

Los juegos de palabras como estrategias para estimular la creatividad lingüística

Word games as strategies to stimulate linguistic creativity

-Fecha de recepción: 17-12-2025 -Fecha de aceptación: 08-01-2026 -Fecha de publicación: 03-02-2026

Gladys Lucía Moreno Villacís
Unidad Educativa “Cristóbal Colón”. Salcedo - Ecuador
lucia.moreno@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0001-2807-4277>

Mónica Patricia Aguilar Ojeda
Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Liceo Naval, Quito – Ecuador
pathyaguilar@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0005-2389-8890>

Gulnara del Pilar Quishpe Ballagan
Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Liceo Naval, Quito – Ecuador
g.pilar1974@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0009-0422-2560>

Vanessa Elizabeth Fiallos Acosta
Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Liceo Naval, Quito – Ecuador
vanessa.fiallos@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0000-8783-6609>

Ibeth Tatiana Álvarez Erazo
Investigadora Independiente, Quito - Ecuador
ibeth.alvarez@innovaschools.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-0932-0358>

Verónica Alexandra Mallama Quishpe
Investigadora independiente, Quito - Ecuador
veroalexandrajc@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0003-8583-1654>

Resumen

El presente trabajo de investigación se basa en el estudio de la implementación de los juegos de palabras: anagramas, trabalenguas, y rimas para estimular la creatividad lingüística aplicado dentro del área de Lengua y Literatura. El objetivo de este estudio fue analizar el impacto de los juegos de palabras (anagramas, trabalenguas y rimas) en el desarrollo de la creatividad lingüística de estudiantes de cuarto grado de educación general básica. Se utilizó un enfoque cuantitativo, con alcance descriptivo. Para la recolección de información se utilizó un instrumento tipo encuesta validada por medio del coeficiente de Alfa de Cronbach con valoración de 0,76 consistencia aceptable, las encuestas fueron dirigidas a estudiantes y recolectaron datos en relación a la percepción de los estudiantes en cuanto a la implementación de los juegos de palabras. Se trabajó

Revista Neosapiencia ISSN 3091-1982. Enero - junio 2026. Vol. 4, Núm.1, P. 236-249.



con una muestra de 20 estudiantes. Los resultados de esta investigación proporcionan evidencia sólida de que la implementación de los juegos de palabras: anagramas, trabalenguas y rimas, son una herramienta valiosa para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la Lengua y Literatura. Al incorporar estos juegos en las clases, los docentes pueden crear un ambiente de aprendizaje más motivador y efectivo.

Palabras clave: Creatividad lingüística, Juegos de palabras.

Abstract

This research is based on the study of the implementation of word games: anagrams, tongue twisters, and rhymes to stimulate linguistic creativity applied within the area of Language and Literature. The objective of this study was to analyze the impact of word games (anagrams, tongue twisters, and rhymes) on the development of linguistic creativity in fourth grade students of basic general education. A quantitative approach was used, with a descriptive scope. For the collection of information, a survey-type instrument was used, validated by means of the Cronbach's Alpha coefficient with an acceptable consistency of 0.76. The surveys were directed to students and collected data in relation to the students' perception regarding the implementation of word games. A sample of 20 students was used. The results of this research provide solid evidence that the implementation of word games: anagrams, tongue twisters, and rhymes, are a valuable tool to improve the teaching and learning of Language and Literature. By incorporating these games into the classroom, teachers can create a more motivating and effective learning environment.

Keywords: Linguistic creativity, Word games.

