# Juegos para niños: practicando el léxico

Andressa Rodrigues Scheid
*Colégio Memphis*
Caroline Soares Corrêa
*C.E.L. E.E. Prof. Mauro de Oliveira*

## 1. INTRODUCCIÓN

Enseñar de manera placentera y siempre buscando el enriquecimiento creativo durante el aprendizaje es un desafío por el que debemos pasar todos los profesores, ya que tenemos que, a la vez, eliminar barreras durante la clase y motivar a nuestros aprendices para que sean capaces de establecer una comunicación directa y espontánea. Para ello, el juego es una pieza fundamental, pues convierte al aprendiz en un ser activo, responsable de su propio aprendizaje; y al profesor en orientador, coordinador y facilitador del proceso.

El componente lúdico, presente en los juegos, nos permite «aprender los diferentes papeles sociales y afianzar la adquisición de funciones y estructuras lingüísticas de modo placentero» (Amo, 2004: 1283). Sin embargo, el profesor debe considerar el juego como soporte, un elemento de apoyo, de incentivo, de intercambio, de reestructuración de la lengua y no como fuente principal de su trabajo.

De esta manera, con este trabajo se propone presentar algunos juegos de léxico para niños de siete a diez años, puesto que cada vez más los padres buscan escuelas que les ofrezcan a los niños la enseñanza de una LE desde muy temprano.

La propuesta nace no sólo del hecho de que éste es un tema poco discutido, sino también porque hay muchos trabajos centrados en jóvenes y adultos y pocos presentan propuestas para niños de esa franja etaria.

Los juegos buscan desarrollar el conocimiento de elementos gramaticales y lexicales tanto de la lengua materna como de la extranjera, puesto que el aprendiz reflexionará acerca del uso de estos aspectos en ambas lenguas.

De ese modo, los juegos son «potenciadores de dinámicas creativas», pues en ellos se comparten los éxitos y «se diluye la responsabilidad de los errores (que representan un estigma para nuestros aprendices)» (Casal

y Grande, 1998: 8).

Según Ocaña (2009) los juegos también tienen la ventaja de:

1. Garantizar en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
2. Aumentar el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
3. Comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, puesto que éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
4. Solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
5. Desarrollar habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
6. Permitir la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
7. Mejorar las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacer más amenas las clases.
8. Aumentar el nivel de preparación independiente de los estudiantes y que el profesor tenga la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

Así que para que los juegos tengan bastante eficacia es necesario que el profesor sepa y reflexione sobre los mecanismos de adquisición de una LM y, por ello, empezamos la discusión teórica. Luego lo compararemos a la adquisición de una LE y, a continuación, se propondrán algunos juegos que preparen al aprendiz para hablar la lengua extranjera en público y, así, ampliar su conocimiento del mundo, además de comprobar sus conocimientos lingüísticos.

