universidad de Jaén
Dr. Hugo Heredia Ponce	Universidad de Cádiz
Dr. Israel Aguilar	Universidad de Texas Río Grande Valley
Dr. Julio Ruiz Palmero	Universidad de Málaga
Dr. Kamil Kopecký	Univerzity Palackého v Olomouci
Dr. Luiz Augusto Coimbra de Rezende Filho	Universidade Federal do Rio de Janeiro
Dra. Maria Alicia Peñalva Velez	Universidad de Navarra
Dra. María Carmen Llorente Cejudo	Universidad de Sevilla
Dra. María Esther Del Moral Pérez	Universidad de Oviedo
Dr. Michele Biasutti	Universidad de Padua
Dr. Mohammad Jilani	O.P. Jindal Global University
Dra. Olga María Moscoso Portillo	Universidad San Carlos de Guatemala
Dr. Oscar Navarro Martínez	Universidad de Castilla la Mancha
Dr. Pascale Baker	University College Dublín
Dr. Pedro José Canto Herrera	Universidad Autónoma de Yucatán
Dra. Raquel de la Fuente Anuncibay	Universidad de Burgos
Dra. Rubí Surema Peniche Cetzal	Universidad Autónoma de Baja California
Dr. Serhat Arslan	Gazi Üniversitesi
Dra. Sobh Chahboun	Queen Maud University College
Dra.Sonia Rocío Casillas Martín	Universidad de Salamanca
Dra.Verónica Marín Díaz	Universidad de Córdoba
Dra. Yeny Serrano	University of Strasbourg
Dr. Yosbanys Roque Herrera	Escuela Superior Técnica de Chimborazo

Colabora

IATE
INSTITUTO ANDALUZ DE INVESTIGACIÓN EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Inmaculada Aznar Díaz
Kamil Kopecký
Juan José Victoria Maldonado
Alejandro Martínez Menéndez

Investigación en Innovación, Evaluación y Competencias Educativas

Todos los derechos reservados. Ni la totalidad ni parte de este libro, incluido el diseño de la cubierta, puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley.

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47)

© Copyright by
Los autores
Madrid, 2026
Editorial DYKINSON, S.L. Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid
Teléfono (+34) 91 544 28 46 - (+34) 91 544 28 69
e-mail: info@dykinson.com
http://www.dykinson.es
http://www.dykinson.com
Consejo Editorial véase www.dykinson.com/quienessomos

Los editores del libro no se hacen responsables de las afirmaciones ni opiniones vertidas por los autores del mismo. La responsabilidad de la autoría corresponde a cada autor, siendo responsable de los contenidos y opiniones expresadas.

El contenido de este libro ha sido sometido a un proceso de revisión y evaluación por pares ciegos, y forma parte de la Investigación Educativa, Innovación y Transferencia del Conocimiento en Ciencias Sociales. V https://www.dykinson.com/libros/colecciones/investigacion-educativa-innovacion-y-transferencia-del-conocimiento-en-ciencias-sociales/390/

La presente publicación esta cofinanciada y respaldada por fondos públicos a través del Instituto Andaluz Interuniversitario de Investigación en Tecnología Educativa

ISBN: 979-13-7047-361-7

IATE
INSTITUTO ANDALUZ
DE INVESTIGACIÓN EN
TECNOLOGÍA EDUCATIVA

INDICE

1. ABJ: RECURSOS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL

Cristina Gabriela Chirila 7

2. EL LÉXICO COMO VÍA PARA EL DESARROLLO COGNITIVO: NUEVAS PERSPECTIVAS SOBRE SU ENSEÑANZA EN CONTEXTO

M.ª Araceli Alonso-Campo 15

3. HABILIDADES PARA LA VIDA: EL DIÁLOGO COMO EJE TRANSFORMADOR DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

María Carmen Fernández Tijero 23

4. METODOLOGÍAS ACTIVAS E INNOVACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA INTEGRAL DEL FUTURO DOCENTE DE LENGUAS EXTRANJERAS

Margarita Robles-Gomez 33

5. EL MAPA COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL ESTUDIO DEL ESPACIO Y EL OBJETO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