Introducción

La adquisición y uso del lenguaje es uno de los logros cognitivos más destacados de la naturaleza. Desde sus primeros años, los niños son capaces de aprender y dominar un sistema de comunicación complejo. A lo largo de los años se han propuesto diferentes teorías en relación a la adquisición del lenguaje, en este sentido la Universidad de Granada (2009) resume las teorías de adquisición del lenguaje de la siguiente manera: el innatismo de Chomsky postula un mecanismo innato en el cerebro que permite a los niños adquirir el lenguaje de forma natural, independientemente del entorno. Las teorías cognitivas, como la de Piaget, vinculan el desarrollo del lenguaje con el desarrollo cognitivo general, enfatizando la importancia de las experiencias y la interacción con el entorno. La teoría del procesamiento de la información se centra en cómo los niños procesan la información lingüística y las estrategias que utilizan. La perspectiva del descubrimiento de eventos destaca el papel de las rutinas diarias y las interacciones sociales en la adquisición del lenguaje. Las teorías sociales, como la de Vygotsky y Bruner, enfatizan la importancia de la interacción social y el papel del adulto como mediador en el aprendizaje del lenguaje. Finalmente, la teoría del aprendizaje operante de Skinner propone que el lenguaje se adquiere a través del refuerzo de las conductas lingüísticas correctas. Cada una de estas teorías aporta valiosas perspectivas para comprender el complejo proceso de adquisición del lenguaje.

Además de la adquisición natural del lenguaje, es importante considerar el desarrollo de la creatividad lingüística, una habilidad fundamental que permite a las personas expresarse de forma original y efectiva, ya que como lo considera la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO describe a la importancia de la creatividad al referirse de la siguiente manera “La creatividad es un elemento esencial, es reconocida como un recurso renovable e ilimitado porque podemos encontrarlo en cualquier lugar, estimula la innovación y tiene un impacto en los procesos de cambio transformativo”. La creatividad lingüística es una habilidad fundamental que permite a las personas expresarse de manera original y efectiva.

De acuerdo al informe nacional de resultados Ser Estudiante realizado por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa INEVAL en el 2023, “el nivel de logro Elemental predominó en el campo de Lengua y Literatura, es decir, el 72,2 % obtuvo promedios entre 600 a 699 puntos”. Este nivel de logro indica que los estudiantes han adquirido conocimientos y habilidades básicas. Sin embargo, este resultado también sugiere la necesidad de reforzar la enseñanza de Lengua y Literatura en las escuelas, especialmente en lo que respecta al desarrollo de habilidades de lectura

comprendensiva, escritura creativa y análisis textual. Es aquí donde el docente juega un rol importante al ser el agente motivador e implementador de estrategias novedosas como el uso de juegos de palabras, para hacer de la clase de Lengua y Literatura un espacio dinámico y atractivo donde los estudiantes se sientan motivados a aprender y explorar el lenguaje.

El presente estudio tiene como objetivo principal analizar el impacto de los juegos de palabras (anagramas, trabalenguas y rimas) en el desarrollo de la creatividad lingüística de estudiantes de cuarto grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Cutuglagua”. A través de la implementación de estas actividades lúdicas, se busca evaluar la percepción de los estudiantes sobre la utilidad de los juegos de palabras como herramienta para el aprendizaje del lenguaje y su contribución al desarrollo de habilidades creativas.

1.1. Creatividad lingüística

La creatividad, lejos de ser una habilidad reservada a unos pocos, es una capacidad innata en todos los seres humanos que puede ser cultivada y desarrollada. En línea con esta perspectiva Navarro, (2023) realiza un análisis de habilidades blandas que los estudiantes deben desarrollar como parte de su aprendizaje, enfatiza la importancia de la creatividad como una habilidad blanda esencial para el éxito académico y profesional.

Por su parte, Summo et al. (2016) define a la creatividad indicando que ésta “se vincula a actividades denominadas artísticas, es decir, la música, la actuación, la danza, la literatura y la pintura, entre otras”. Si bien es cierto que en todas estas áreas la creatividad juega un papel importante no son exclusivas de ellas. El mismo autor refiere otra definición desde una postura elitista, al indicar que la creatividad “es una cualidad que sólo unas cuantas personas privilegiadas poseen, aquellas que fueron dotadas con talentos inusuales” postura que se contrapone a la perspectiva democrática “parte del reconocimiento de las capacidades naturales de las personas y la construcción de las condiciones favorables para su desarrollo”.