## 2. LA ADQUISICIÓN Y EL APRENDIZAJE DE UNA LE

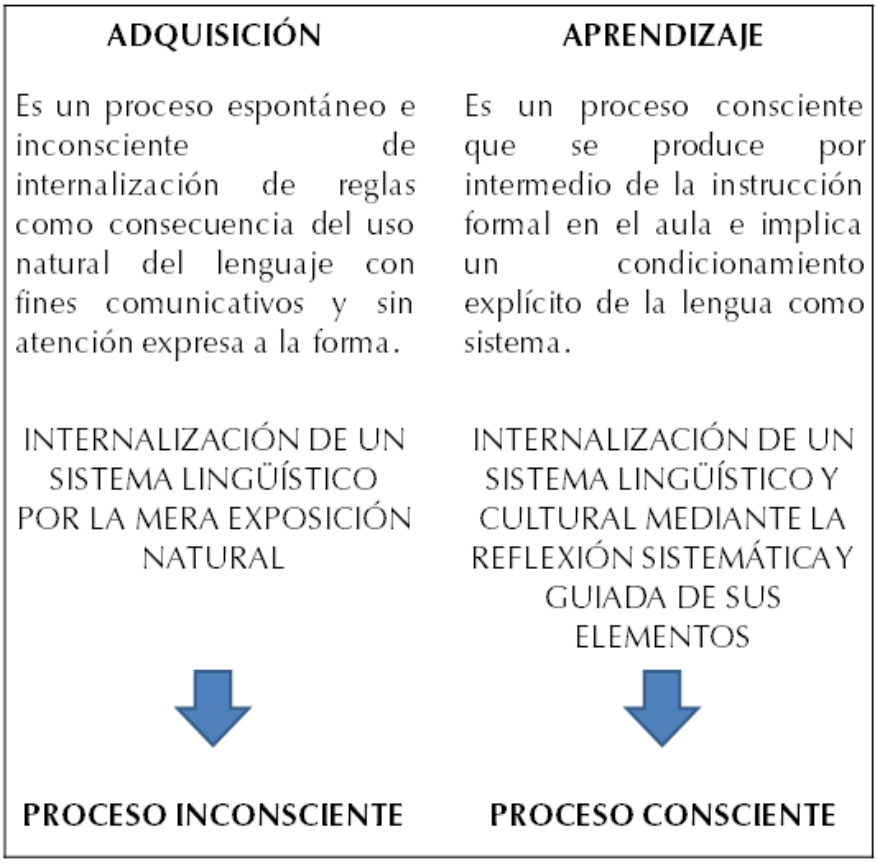
En este apartado discutiremos las principales teorías de enseñanza y de aprendizaje. Para ello, es fundamental aclarar la diferencia entre la

dicotomía enseñanza-aprendizaje, puesto que hay innúmeras formas de conceptuar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, la que más nos va a interesar es la de Krashen (1981), que hace una distinción entre el *aprendizaje* y la *adquisición*.

El aprendizaje, para dicho autor, es un proceso formal y consciente, es decir, un proceso en el que se reflexiona acerca de un sistema lingüístico y que se da por intermedio de una instrucción formal.

Ya la adquisición es un proceso inconsciente y espontáneo, puesto que hay una internalización de las reglas de forma natural, es decir, no se presta atención a la forma, una vez que el objetivo aquí es comunicarse.

La dicotomía entre adquisición-aprendizaje de Krashen (1981) está representada por intermedio del siguiente esquema:




**Cuadro 1:** Representación esquemática del proceso de adquisición-aprendizaje de una lengua (*apud* Gargallo, 1999: 19).

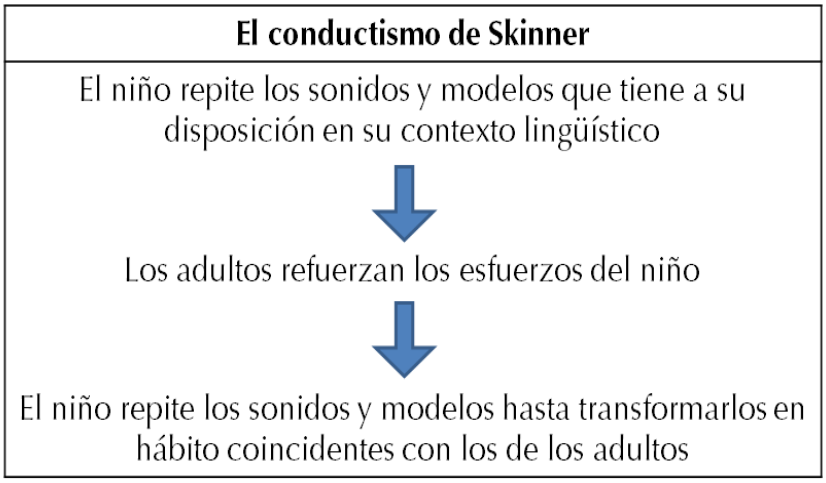
## 2.1. Teorías de adquisición

Hay varios modelos que discuten acerca de cómo se adquiere una lengua. Sin embargo, nos centraremos en tres: el conductismo, el innatismo y el interaccionismo.

### 2.1.1. Conductismo

El conductismo, basado en las ideas de Skinner (1957) defiende que se adquiere una lengua a través de la imitación y la repetición, es decir, se ofrece un modelo a ser seguido hasta que el individuo lo haga de manera satisfactoria. De ahí que se van creando hábitos, que van de los más simples a los más complejos.