José Miguel Alonso Rojo 45

6. APRENDER EL AGUA DESDE EL TERRITORIO: DIDÁCTICA DEL OBJETO Y APRENDIZAJE VIVENCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Ana María Barrena Medina 51

7. DEL OBJETO AL SUJETO: LA INTERCULTURALIDAD COMO MODELO DE INNOVACIÓN DOCENTE EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES

Esther Consolación González Alonso 61

8. TRABAJAR CON MALETAS DIDACTICAS EN EDUCACIÓN SECUNDAria

María Montserrat León Guerrero 69

9. CONSTRUYENDO COMPETENCIAS MÁS ALLÁ DEL CURRÍCULO FRAGMENTADO: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DEL MODELO PEDACOMPETENCIAS EN EL GRADO EN PEDAGOGÍA

Rosa Domínguez-Martín 79

10. APRENDIZAJE EXPERIENCIAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA Y EL PENSAMIENTO CRÍTICO EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PEDAGOGO

Susana Tallón-Rosales y Sandra González-Miguel 89

11. TEJIENDO REDES: LA COMPETENCIA SOCIAL Y COLABORATIVA COMO EJE VERTEBRADOR DE LA PEDAGOGÍA

Mª Auxiliadora Ordóñez-Jiménez y Juan Manuel Núñez-Sánchez 97

12. DE LA COMPETENCIA DIGITAL AL LIDERAZGO TECNO-PEDAGÓGICO EN LA FORMACIÓN INICIAL DE LOS Y LAS PROFESIONALES DE LA PEDAGOGÍA

Estefanía Hita Egea y Mª Lourdes Ferrando Rodríguez 105

13. FORMACIÓN PEDAGÓGICA PARA LA EMPLEABILIDAD MEDIANTE RETOS, TECNOLOGÍA Y CULTURA COMPETENCIAL EMPRENDEDORA

Arasay Padrón Alvarez, Inmaculada Díaz Gavira y Cinthia Peña Hurtado..... 121

14. CONTEXTUALIZAR PARA COMPRENDER. ALFABETIZACIÓN DISCIPLINAR EN UN PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE EN HISTORIA

Paula Soto Lillo..... 131

15. COMENTARIOS RETROALIMENTATIVOS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO HISTÓRICO: UNA PROPUESTA SURGIDA EN UN CURSO DE ALFABETIZACIÓN DISCIPLINAR EN UNA UNIVERSIDAD CHILENA

Jean Carlos Órdenes Soto y Brian López Evert..... 139

16. MODELO DE ALFABETIZACIÓN DISCIPLINAR EN LA COMUNIDAD DE HISTORIA DE UNA UNIVERSIDAD CHILENA: IMPLICANCIAS EPISTÉMICAS EN LA FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

Marisol Velásquez Rivera y Milena Vidal Arancibia 149

17. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS APLICADO A LA EDUCACIÓN FÍSICA

Andrea Llebrés, Nuria María Murcia Ballesta, Ariana Martín Alarcón y Jara Ortega..... 159

18. CÓMO FACILITAR EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS: PEDAGOGÍA CENTRADA EN EL ALUMNO, LA ENSEÑANZA BASADA EN LA RESPONSABILIDAD Y LA ATENCIÓN Y LA RUEDA DE MÉTODOS DE APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS

Andrea Llebrés, Ariana Martín Alarcón, Jara Ortega y Nuria María Murcia Ballesta..... 165

1

ABJ: RECURSOS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL

Cristina Gabriela Chirila[1]

1. INTRODUCCIÓN

Las competencias clave se han consolidado como un eje fundamental del currículo, en coherencia con las diferentes orientaciones del Consejo Europeo (2006, 2018), que las conciben como herramientas indispensables para el desarrollo personal, social y profesional de la ciudadanía. Esta visión se refleja en el actual Real Decreto 157/2022 e influye en la consecución del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 para garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad (Naciones Unidas, 2015). En este marco, los materiales y metodologías que se utilizan en el aula deben alinearse con el enfoque competencial y orientarse a un aprendizaje significativo, inclusivo y ajustado a los retos de una sociedad en constante transformación.