Por otra parte Chomsky (s.f.) define al lenguaje como “un sistema mental específico, no simplemente una constelación de capacidades cognitivas generales, recursivamente generador de reglas lingüísticas, que podía explicar por qué los hablantes de una lengua pueden, en teoría, entender y producir un número infinito de oraciones gramaticales originales”, en el mismo sentido Gil (2018), define a la creatividad lingüística como “la capacidad de producir infinitas oraciones a partir de un conjunto finito de instrucciones sintácticas”, es decir la creatividad lingüística se manifiesta en la elección de palabras y el orden para comunicar una idea. Gil concluye su estudio

indicando que la creatividad lingüística depende del sistema lingüístico, al contexto de la cultural, y a los significados que se quiere comunicar. Esto quiere decir que el contexto cultural influye en la comprensión de los significados, y está relacionado con la experiencia de la persona. Otras de las características de la creatividad son: impredecible, carece de límites definidos, es la consecuencia de un sistema en constante cambio, es el producto de la interacción entre el sistema lingüístico y los demás sistemas cognitivos.

La perspectiva de Chomsky es valiosa en el ámbito educativo, ya que se interpreta en que los estudiantes aprenden a utilizar el lenguaje en contextos reales, comprendiendo cómo usar las palabras y las estructuras en el contexto cultural. En la escuela se puede promover la creatividad lingüística al motivar a los estudiantes a explorar múltiples formas de expresar una idea de diferentes formas.

1.2. Juegos de palabras

Los juegos de palabras son un recurso universal en la escritura, y de mucha importancia en la comunicación lingüística, esta actividad implica una manipulación intencionada del lenguaje, abarca una amplia gama de recursos lingüísticos.

Noam Chomsky (1968), científico estadounidense desarrolla la denominada teoría del innatismo, cuya idea principal es que los seres humanos nacen con una predisposición innata para adquirir el lenguaje. Esta predisposición se manifiesta a través de “gramática universal” (Asociación TAJIBO, 2023) y puede ampliarse con factores potencializadores como los educativos y el contexto cultural. Ya de manera específica el implementar estrategias lúdicas que permitan motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje es importante para una educación de calidad. El uso de juegos de palabras en la gestión de aula potencia su creatividad, agudiza su ingenio y fortalece sus habilidades lingüísticas, convirtiéndolos en aprendices más activos y autónomos.

1.3. Anagramas, trabalenguas, y rimas en relación con el desarrollo del lenguaje.

El uso de anagramas en el desarrollo del lenguaje es una manera divertida para el aprendizaje y mejora de las habilidades de los estudiantes sobre el uso de palabras. Al jugar con los anagramas, se ejercita la mente y se desarrolla la creatividad. Además, ayuda a conocer cómo funcionan las palabras y a ampliar el vocabulario.

Para Aziz (2017), el anagrama es “un procedimiento que consiste en la transposición de letras. Es decir, dos palabras poseen las mismas letras, pero con orden diferente, y cada una tiene su propio significado”, por su parte el diccionario de la RAE define el anagrama como “cambio en el orden

de las letras de una palabra o frase que da lugar a otra palabra o frase distinta”. Según Ayala et al. (2023) entre los principales juegos de palabras para el desarrollo de las habilidades lecto escritoras se encuentran los anagramas los cuales los define así:

“Un anagrama es una nueva palabra resultante de la transposición y cambio de orden de letras, palabras o frases, de una palabra cualquiera original. Se puede formar un anagrama de una palabra resultando en una frase o al revés, tomando una frase entera y transformar en una palabra sólo por cambiar el orden de las letras” (p. 12).

Según Álvarez (2020), “los anagramas son todas las formas posibles en que se puede ordenar un conjunto dado de letras”, es decir, un anagrama es una palabra o frase que se obtiene al reorganizar las letras de otra. Plantea como ejemplos que la palabra “laberinto” puede transformarse en las frases “ni tablero” o “ni retablo”, destaca que las palabras o frases resultantes de esta reorganización no necesariamente deben tener sentido. Además de ser entretenidos, los anagramas ofrecen múltiples beneficios cognitivos, pues se estimula la creatividad, se enriquece el vocabulario, se desarrolla el lenguaje, y el pensamiento crítico.

El aprendizaje del lenguaje es un proceso complejo que involucra múltiples habilidades, entre ellas la pronunciación y la fluidez verbal, en este sentido el uso de trabalenguas son una herramienta lúdica y pedagógica. Palante (2021) definen a los trabalenguas de esta manera: “son textos u oraciones cortas creados en varios idiomas con la finalidad de que al pronunciarse en voz alta exista dificultad. A menudo son utilizados como ejercicio buscando el desarrollo de una dicción ágil y expedita”.