Según Durão (2004):




**Cuadro 2:** Moldeamiento de la conducta verbal (Durão, 2004: 22).

### 2.1.2. Innatismo

El innatismo, basado en las ideas de Chomsky (1981, 1986), propone que cada individuo está dotado de un *programa genético* que «contiene todos y sólo los principios que son universales a todas las lenguas» (Baralo, 1999: 18). A este programa se le nombró *GU* (*Gramática Universal*).

De acuerdo con esta teoría, los niños aprenden su LM (lengua materna)

a la misma edad y pasan por las mismas etapas, una vez que se construyen las mismas estructuras y se realizan los mismos errores.

### 2.1.3. Interaccionismo

Esta teoría aporta al innatismo la interacción social y los factores internos, sociales y ambientales, puesto que hay un enfoque en el desarrollo del lenguaje en el contexto lingüístico, en la interacción y en las capacidades innatas. De ese modo, el intercambio conversacional juega un papel fundamental.

Cabe añadir que cada modelo generó un método de enseñanza de LE. Tras el innatismo y con el interaccionismo se desarrolló el método comunicativo cuyos objetivos son: crear condiciones favorables para la adquisición de un desempeño real en una nueva lengua e incentivar la práctica del lenguaje a través de actividades de autoconocimiento. Por tanto, la interacción conversacional y, en consecuencia, la interacción social juegan un papel fundamental en este método.

Además de eso, el método comunicativo posee algunos procedimientos metodológicos que auxilian en el aprendizaje del alumno, es decir, desempeñan una secuencia de actos como los de saludar, socializarse casualmente, experiencias con la ayuda de un objeto o con la representación gráfica. Se incluyen también rasgos de la oralidad y una carga informativa inagotable.

Sin embargo, hay que considerar el aspecto afectivo como una variable importante y el profesor debe mostrarse sensibilizado a los intereses de los aprendices, animándolos a participar y aceptar las sugerencias.

Hymes (1972) afirma que el hablante necesita ser comunicativo dentro del aula. Según este autor una persona que adquiere la competencia comunicativa, adquiere tanto el conocimiento como la habilidad de usar la lengua.

A partir de tal afirmación, Hymes (1972) introduce uno de los puntos más importantes al método comunicativo, pues durante mucho tiempo saber una LE era saber su gramática, o sea, los manuales antiguos adoptaban este principio y se creía que si un individuo sabía las reglas gramaticales, sabría la LE.

Para el método comunicativo, lo que más importa es que la comunicación presupone una necesidad o motivación que estimule a

alguien a comunicarse. Entonces cuando hay algo a ser comunicado, se debe saber cómo comunicar lo que se quiere decir a los demás. En otras palabras, saber qué medios (gestos, tono de voz, contextualización, etc.) se utilizarán para que el oyente comprenda la intención, el mensaje a ser comunicado.

### 2.2. La planificación de una clase de ELE

Es necesario considerar también algunos factores acerca del aprendizaje de una LE en el momento de planificar una clase: la edad, el contexto, la situación y la motivación.

Hulstijn (2002 *apud* Martín, 2004: 267) afirma que se pueden analizar tales factores en tres niveles: (a) el del comportamiento analizado por estudios empíricos sobre la producción y comprensión, los juicios de gramaticalidad, etc.; (b) el nivel cognitivo, que investiga cómo se representa el conocimiento lingüístico en el cerebro, cómo se procesa (cuando se lee, se oye o se habla) y cómo nace y se forma deviniendo en algo que antes no existía (aprendizaje, adquisición, apropiación: en este nivel también se incluyen aspectos como los sociales y motivacionales); (c) el nivel cerebral en el que se contempla el aprendizaje lingüístico desde la perspectiva neurofisiológica mediante técnicas.

Por otra parte tenemos las inteligencias múltiples de Gardner (1985) que son las capacidades innatas y únicas, que permiten a los individuos una performance en cualquier área de actuación.