Dentro de este entramado, la competencia en comunicación lingüística ocupa un lugar central, partiendo de una base teórica donde se pueden mencionar autores como Hymes (1972), Canale (1995) o Cantero Serena (2019); la competencia comunicativa se concibe como un conjunto complejo de competencias lingüísticas, discursivas, culturales y estratégicas que se manifiestan en actividades productivas, perceptivas, interactivas y de mediación. La escuela, por tanto, no puede limitarse a transmitir conocimientos sobre la lengua, sino que debe ofrecer situaciones de uso reales y variadas que permitan al alumnado actuar como hablantes competentes en contextos diversos.

El alumnado llega a la escuela con una competencia oral previamente desarrollada en el contexto familiar, pero circunscrita a una variedad dialectal y a unos registros concretos. Por tanto, corresponde a la institución escolar ampliar esos repertorios, ofrecer nuevos géneros discursivos y enseñar a adecuarse a situaciones comunicativas cada vez más complejas.

Ahora bien, esta tarea se enfrenta a condicionantes materiales y culturales entre los que destacan los libros de texto, recurso todavía hegemónico en muchos centros. En el ámbito concreto de la competencia comunicativa, Gómez Picapeo (2011) y Suárez Ramírez (2019) evidencian una presencia muy escasa y poco sistemática de actividades de expresión oral en los manuales de Lengua Castellana y Literatura.

[1] Universidad de Valladolid.

En este contexto, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) se perfila como una alternativa metodológica, o una forma complementaria capaz de responder a exigencias planteadas del currículo competencial vigente y, en particular, al desarrollo de la comunicación oral. El ABJ se entiende como el uso intencional del juego con fines educativos, de manera que se brinda la posibilidad de aprender jugando. La literatura reciente subraya que las experiencias lúdicas, especialmente cuando combinan momentos de juego dirigido por los propios estudiantes y momentos guiados por el docente, favorecen el desarrollo de habilidades sociales, la autorregulación y la adquisición de contenidos académicos, al tiempo que incrementan la motivación y la implicación activa del alumnado (Samper Cerdá et al., 2025; Coyago Vega et al., 2025; Atiencia Armijos et al., 2024).

Desde la perspectiva de la didáctica de la lengua, estas características convierten al ABJ y, en particular, a los juegos de mesa contemporáneos, en un recurso especialmente adecuado para el trabajo de la expresión oral, obligando a explicar, argumentar, negociar, tomar decisiones lingüísticas, acordar reglas, organizar turnos de palabra y gestionar conflictos de forma cooperativa. Además, al trasladar la actividad comunicativa a un entorno lúdico, se reduce la ansiedad, favoreciendo una participación más desinhibida, alineada con la concepción de la oralidad que plantea el Real Decreto 157/2022.

2. MÉTODO

A partir de estas consideraciones, la presente investigación adopta un enfoque descriptivo–analítico de carácter cualitativo, orientado a examinar el potencial de los juegos de mesa contemporáneos como recurso para el desarrollo de la expresión oral en Educación Primaria. El estudio se estructuró en dos fases interdependientes.

En la primera fase, se llevó a cabo un análisis didáctico de una selección intencional de trece juegos de mesa publicados en los últimos años escogidos por su potencial para generar interacción oral en el aula y su accesibilidad para el profesorado. Para su estudio se elaboró una ficha de análisis diseñada *ad hoc*, que contemplaba los siguientes criterios:

- exigencias lingüísticas explícitas e implícitas/ tipologías textuales a producir,
- modalidades de interacción oral (descripción, negociación, argumentación, debate…),
- grado de cooperación,
- presencia de toma de decisiones comunicativas,
- potencial para la creatividad lingüística, y
- posibilidad de incorporación al aula sin cambios significativos.

Los juegos de mesa seleccionados fueron: *Story Cubes*, *Érase una vez*, *Medio Monstruo*, *Palabrea*, *Katudi*, *Vende a tu madre*, *What's Up Junior*, *Rimando Ando*, *Cómo adopté un ñu*, *Adivina en 10*, *Story Colors*, *Isla a la vista* y *The Key of Stories*.