Para Pinargote-Barberán 2022, los trabalenguas son una herramienta didáctica interesante para el trabajo con palabras a través de la interacción mejoran el lenguaje con frases relativas y difíciles de pronunciar. Manifiesta también que, pueden calificarse como un potencial metodológico en el lenguaje para adquirir precisión y rapidez en el habla. Los autores enfatizan la utilidad de los trabalenguas como herramientas pedagógicas para el desarrollo del lenguaje. Los juegos de palabras, diseñados para desafiar la pronunciación, son ideales para ejercitar la dicción y la fluidez verbal, son un recurso didáctico valioso para trabajar con las palabras de manera interactiva, mejorando así la precisión y la rapidez en el habla.

La oralidad es la base de la comunicación humana y las rimas son un recurso invaluable para su desarrollo. Según Arroyo et al. (2019), las rimas son el “conjunto de versos asociados a una estrofa de un poema mediante la secuencia de fonemas a partir de la última vocal acentuada, esta última

se considera como un elemento rítmico dentro de un verso”. Las rimas son una herramienta muy útil para el desarrollo de la oralidad y el desarrollo integral.

Para Godin, Y. (s.f.), las rimas “suelen estar basadas en patrones de sonidos y acentos, como las rimas consonantes y las rimas asonantes lo que ayuda a los niños a desarrollar la conciencia fonológica, es decir, la capacidad de identificar y manipular los sonidos del lenguaje. Los autores describen la importancia de las rimas en el desarrollo del lenguaje. Al jugar con los sonidos y los ritmos, los estudiantes fortalecen su conciencia fonológica, una habilidad fundamental para el aprendizaje de la lengua escrita. Además, la rima estimula la imaginación y la memoria, convirtiéndose en una herramienta valiosa en el ámbito educativo.

Según Arabula (2021) la importancia de trabajar con rimas radica en que:

“Las rimas son una parte básica del proceso de conciencia fonológica, por ello, aprender rimas a una edad temprana es fundamental, ya que perfeccionan la capacidad de expresión, tanto expresiva como comprensiva. Además, es beneficioso para su memorización, ya que mejora su capacidad de memorización. Escuchar canciones infantiles ayuda a los niños a aprender cómo los sonidos forman palabras y oraciones, y a comprender los ritmos y las transiciones del lenguaje. Todos estos componentes de la rima ayudan al niño con su lenguaje”

Los juegos de palabras son herramientas pedagógicas versátiles que contribuyen significativamente al desarrollo del lenguaje. Al jugar con las palabras, los estudiantes adquieren un vocabulario más amplio y preciso, desarrollan creatividad como parte de las habilidades cognitivas. Estos juegos, al desafiar la pronunciación, la fluidez verbal y la conciencia fonológica, estimulan un aprendizaje activo y significativo, haciendo que el proceso de adquisición del lenguaje sea más divertido y enriquecedor.

Materiales y Métodos

La aplicación de los juegos de palabras como estrategia para estimular la creatividad lingüística se llevó a cabo en la Unidad Educativa “Cutuglagua”, ubicada en la ciudad de Quito, provincia de Pichincha, Ecuador. Se trabajó con una muestra no probabilística por conveniencia compuesta por 20 estudiantes de cuarto grado de educación general básica.

El estudio se enmarcó en un diseño de investigación descriptivo con un enfoque cuantitativo. Se utilizó una encuesta diseñada en Google Forms, que constaba de 15 ítems con escala de Likert,

para recopilar datos sobre la percepción de los estudiantes acerca del uso de juegos de palabras y su relación con la creatividad lingüística.

Para garantizar la fiabilidad del instrumento, la encuesta fue validada mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniendo un valor de 0,76, lo que indica una consistencia aceptable. Los datos recopilados se analizaron utilizando el software Microsoft Excel y se aplicó estadística descriptiva e inferencial para el análisis de los resultados.

Resultados y Discusión

A continuación, se presentan los resultados generales de la encuesta aplicada a los estudiantes.

Tabla 1.