Para Gardner las inteligencias son:

| | |
|---|---|
| 1. Corporal – Cinestésica | Controla los movimientos corporales y la habilidad para manipular objetos. Nos capacita para expresarnos físicamente y participar en juegos. |
| 2. Interpersonal | Sensibilidad para empatizar con los sentimientos y el carácter de los demás. Nos capacita para trabajar en grupo y escuchar con eficacia. |
| 3. Intrapersonal | Garantiza un buen autoconocimiento y capacidad para comprender los sentimientos propios. Nos permite reflexionar sobre nuestras propias experiencias y aprender de ellas. |

| | |
|---|---|
| 4. Lingüística | Sensibilidad para entender los sonidos, ritmos y significado de las palabras y, en general, para todo lo relacionado con el lenguaje. |
| 5. Lógico – Matemática | Habilidad para reconocer secuencias numéricas o lógicas, para organizar, ordenar, analizar... |
| 6. Musical | Habilidad para percibir, apreciar y producir ritmos, tonos o música. Tiene que ver con el «buen oído» y la capacidad para reproducir una determinada melodía. |
| 7. Naturalista | Capacidad para organizar y categorizar los elementos del mundo natural. Por ejemplo, clasificaciones de plantas o animales por especies. |
| 8. Espacial | Se muestra como un sentido para desarrollar relaciones tridimensionales, que le permiten percibir con precisión el mundo visual. Nos permite pensar en imágenes y ver la relación entre las cosas. |

**Cuadro 3:** Tabla de las características básicas de las inteligencias múltiples (Disponible en: http://www.interele.net/documentos/multi_inte.pdf, acceso el: 20/03/2010).

Gardner (1985) también afirma que las motivaciones presentadas por los aprendices que estudian una LE varían de acuerdo con sus intereses particulares. De ahí nace la necesidad de que el profesor proponga actividades variadas y lúdicas, puesto que cualquier individuo busca aprender una LE de manera significativa y efectiva.

## 3. LOS JUEGOS DE LÉXICO

### 3.1. Elefante coloreado (juego popular brasileño)

Material Necesario:

Objetos de variados colores.

Un sitio con mucho espacio.

Franja etaria: A partir de los 4 años.

Cómo se juega:

Azul, rojo, verde, amarillo... Cualquier objeto con esos colores te salva.

La actividad exige atención y agilidad para correr y para que no te atrapen.

El profesor empieza el juego diciendo: «¡Elefante coloreado!» y el grupo contesta: «¿Qué color?» Entonces éste dice un color y los niños se ponen a correr y a buscar el color dicho para tocarlo.

Se puede tocar el color de la ropa de alguien. Si el maestro agarra algún niño antes de tocar el color, éste, por consiguiente, pierde y sale. El agarrador tiene que elegir un color que no les sea fácil a los demás y gana quien se queda por último.

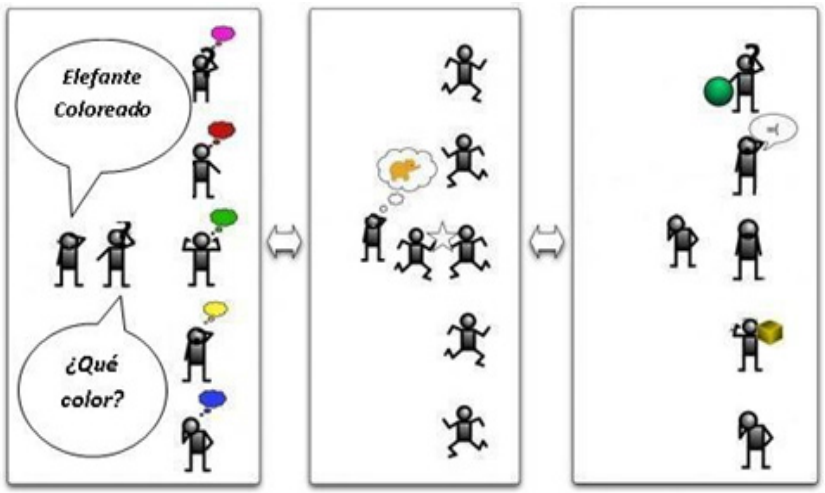



**Figura 1**: Representación de cómo se juega al *Elefante coloreado* (adaptado de: http://www.faberludens.com.br/files/imagepicker/f/fred/thumbs/elefante%20psicodelico.jpg, acceso el: 20/03/2010).

