¡Jugamos con las palabras!

Clara Elizabeth Báez Jaitkin
Scuola Secondaria i Grado «Diego Vitrioli»

FICHA DE LA ACTIVIDAD

1. **Objetivos:**

   – Organizar la clase como un taller de actividades lúdicas para aprender jugando.
   – Favorecer el aprendizaje del léxico mediante actividades atractivas y variadas en niños de 8/9 años.
   – Desarrollar la expresión e interacción oral y escrita.
   – Desarrollar estrategias comunicativas para interactuar con los compañeros y compañeras.
   – Utilizar la tecnología para mejorar el proceso de aprendizaje a través de material interactivo como «Mi mundo en palabras» y «Hola amigos» del Instituto Cervantes.

2. **Nivel específico recomendado:** A1 (MCER).

3. **Tiempo:** 5 lecciones de una hora.

4. **Materiales:** vídeo / audio / fichas / conexión a Internet.

5. **Dinámica:** grupos / individual.

1. INTRODUCCIÓN

La idea de este taller nace de la exigencia siempre mayor de impartir clases de español a niños pequeños, vista la gran difusión de la lengua española, y el amor y el interés que demuestran los aprendientes en los primeros años de la educación primaria.

La capacidad de comunicarse en otra lengua permite utilizar los recursos que ya se poseen en la lengua materna y, asimismo, favorece la aceptación de las diferencias a través del conocimiento de otras culturas. Pero enseñar una lengua extranjera a los niños no es tarea fácil, ante todo hay que considerar la edad evolutiva de los alumnos y despertar en ellos un vivo interés.

Para poder aprender el léxico L2 es importante desarrollar las estrategias relacionadas con la memoria y la capacidad de realizar asociaciones, ya que el aprendizaje del léxico es, en su primera fase, receptivo. Por lo tanto, el vocabulario activo tiene que centrarse en campos asociativos, semánticos y temáticos por medio de canciones, juegos, adivinanzas, juegos de palabras y funciones comunicativas diarias.

Es importante evidenciar la importancia del papel del Instituto Cervantes, que ofrece material de apoyo para los profesores que enseñan en la escuela primaria. Concretamente, en el presente artículo nos centraremos en el material didáctico interactivo para aprender léxico que encontramos en «Mi mundo en palabras» y en el curso en línea «Hola amigos» del Aula Virtual.

2. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Como viene ilustrado en la presentación de «Mi mundo en palabras», este curso destinado a niños de 7 a 9 años contiene material interactivo para aprender vocabulario de un modo lúdico y participativo a través de historias, juegos, pasatiempos, actividades de comprensión auditiva, audiovisual y lectora, así como talleres de manualidades.





Es una herramienta práctica, diseñada en Flash y para la que se necesita conexión a Internet. Los contenidos léxicos se presentan y practican junto a contenidos funcionales y en situaciones comunicativas concretas y verosímiles centradas en el mundo del niño. El curso puede realizarse en el aula o fuera de ella con ayuda de padres, tutores y profesores. Una descripción detallada para la navegación se halla en el botón , «T» (tutores).



El curso está dividido en diez módulos temáticos y cada uno está compuesto por cuatro áreas: «El mundo de Carlos», «Pasatiempo», «Taller» y «Mochila de palabras». Después de haber finalizado cada módulo, es recomendable acceder a la sección «Actividades complementarias» en la pestaña «Para Tutores».

Los módulos son los siguientes:

1. ¡Hola! Soy Carlos.

2. Esta es mi familia.
3. Vamos a jugar a mi casa.
4. En el parque.
5. Mis dibujos.
6. La clase de gimnasia.
7. En el colegio.
8. Un fin de semana especial.
9. Excursión a la granja.
10. Fiesta de disfraces.

Además, hay un espacio para niños que aprenden español en todo el mundo y para sus tutores y profesores en la sección «Mundo Guay». Se accede desde la pestaña «Tutores».

A. Vamos a comenzar presentándonos con «¡Hola! Soy Carlos», para pasar sucesivamente a «La clase de gimnasia», donde aprenderemos los deportes y a bailar.

Empezaremos en el área «Mochila de palabras». Aquí encontraremos los nombres de algunos deportes, verbos útiles de movimiento, prendas y objetos necesarios para hacer deporte. En «Pasatiempos» nos divertiremos con una sopa de letras y por último en el «Taller» bailaremos.



B. Ahora vamos a entrar en el «Mundo de Carlos – la clase de gimnasia», donde encontramos las siguientes actividades:

- A bailar.
- De quién es esta gorra.
- Hago deportes.
- Historia en mi mundo.

C. Después de haber explorado «Hago deportes», vamos a ver cuáles son los deportes que les gusta más practicar a los alumnos a través de preguntas con cambio de roles. Al final preparamos una ficha con los nombres de los deportes y la clasificación.

D. ¿Cómo somos?

Vamos a ver si reconocemos las partes de nuestro cuerpo. La actividad comienza con el reconocimiento del cuerpo.