Resultados de las encuestas aplicadas a estudiantes.

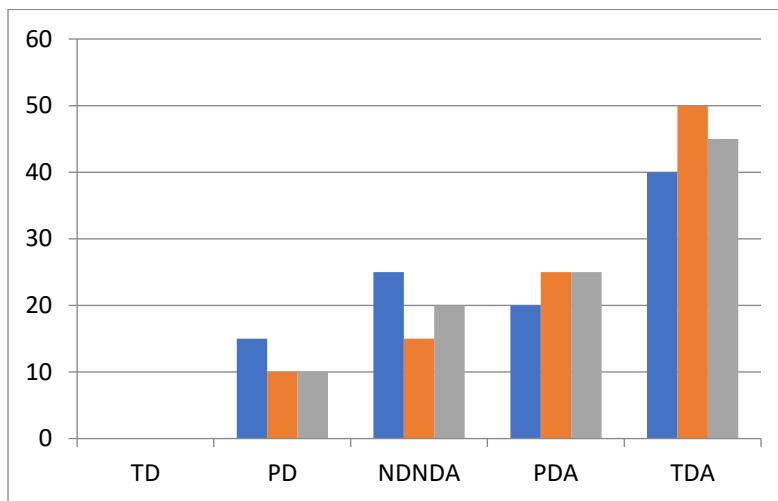
ítem	Dimensión	Totalmente desacuerdo	Parcialmente en desacuerdo	Neutro	Parcialmente De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	Anagramas	0%	15%	25%	20%	40%
2	Trabalenguas	0%	10%	15%	25%	50%
3	Rimas	0%	10%	20%	25%	45%
4	Palabras nuevas	0%	10%	15%	35%	40%
5	Clase divertida	0%	5%	10%	25%	60%
6	Seguro	0%	10%	25%	25%	40%
7	Creativo	0%	5%	20%	25%	50%
8	Colaborativo	0%	5%	15%	30%	50%
9	Aprender a leer y escribir	0%	15%	15%	25%	45%
10	Pronunciación	0%	5%	15%	35%	45%
11	Más actividades	0%	10%	10%	25%	55%
12	Inteligente	0%	20%	25%	25%	30%
13	Expresión creativa	0%	5%	20%	30%	45%
14	Concentración	0%	10%	25%	30%	35%
15	Debería haber más actividades	0%	5%	15%	30%	50%

Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la investigación.

Los resultados obtenidos en esta investigación ofrecen una visión clara sobre la aplicación de los juegos de palabras como estrategia para el desarrollo de la creatividad lingüística, los cuales se analizan y detallan a continuación:

Figura 1.

Resultados de preferencia del tipo de juego de palabras: anagrama, trabalenguas y rimas.

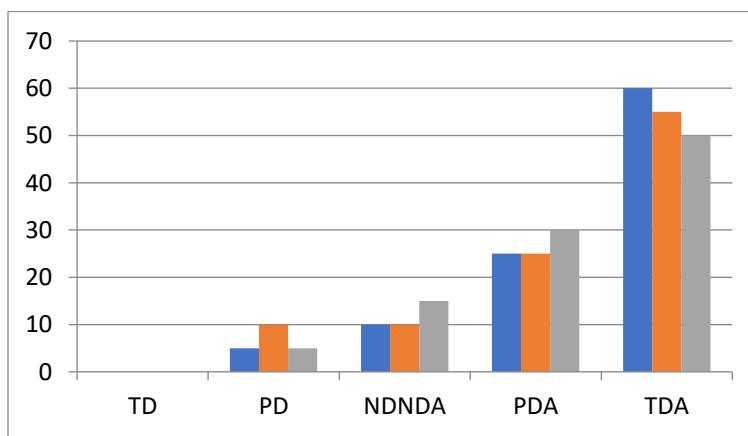


Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la investigación.

En relación a las tres primeras preguntas que se referían a la preferencia del tipo de juego de palabra, entre: anagramas, trabalenguas y rimas, los resultados de la encuesta muestran una clara preferencia de los estudiantes por los juegos de palabras, especialmente los trabajos y las rimas. Los trabajos fueron los más populares entre los niños, con un 75% expresando acuerdo o total acuerdo. Esto sugiere que los trabajos son una actividad divertida y desafiante que atrae a los niños. Las rimas también obtuvieron una alta aceptación, con un 70% de los encuestados expresando acuerdo o total acuerdo. Esto indica que los niños disfrutan de la musicalidad y la creatividad que ofrecen las rimas.