La segunda fase adoptó un carácter aplicado mediante un taller formativo con alumnado del Grado en Educación Primaria. A partir del análisis previo, se seleccionaron cinco juegos representativos por la diversidad de géneros discursivos y dinámicas comunicativas y se diseñó el taller para su aplicación en el aula de Didáctica de la Lengua Castellana.

3. RESULTADOS

El análisis de los trece juegos de mesa permitió identificar patrones diferenciados respecto al tipo de oralidad que potencian. El análisis resultante se muestra en la Tabla 1.

Tabla 1

Análisis esquemático

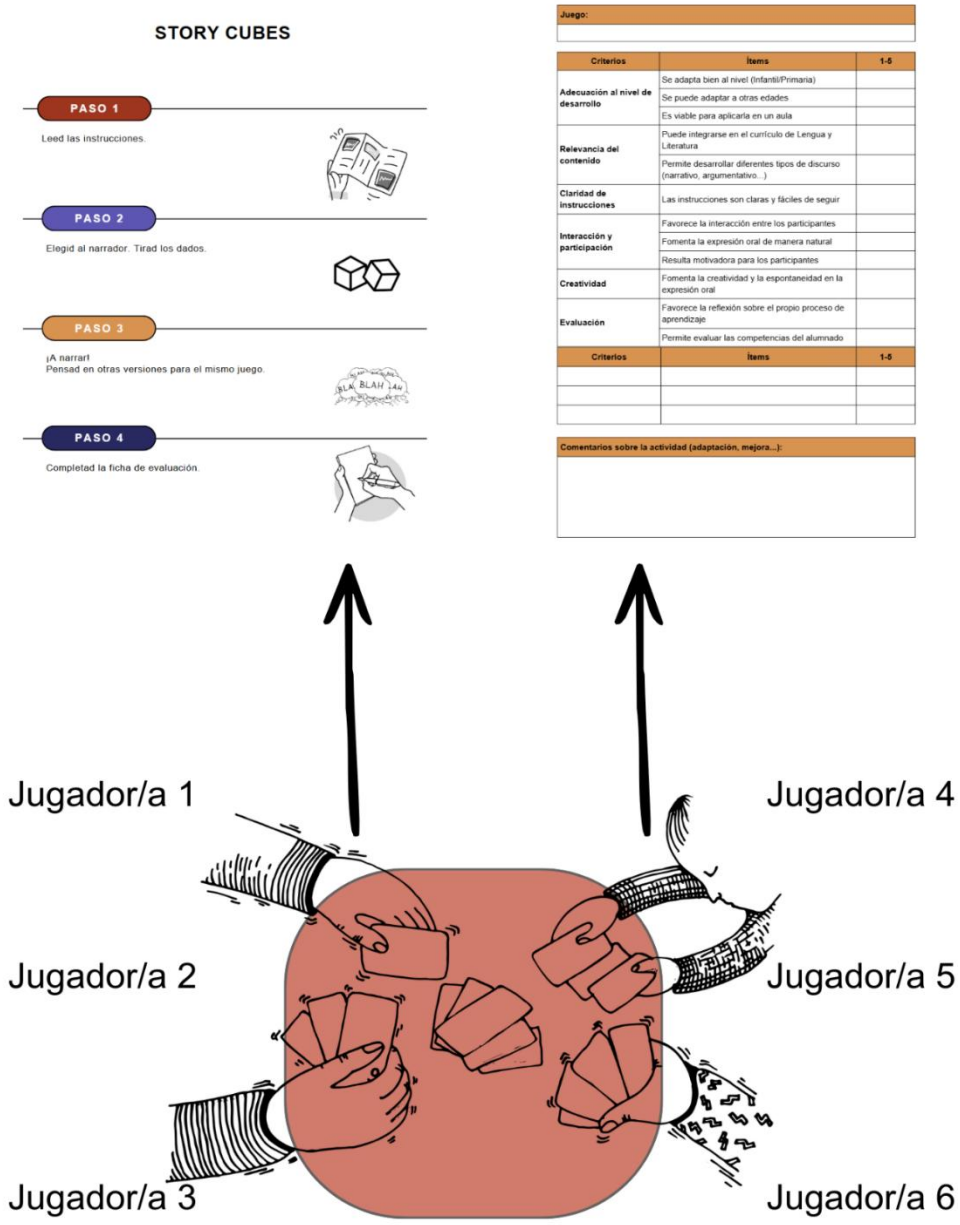
Juego	Exigencias lingüísticas/ géneros discursivos	Modalidades de interacción oral	Creatividad lingüística	Grado de cooperación	Incorporación al aula sin cambios
Medio Monstruo	Formulación de preguntas, descripción	Turnos cortos de preguntas	✓✓	Individual, se coopera a través del diálogo	✓✓✓
Palabrea	Léxico, clasificación	Respuestas rápidas	✓	Individual, competitivo	✓✓✓
Story Cubes	Narración	Relatos encadenados	✓✓✓	Variable	✓✓✓
Érase una vez	Narración	Debate	✓✓✓	Cooperativo	✓✓
Katudi	Descripción, instrucciones	Comunicación emisor-recepto	✓✓	Cooperativo	✓✓✓
Vende a tu madre	Argumentación, negociación	Debate	✓✓✓	Competitivo-cooperativo	✓✓
What's Up Junior	Descripción, categorización	Respuestas rápidas	✓✓	Variable	✓✓✓
Rimando Ando	Producción de rimas, juego fonológico	Turnos cortos de respuesta	✓✓	Individual	✓✓✓
Cómo adopté un ñu	Narración	Relatos encadenados	✓✓✓	Variable	✓✓✓
Adivina en 10	Formulación de preguntas	Turnos cortos de preguntas	✓✓	Individual, se coopera a través del diálogo	✓✓✓
Story Colors	Narración	Co-creación narrativa	✓✓✓	Variable	✓✓
Isla a la vista	Descripción, instrucciones	Diálogo cooperativo	✓✓	Cooperativo	✓✓✓
The Key of Stories	Narración	Diálogo cooperativo	✓✓✓	Cooperativo	✓✓✓