### 3.2. El cuerpo humano etiquetado

Material Necesario:

Tarjetas con los nombres de las partes del cuerpo humano.

Una cinta adhesiva.

Música.

Un reproductor de CD o de mp3.

Franja Etaria: A partir de los 8 años

Cómo se juega:

En esta actividad el niño y su compañero aprenderán las partes del cuerpo. Uno de los niños se quedará como modelo y el otro etiquetará todas las partes de su compañero y gana la pareja que logre más.

Los niños no pueden consultar libros cuadernos o diccionarios, sólo pueden ayudarse el uno al otro con lo que saben.

Los niños etiquetarán el cuerpo del compañero mientras dura la música.




**Figura 2:** El cuerpo humano etiquetado. (Disponible en: http://lewebpedagogique.com/hispadictos/files/2008/05/cuerpo.jpg, acceso el: 20/03/2010).

### 3.3. La letra prohibida

Material Necesario:

Papeles con letras del alfabeto para el sorteo.

Franja Etaria: A partir de los 9 años.

Cómo se juega:

Los jugadores sortearán quién elegirá la primera letra prohibida. A quien le toque dirá una letra y ésta no podrá ser dicha a partir de ese

momento ni podrá decirse ninguna palabra que la contenga.

Una vez fijada la letra, los jugadores se hacen preguntas entre ellos sin ningún orden preestablecido con mucho cuidado para no utilizar ninguna palabra que incluya la letra prohibida.

Todos intentan lograr que los demás se confundan y utilicen la letra prohibida. Si ésta fuese «m», se podría decir: «Es donde viven los peces y es muy salado», para forzar al otro a responder: «en el mar».

Los jugadores que utilizan la letra prohibida se retiran del juego. El último en permanecer en él es el ganador. Si pasado un rato nadie se equivoca, se puede prohibir más de una letra (Allué, 2002: 257).

## 4. LOS JUEGOS VIRTUALES

Una herramienta extra es el ordenador y la internet, puesto que cada vez más los niños aprenden a manejarlo desde muy temprano. Además de eso, con la internet y el ordenador podemos:

a) Experimentar la globalización, es decir, poner información y experiencias a disposición de cualquier persona o institución en nuestro país y en el extranjero. También está la idea de poder acceder a diversas informaciones, contactarse con personas, etc.

b) Favorecer experiencias de nuevas formas de comunicación virtual: el profesor y alumno pueden comunicarse con otras personas en presencia o ausencia de éstas, real o virtual. También es posible experimentar la comunicación local o con personas ubicadas o distribuidas en diferentes partes del mundo.

c) Trabajar con un nuevo medio de construcción: los usos que hoy se delinean para la internet son mucho más constructivos. Los servicios de la internet son herramientas que se pueden usar para construir cosas y para hacer cosas. El usuario hace algo con la internet y no tiene que esperar que la internet haga algo, es él o ella quien tiene que buscar la información, comunicarse vía correo electrónico, contestar, recopilar datos, diseñar su página web o la de su proyecto, entrevistar a expertos, etc.

d) Experimentar actividades interactivas: gran parte de las actividades que comienzan a diseñarse con el apoyo de internet implican la interactividad, es decir, el alumno y el profesor tienen el control sobre

la acción y existe una acción-reacción o diálogo con la internet. Esto irá creciendo y diversificándose con el tiempo, pero ya es posible interactuar con algunos juegos, softwares educativos y otro tipo de experiencias virtuales interactivas.

Por ello, proponemos algunos juegos en línea:

http://www.storyplace.org/sp/preschool/activities/coloractivity.asp, acceso el: 20/03/2010.

http://www.storyplace.org/sp/preschool/activities/bellawear.asp, acceso el: 20/03/2010.

http://www.storyplace.org/sp/preschool/activities/bathonact.asp?themeid=8, acceso el: 20/03/2010.

http://www.chicomania.com/Ajugar/hora/hora.asp, acceso el: 20/03/2010.

http://childtopia.com/index.php?module=home&func=juguemos&juego=buscaletra-1-00-0001&idphpx=juegos-de-lengua, acceso el: 21/03/2010.

http://childtopia.com/index.php?module=home&func=juguemos&juego=deletrea-1-00-0002&idphpx=juegos-de-lengua, acceso el: 21/03/2010.