Figura 2.

Relación de los juegos de palabras con la asignatura de Lengua y Literatura.



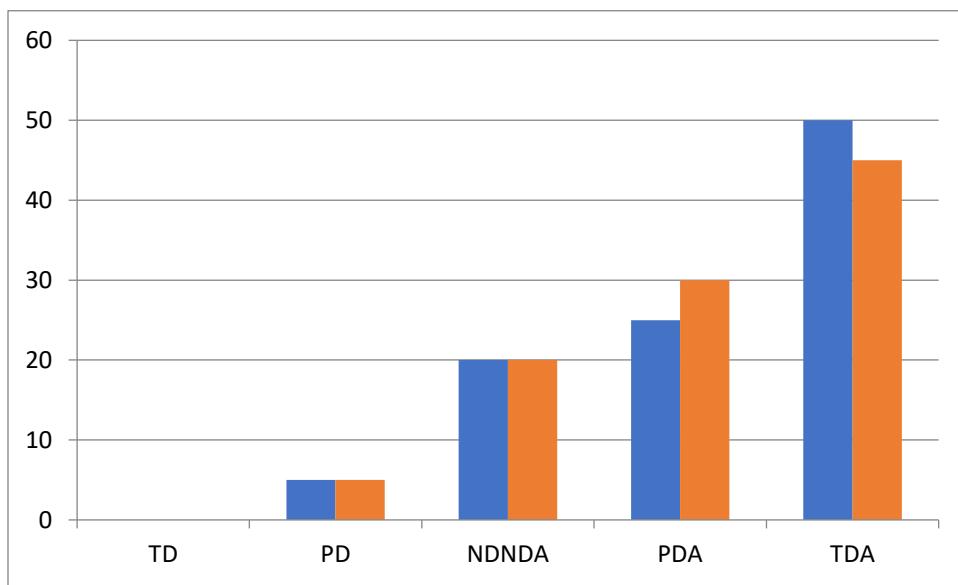
Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la investigación.

Los datos presentados revelan una alta aceptación de los juegos de palabras como una herramienta para mejorar las clases de Lengua y Literatura. Un porcentaje significativo de estudiantes expresó su acuerdo o total acuerdo con las afirmaciones de que los juegos de palabras hacen las clases más divertidas y que desearían que se incluyeran con mayor frecuencia.

Un 85% de los estudiantes considera que los juegos de palabras aportan un elemento de diversión a las clases. El 80% de los estudiantes desea que se incluyan más juegos de palabras en las clases. Esto indica una demanda clara por parte de los estudiantes de tener más oportunidades de participar en estas actividades. El 85% de los estudiantes está de acuerdo o totalmente de acuerdo con que los juegos de palabras deberían ser una parte regular de las clases de Lengua y Literatura. Esto refleja una percepción generalizada de que los juegos de palabras son una herramienta valiosa para el aprendizaje del lenguaje. Los estudiantes consideran que los juegos de palabras deberían ser una parte integral de las clases de Lengua y Literatura.

Figura 3.

Relación de los juegos de palabras con la creatividad.



Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la investigación.

Los datos presentados revelan una clara correlación positiva entre los juegos de palabras y la creatividad en los participantes encuestados. Un porcentaje significativo de los estudiantes expresó su acuerdo o total acuerdo con la afirmación de que los juegos de palabras les ayudan a ser más creativos y a expresar sus ideas de manera más original. Un 75% de los estudiantes considera que los juegos de palabras estimulan su creatividad. Este resultado sugiere que los juegos de palabras

actúan como un catalizador para el pensamiento divergente y la generación de ideas nuevas. Un 75% de los estudiantes está de acuerdo en que los juegos de palabras les permiten expresar sus ideas de forma más original y creativa. Esto indica que los juegos de palabras no solo estimulan la generación de ideas, sino también la capacidad de comunicarlas de manera efectiva.