Cada alumno dibuja una figura humana. El profesor les entrega unas fichas con las distintas partes del cuerpo y el nombre correspondiente, con el fin de colocarlas en el lugar que corresponda. Este mismo ejercicio se podría realizar con la pizarra interactiva arrastrando las imágenes y encajándolas en la silueta. De esta forma, los estudiantes podrán reconocer las partes principales de su cuerpo, y asociar la grafía con su imagen.





A continuación, pasamos a la actividad «Jugamos y cantamos» con la ayuda de «Saco una manita», «Manos divertidas» o «A mis manos».

E. ¡A sacar parejas!

Ahora podríamos proponer el siguiente ejercicio:

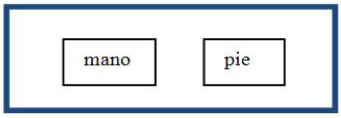
Une con flechas azules las parejas que encuentras en el cuerpo que has dibujado.

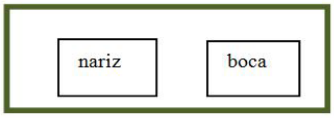
Ejemplo:

La mano derecha con ...

El pie ... con ....

¿Qué parte del cuerpo no tiene pareja? Escribe su nombre y ponlo en el rectángulo verde, y en el azul pon las parejas que has unido con las flechas azules.





G. ¡A jugar con las palabras!

Las actividades con las palabras son infinitas, podemos realizar:

a) acrósticos,

b) mesósticos,

c) anagramas,

d) adivinanzas,

Ejemplo:

Dicen que son de dos 

pero solo son de una.

Si los abro veo 

si los cierro sueño.

a) caza del tesoro,

b) crear palabras-«maleta» y dibujarlas,

c) trabalenguas,

d) yincana,

e) el juego de la pinza,

f) el juego de la contraseña,

g) el juego matamoscas,

y muchas otras más.

H. ¡A cantar! 

Esta actividad se inicia proponiendo diferentes canciones sobre las parte del cuerpo para luego añadir otras actividades.

Cabeza, hombro, rodilla y pie:

Se escucha la canción y luego se utiliza la versión karaoke.

Agita y mueve tu cuerpo con Hocky Pocky: 

Después de escuchar la canción, se crea un recortable para que baile con cada alumno.

Otra canción en versión española muy pegadiza es «Cuerpo», del grupo musical Hi-5.



Ahora te toca a ti:

Se invita a los estudiantes a dividirse en grupos para inventar una canción y bailarla.

3. CONCLUSIÓN

Como hemos visto, para favorecer la manipulación y apropiación del vocabulario hay que crear una serie de actividades y juegos, estimulando así el desarrollo integral de los alumnos a partir de una dimensión lúdica. Si propiciamos un ambiente positivo y alentador, los alumnos desarrollarán una actitud positiva hacia el aprendizaje de la nueva lengua. De este modo, se fomentará el deseo y la necesidad de comunicarse en español.

Nuestro propósito es conseguir alumnos activos que, a su vez, transforman

su pensamiento, y no alumnos pasivos, repetidores de conocimientos. A través de una enseñanza productiva y no reproductiva se genera un aprendizaje productivo y los resultados son evidentes.

La filosofía de los cursos en línea del Instituto Cervantes para niños, como hemos visto, se basa en aprender jugando y jugar aprendiendo.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía en español

Hidalgo de la Torre, R. (2010). *Sugerencias sugestivas con las palabras*. Barcelona: Bolsillo Octaedro.

Instituto Cervantes (2006). *Plan Curricular del Instituto Cervantes. Niveles de referencia para el español*. Vol 1. Madrid: Biblioteca Nueva.

Pascual Escagedo, C. (2010). «Entornos virtuales para la enseñanza de ELE a niños. Una experiencia con «Hola Amigos» del Instituto Cervantes». En *VII Encuentro Práctico de ELE*. Instituto Cervantes de Nápoles, 4 de junio de 2010.

Peres, E. (2005). *Juego de palabras y con las palabras*. Barcelona: Octaedro.

Fernández, S. (1994). *El español en la escuela elemental*. Consejería de Educación y Ciencia. Embajada de España, MECD. Roma.

Webs

http://www.ave.cvc.cervantes.es/ensenanza/cursos
Aula Virtual de Español (AVE): entorno virtual diseñado para el aprendizaje del español, con cursos para diferentes niveles, entre ellos «Hola Amigos», curso para niños y jóvenes (niveles A1 /A2 MCER).

http://www.cuadernointercultural.com/dinamicas-y-juegos/dinamicas-y-juegos-para-el-aprendizaje-de-idiomas/
Cuaderno intercultural: recurso para la interculturalidad y la educación intercultural. Página de las dinámicas y juegos para el aprendizaje de idiomas.

http:://www.cuentosparacolorear.com
Cuentos infantiles con láminas para imprimir y colorear algunos de ellos con pictogramas e imágenes útiles para diferentes actividades en el aula.

http://cvc.cervantes.es/obref/marco/
Instituto Cervantes. MCER en español. Versión en línea del MCER en español.

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/mimundo/default.htm

Instituto Cervantes: Mi mundo en palabras. Curso para niños de 7 a 9 años.