Los resultados muestran que los juegos narrativos (*Story Cubes*, *Érase una vez*, *Cómo adopté un ñu*, *Story Colors* y *The Key of Stories*) son los que favorecen en mayor medida la producción de discursos extensos y cohesionados, promoviendo la creatividad lingüística, la planificación narrativa y la toma de decisiones comunicativas para dar continuidad a la historia. Por su parte, los juegos basados en la descripción y la precisión verbal (*Medio Monstruo*, *Katudi*, *What's Up Junior*, *Isla a la vista*, *Adivina en 10*) generan una alta interacción oral vinculada a la adecuación y claridad comunicativa, estimulando la escucha activa, la reformulación, la negociación de significados y la gestión de turnos de palabra. Finalmente, los juegos centrados en aspectos léxicos y fonológicos (*Palabrea*, *Rimando Ando*) fomentan la agilidad verbal y la ampliación de vocabulario, aunque activan discursos más breves y menos complejos desde el punto de vista discursivo.

A partir de estos resultados, se seleccionaron los siguientes juegos para llevar a cabo el taller mencionado de la segunda fase: *Vende a tu madre*, *Palabrea*, *Medio Monstruo* y *Story Cubes*. Estos fueron seleccionados por la diversidad de géneros discursivos y dinámicas para ofrecer un abanico lo suficientemente amplio. Los participantes se organizaron en grupos de cinco o seis personas y, tras recibir unas instrucciones básicas sobre la dinámica del taller, iniciaron la actividad. En cada mesa se disponía de los pasos para guiar la actividad, una ficha que debían completar al terminar y el juego correspondiente (Figura 1).

Figura 1

Configuración y materiales del taller



Nota. Elaboración propia

Una vez finalizada la sesión de juego, con una duración aproximada de 12 minutos, cada grupo completó una ficha de reflexión en la que valoró el juego experimentado atendiendo a su potencial educativo, al tipo de oralidad generada, al nivel de participación y cooperación promovidos, a la creatividad verbal observada y a su grado de adaptabilidad al aula de Educación Primaria. Además de los criterios proporcionados por las docentes, pudieron proponer otros que consideraran relevantes al incorporar el ABJ en el aula.