Otros resultados obtenidos en cuanto a varias de las dimensiones evaluadas son: Un alto porcentaje de estudiantes (75%) está de acuerdo en que los juegos de palabras contribuyen a ampliar su vocabulario. Esto indica que los estudiantes perciben los juegos como una herramienta efectiva para adquirir nuevas palabras de manera lúdica. El 65% de los estudiantes se siente más seguro al usar el lenguaje tras jugar con palabras. Esto sugiere que los juegos de palabras pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar una mayor fluidez y confianza en su comunicación. El 80% de los estudiantes considera que los juegos de palabras favorecen el trabajo en equipo. Esto indica que los juegos pueden ser una herramienta útil para desarrollar habilidades sociales y de colaboración. El 70% de los estudiantes cree que los juegos de palabras son beneficiosos para el desarrollo de las habilidades lectoras y escritoras. Esto sugiere que los juegos pueden contribuir al fortalecimiento de las bases del lenguaje escrito. Un 80% de los estudiantes considera que los juegos de palabras les ayudan a mejorar su pronunciación. Esto indica que los juegos pueden ser una herramienta eficaz para desarrollar la conciencia fonológica y la fluidez verbal. Un 55% de los estudiantes cree que los juegos de palabras los hacen sentir más inteligentes. Esta percepción positiva puede motivar a los estudiantes a participar en actividades relacionadas con el lenguaje. El 65% de los estudiantes considera que los juegos de palabras les ayudan a concentrarse en clase. Esto sugiere que los juegos pueden ser una herramienta útil para mantener la atención y el interés de los estudiantes.

Conclusiones

La presente investigación se propuso explorar el impacto de los juegos de palabras, en particular los trabalenguas y las rimas, en el aprendizaje del lenguaje, a continuación, se presentan las conclusiones alcanzadas.

Los datos cuantitativos obtenidos confirman la hipótesis de que los juegos de palabras, particularmente los trabalenguas y las rimas, resultan altamente atractivos para los estudiantes. Estos hallazgos tienen importantes implicaciones pedagógicas, ya que sugieren que la incorporación de estos recursos lúdicos en las aulas puede aumentar la motivación de los estudiantes, favoreciendo así el desarrollo de sus habilidades lingüísticas.

Se establece una clara preferencia de los estudiantes por las actividades lúdicas en el área de Lengua y Literatura. Estos hallazgos tienen importantes implicaciones para la práctica docente, ya que sugieren que los juegos de palabras pueden ser un recurso. Se evidencia una clara relación entre los juegos de palabras y la creatividad. Los participantes demostraron una alta valoración de los juegos de palabras como una herramienta que estimula el pensamiento divergente y facilita la expresión original de ideas.

Se evidencian una amplia gama de beneficios asociados al uso de juegos de palabras en el ámbito educativo. Los estudiantes perciben los juegos de palabras como una herramienta eficaz para ampliar su vocabulario, mejorar la fluidez y la confianza en el uso del lenguaje, fomentar el trabajo en equipo, fortalecer las habilidades lectoras y escritoras, mejorar la pronunciación, aumentar la autoestima académica y mejorar la concentración. Estos hallazgos sugieren que los juegos de palabras pueden ser una estrategia pedagógica versátil y efectiva para el desarrollo integral del lenguaje.

En general, los resultados de esta investigación proporcionan evidencia sólida de que la implementación de los juegos de palabras: anagramas, trabalenguas y rimas, son una herramienta valiosa para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la Lengua y Literatura. Al incorporar estos juegos en las clases, los docentes pueden crear un ambiente de aprendizaje más motivador y efectivo.

Referencias

Álvarez, G. (2020). Anagramas de Galileo. Revista Ciencia. Volumen 71 número 1 enero-marzo de 2020.

https://www.revistaciencia.amc.edu.mx/images/revista/71_1/PDF/12_71_1_1179_Anagramas.pdf

Arabula, C. (2021). Rimas como estrategia para estimular la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 14617 José Ignacio Tavara Pasapera, Chulucanas, Piura – 2020.

https://repositorio.uladecch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29149/EXPRESION_O_RAL LENGUAJE Y RIMAS RAMBULO VERA CLAUDIA KATHERINE.pdf?sequence=3

Arroyo, C. Castellanos, C. (2019). Las rimas y la expresión oral en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa "Casa de los Traviesos" Huancavelica.