## 5. CONSIDERACIONES FINALES

Estos juegos, según Ocaña (2009):

a) Desarrollan la formación de la personalidad de los niños, principalmente en sus relaciones interpersonales.

b) Promueven el desarrollo cultural, moral, ético y potencia los valores educativos y socioculturales que permiten el acervo científico de la nueva generación.

c) Incrementan una estrategia lúdica que incide en la formación académica de los niños.

d) Impulsan el trabajo en equipo, el respeto a la opinión de los demás, la apertura al otro, la crítica y la autocrítica, la autodeterminación y el crecimiento personal de los niños.

En resumen, los niños necesitan lo lúdico para que su aprendizaje sea significativo y efectivo, pues no les interesará aprender lo que para ellos no tiene sentido.

La función del profesor es desarrollar en el estudiante la competencia comunicativa en LE, ya que los niños sienten la necesidad de comunicarse. Sin embargo, esto representa para el profesor un desafío, pues no se han desarrollado muchas investigaciones en el campo de la adquisición-aprendizaje del español para niños ni tampoco materiales didácticos, son escasos. De ahí la relevancia de nuestro trabajo.

## BIBLIOGRAFÍA


Allué, Josep M., 2002, *Juegos para todo el año*, Barcelona, Parramon, p. 257.

Amo, Isidoro Pisonero del, 2004, *La enseñanza del español a niños y niñas*, en: Jesús Sánchez Lobato e Isabel Santos Gargallo (org.), *Vademécum para la formación de profesores: enseñar español como segunda lengua (L2) / lengua extranjera (LE)*, Madrid, SGEL, p. 1283.

Baralo, Marta, 1999, *La adquisición del español como lengua extranjera*, Madrid, Arco/Libros, p. 18.

Casal, Isabel Iglesias y María Prieto Grande, 1998, *¡Hagan juego! Actividades y recursos lúdicos para la enseñanza del español*, Madrid, Edinumen, p. 8.

Chomsky, Noam, 1981, *Lectures on Governement and Binding*, Dordrecht, Foris.

_____ 1986, *Knowledge of Language. Its Nature, Origen and Use*, New York, Pantheon.

Durão, Adja Balbina de Amorim Barbieri, 2004, *Análisis de errores en la interlengua de brasileños aprendices de español y de españoles aprendices de portugués*, Londrina, EDUEL, p. 22.

Gardner, Howard, 1985, *Frames of mind*. New York, Basic Books Inc.

Hymes, Dell Hathaway, 1972 «On communicative competence», en: John.

B. Pride y Janet Holmes, *Sociolinguistic*. *Harmondsworth*, Penguin.

Hulstijn, Jan, 2002, *Towards a unified account of the representation processing and acquisition of second language knowledge*, Second Language Research, p. 195.

Krashen, Stephen, 1981, *Second Language Acquisition and Second Language Learning*, New York, Pergamon.

Santos Gargallo, Isabel, 1999, «Lingüística aplicada a la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera/LE», en: Francisco Moreno (org.): *Cuadernos de Didáctica del Español/LE*, Madrid, Arco/Libros, p. 19.

Skinner, Burrhus Frederich, 1957, *Verbal Behavior*, New Jersey, Prentice Hall.

Ocaña, Alexander Luis Ortiz, 2009, *Jugando también se aprende*. Disponible en: http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml, acceso el: 24/03/2010.

Martín, José Miguel, 2004, «La adquisición de la lengua materna (L1) y el aprendizaje de una segunda lengua (L2) / lengua extranjera (LE): procesos cognitivos y factores condicionantes», en: Jesús Sánchez Lobato e Isabel Santos Gargallo (org.), *Vademécum para la formación de profesores: Enseñar español como segunda lengua (L2) / lengua extranjera (LE)*, Madrid, SGEL, p. 267.