Por último, se desarrolló una puesta en común colectiva, en la que los estudiantes compartieron sus percepciones sobre la experiencia, las ventajas y limitaciones observadas en el uso escolar de los juegos de mesa y su opinión acerca de si este recurso constituye una alternativa o un complemento adecuado a las propuestas tradicionales del libro de texto.

4. DISCUSIÓN

Los resultados de este estudio vienen a mostrar que los juegos de mesa actuales, recursos altamente atractivos para el alumnado, se pueden categorizar como herramientas didácticas a incorporar en el aula. Se observa que sus características pueden fomentar el desarrollo de las habilidades lingüísticas. En este caso, el estudio se ha centrado en las habilidades relacionadas con la oralidad, aunque el abanico de juegos para el desarrollo de las diferentes habilidades es sumamente amplio. Como también sostienen Coyago Vega et al. (2025), la utilización de estos recursos, empleando una metodología de Aprendizaje Basado en Juegos, favorece que el alumnado desarrolle las competencias en un ambiente donde se fomenta la cooperación a la par que intervienen diversos aspectos cognitivos como la atención o la memoria, siendo la socialización uno los más relevantes para el caso que atañe al presente trabajo, el desarrollo de la oralidad en diferentes situaciones comunicativas.

Asimismo, este trabajo complementa el realizado por Samper Cerdá et al. (2025), que sirvió como guía para conocer una clasificación de los juegos modernos, sumándose a las características positivas de este tipo de recursos para el aula de Lengua y Literatura. Por último, con la propuesta realizada para el estudiantado del Grado en Educación Primaria, sus impresiones sobre el taller apuntan a los resultados de Atiencia Armijos et al. (2024) donde se especifica el impacto de la motivación y el compromiso que estas metodologías suponen tanto en el aprendizaje del alumnado como en el desarrollo de sus habilidades socioemocionales.

5. CONCLUSIONES

El análisis desarrollado permite observar que los juegos de mesa constituyen un recurso didáctico con un alto potencial para el desarrollo de la expresión oral en Educación Primaria, alineado con las exigencias del currículo competencial vigente. Los juegos analizados favorecen un uso funcional, espontáneo y diversificado del lenguaje, situando al alumnado en situaciones comunicativas reales en las que hablar no es una tarea escolar, sino una necesidad del progreso de la actividad lúdica.

Los resultados evidencian que no todos los juegos promueven el mismo tipo de oralidad, sino que cada uno de ellos activa dimensiones comunicativas. La experiencia llevada a cabo con alumnado del Grado en Educación Primaria confirma la viabilidad de la propuesta, tanto desde la perspectiva metodológica como desde la percepción profesional de futuros docentes. Asimismo, se destacó que la dinámica de juego tiende a favorecer la participación, a generar necesidad comunicativa auténtica y a activar habilidades sociales vinculadas al trabajo cooperativo.

El ABJ no se plantea como sustituto del libro de texto o las situaciones de aprendizaje, sino como una vía complementaria necesaria para ampliar y enriquecer las situaciones comunicativas del aula y garantizar un tratamiento más equitativo de la expresión oral dentro de la materia de Lengua Castellana y Literatura. La evidencia recopilada señala que su incorporación sistemática puede contribuir a una enseñanza más coherente con los fundamentos del Real Decreto 157/2022 y, en un sentido más amplio, con los principios de una educación competencial de calidad.

Finalmente, se abre una línea de mejora e investigación futura: profundizar en el diseño de secuencias didácticas completas basadas en juegos de mesa, explorar su integración con otros recursos digitales o analógicos y evaluar su impacto longitudinal en el rendimiento comunicativo del alumnado. El trabajo presentado constituye, de esta forma, un primer paso hacia la configuración de un marco metodológico que permita afianzar el papel del juego en la didáctica de la lengua desde la evidencia empírica y la práctica docente.

6. REFERENCIAS

Atiencia Armijos, P. A., Mayorga Capa, D. I., Iñaguazo Jordan, S. V., & Torres Illescas, J. A. (2024). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Su impacto en el desarrollo de habilidades socioemocionales. *Revista Científica Multidisciplinar, 1*(4), 178-187. https://doi.org/10.63415/saga.v1i4.22

Canale, M. (1995). Competencia comunicativa. Documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras (M. Llobera, Trad.). En J. C. Richards & R. W. Schmidt (Coords.), *Language and Comunication.* Longman. (Obra original publicada en 1983).