<https://repositorio.unh.edu.pe/items/1fa239e6-d8ff-471f-b30c-20c38488e5d4>

Asociación TAJIBO (2023). La Teoría de la Adquisición del Lenguaje de Noam Chomsky: La Revolución del Innatismo. <https://tajibo.org/teoria-adquisicion-lenguaje-noam-chomsky/>

Ayala, C. Niño M. (2023). Anagramas como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos de los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa N° 34101 San Antonio de Malauchaca – Ticlacayan – Pasco.

http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/3474/1/T026_72215844_T.pdf

Aziz, A. (2017). El anagrama, el palíndromo y el lipograma como formas del juego léxico: estudio contrastivo. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7118844.pdf>

Pinargote-Barberán, C. Intriago-Macias, J. (2022). Los Trabalenguas como herramienta didáctica en la enseñanza del idioma Inglés Tongue twisters as didactic tool in the teaching of the English language O trava-línguas como ferramenta didática no ensino da língua inglesa. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8637993.pdf>

Bernal, C. (2010). Metodología de la investigación, administración, economía, humanidades, y ciencias sociales. Tercera edición.

<http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/B0061.pdf>

Godin, Y. (s.f.). Las rimas como mediación pedagógica para el desarrollo de la Oralidad.

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/51393/2023yeseniagodinyaurisbanda.pdf;jsessionid=B23FE3B0B48681FA00A504F95261D029?sequence=1>

Gil, José María. (2018). Qué es la creatividad lingüística: una explicación neurocognitiva a partir de nombres de comercios de Mar del Plata. Logos (La Serena), 28(1), 116-134.

<https://dx.doi.org/10.15443/r12810 https://www.scielo.cl/pdf/logos/v28n1/0719-3262-logos-28-01-00116.pdf>

Hernández Sampieri, R. (2014). Metodología de la Investigación (sexta edición). México D.F.:

McGrawhill Interamericana. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%A1Da%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2023). Informe Nacional de resultados Ser Estudiante. Subnivel Básica Media.

https://cloud.evaluacion.gob.ec/dagireportes/sestciclo21/nacional/2022-2023_7.pdf

Navarro, I. Vaca, C. Cárdenas, J. (2023). Análisis de las Habilidades Blandas en los Alumnos de las Licenciaturas en Mercadotecnia y Recursos Humanos del Centro Universitario de la Cié nega, Calendario 2023A.

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7424/11215>

Palante, G. (2021). Los trabajos como estrategia para el desarrollo lingüístico de los niños de educación inicial 2 de la Unidad Educativa Combatientes de Tapi de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021.

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8466/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021-000066.pdf>

UNESCO (2019). La creatividad como impulso para el desarrollo sostenible.

<https://www.unesco.org/es/articles/la-creatividad-como-impulso-para-el-desarrollo-sostenible>

Universidad de Granada (2009). Teorías sobre adquisición del lenguaje.

https://www.ugr.es/~aula_psi/Teor%EDas_sobre_adquisici%F3n_del_lenguaje.htm

Universidad de Navarra. (s.f.). Chomsky, la naturaleza humana, el lenguaje y las limitaciones de la ciencia y una propuesta complementaria inspirada en C. S. Lewis.

<https://www.unav.edu/web/ciencia-razon-y-fe/chomsky-la-naturaleza-humana-el-lenguaje-y-las-limitaciones-de-la-ciencia>

Copyright (2026) Gladys Lucía Moreno Villacís, Mónica Patricia Aguilar Ojeda, Gulnara del Pilar Quishpe Ballagan, Vanessa Elizabeth Fiallos Acosta, Ibeth Tatiana Álvarez Erazo, Verónica Alexandra Mallama Quishpe



Este texto está protegido bajo una licencia internacional Creative Commons 4.0. Usted es libre para Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato — y Adaptar el documento — remezclar, transformar y crear a partir del material — para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla las condiciones de atribución. Usted debe dar crédito a la obra original de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciatario o lo recibe por el uso que hace de la obra.