Cantero Serena, F. J. (2019). *El arte de no enseñar lengua*. Octaedro.

Consejo Europeo (2006). Recomendación del parlamento europeo y del consejo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. *Diario oficial de la Unión Europea.* https://bit.ly/4rPb2Ib

Consejo Europeo (2018). Recomendación del consejo de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. *Diario oficial de la Unión Europea.* https://bit.ly/4bR2jQ5

Coyago Vega, J. P., Padilla Yanchatipán, Á. N., Garzón Pérez, C. F., & Guerrero Hernández, M. A. (2025). Aprendizaje basado en el juego en entornos inclusivos. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, *1*(1), 146-161. https://doi.org/10.53877/riced1.1-52

Gómez Picapeo, J. (2011). Contribución de los libros de texto de lengua castellana y literatura al desarrollo de la competencia comunicativa en la educación secundaria obligatoria [Tesis Doctoral]. Universidad de Zaragoza. https://bit.ly/4deyNGh

Hymes, D. H. (1996 [1972]). Acerca de la competencia comunicativa. Forma y función, 9, 13-37. https://bit.ly/4bJA6ul

Naciones Unidas (2015). Objetivos y metas de desarrollo sostenible. https://bit.ly/40NY96r

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece el currículo básico de la educación primaria. Boletín Oficial del Estado, 52, de 3 de marzo de 2022.

Samper Cerdá, M., Acosta Cuñas, C., Juan Penalva, J., & Rovira-Collado, J. (2025). Juegos de mesa para la didáctica de la lengua y la literatura: una propuesta taxonómica. Revista de Educación Mediática y TIC, 14(1), 1-17. https://doi.org/10.21071/edmetic.v14.i1.17297

Suárez Ramírez, M. (2019). Libro de texto, práctica educativa y competencia comunicativa. Polyphonia. Revista de educación inclusiva, 3(1), 26-45. https://bit.ly/4rL3kyN

2

EL LÉXICO COMO VÍA PARA EL DESARROLLO COGNITIVO: NUEVAS PERSPECTIVAS SOBRE SU ENSEÑANZA EN CONTEXTO

M.ª Araceli Alonso-Campo[1]

1. INTRODUCCIÓN

El léxico constituye un componente esencial de la lengua. Es a través de las palabras que accedemos al conocimiento. La adquisición y ampliación del vocabulario no solo enriquecen la competencia comunicativa del hablante, sino que también permiten acceder al plano conceptual, y favorecen procesos mentales complejos como la categorización, la inferencia y la abstracción, lo que facilita la estructuración y el desarrollo del pensamiento.

La actual Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de Educación, la LOMLOE, refuerza un enfoque competencial que va más allá de la adquisición de una serie de contenidos *stricto sensu*. Se sitúa el lenguaje como herramienta para «aprender a aprender», «aprender a ser», «aprender a saber», «aprender a convivir» y «aprender a hacer», subrayando la necesidad de trabajar el léxico vinculado a situaciones de comunicación auténticas y a la construcción de conocimiento disciplinar. Asimismo, el conocimiento disciplinar requiere la adquisición de vocabulario específico que denomina los conceptos propios de una determinada área o campo de conocimiento.

El presente trabajo tiene como objetivo mostrar algunas de las posibilidades que nos ofrece el aprendizaje del léxico basado en contexto como metodología activa, innovadora y comunicativa para el aprendizaje de la lengua, en el marco del proyecto de innovación docente *CLIP (Conocimiento, Lengua, Innovación y Pensamiento)_BioLexic*[2], que se viene desarrollando en la Universidad de Valladolid.

[1] Universidad de Valladolid.
[2] Proyecto de Innovación Docente subvencionado, durante sus tres ediciones —*CLIP BioLexic I*, *BioLexic II* y *BioLexic III*—, por el Vicerrectorado de Innovación Docente y Transformación Digital de la Universidad de Valladolid.