

La palabra secreta

PILAR HERNÁNDEZ
pilar@route66idiomas.com
RENATE VAN SCHIE
renate@route66idiomas.com
Route 66 Idiomas- Valencia

Nivel

Adaptable al nivel que presente el alumno.

Tipo de actividad

Juego / Competición.

Destrezas

En este juego predomina la expresión oral como destreza que debe desarrollar, aprovechando la obligación que se le impone de pensar rápidamente, puesto que existe un límite de tiempo que corre en su contra. Dependiendo del nivel escogido, será mayor o menor el tiempo del que dispone el concursante, y de este modo un alumno avanzado tendrá que apresurarse más que aquellos que se inician en el español, a los que se les otorgarán más minutos.

Objetivos

El alumno desarrollará la destreza de buscar entre el corpus léxico que maneja la palabra que se relacione de forma efectiva con la *palabra secreta* que su compañero debe adivinar. De este modo, el estudiante deberá manejar diversos tipos de relaciones semánticas: sinonimia, antonimia, hiperonimia, hiponimia, etc., adecuándolas a las necesidades concretas de cada término, dependiendo de su utilidad en cada caso para la resolución exitosa del juego.

Por otra parte, es importante que el alumno sepa suplir de forma rápida y efectiva aquellas palabras que desconoce en español por otras que puedan ser útiles en cada caso. Si el alumno encuentra un vacío en su corpus léxico del español, tendrá la necesidad de encontrar un término análogo o que guarde otro tipo de relación con el término buscado.

Otro tipo de relaciones que debe dominar el alumno es la derivación, pues debe tomar como premisa la imposibilidad de dar pistas mediante términos que formen parte de la misma familia léxica. Se deberán conocer los sufijos y prefijos que usamos en español para derivar.

De este modo, se deberá conocer la categoría gramatical de cada término usado en el juego, de tal modo que, si el alumno ha de adivinar la palabra *valentía*, y llega a decir *valiente*, su compañero habrá de indicarle que se busca un sustantivo, obviamente formado a partir del adjetivo que se ha señalado.

Algunos ejemplos de falsos amigos podrán aparecer durante el juego, por lo que el alumno ha de tener claro que, por ejemplo, si ha de tratar de que su compañero intuya la

palabra *embarazada*, no sea a partir de su significado en inglés, ya que entonces sería imposible llegar hasta la palabra de la tarjeta.

No hay que olvidar que, aunque en menor grado, reside cierto interés en las expresiones idiomáticas más corrientes en el idioma que se estudia. La fraseología puede resultar muy útil a la hora de adivinar la palabra en cuestión, ya que en ocasiones esta pista puede ser recurrente para el compañero. Si, por ejemplo, la palabra en cuestión es *baba*, bastará con aportar dos pistas: *saliva* y *caer*, para que un receptor avisado entienda de qué se trata. Deberán tenerse en cuenta, además, las implicaturas contextuales que conlleva cada palabra, de modo que los matices entre palabras pertenecientes a diferentes registros jueguen a favor del concursante y no en su contra.

Cabe señalar que otro de los objetivos importantes en esta actividad es desarrollar la fluidez oral del estudiante, ya que se verá sometido a una presión que normalmente no tiene a la hora de seleccionar el vocabulario a emplear, viéndose obligado, además, a buscar otro léxico que normalmente no utiliza. De este modo evitamos que recurra con demasiada frecuencia a palabras “fetiche” que le son útiles para la comunicación, y desarrollamos la capacidad de ampliar el abanico de términos disponibles para un mismo concepto.

Contenido gramatical

El estudiante desarrollará con este ejercicio los contenidos morfológicos adecuados a su nivel de aprendizaje, de modo que deberá diferenciar entre sustantivos, adjetivos, verbos, adverbios, etc. para poder llevar a cabo este ejercicio con éxito.

Por ende, se atenderá a la formación de nuevas palabras mediante prefijos, interfijos y sufijos con los que cambiar de categoría un término, haciendo hincapié de este modo en procesos como la derivación, la composición, etc.

Contenido léxico

Una de las principales ventajas de este juego es la capacidad para adaptarse a diferentes niveles de aprendizaje. No sólo seleccionaremos el grado de dificultad de las palabras secretas, además podremos centrarnos en un tipo de vocabulario específico, como diferentes campos semánticos que el profesor entienda como adecuados para sus alumnos.

Destinatarios

Alumnos de español para extranjeros, sobre todo, dedicado a aquellos interesados en ampliar su repertorio léxico. El ejercicio puede ser objeto de revisión, de modo que se puede seleccionar un campo semántico determinado en función de las necesidades de cada alumno, incluyendo cursos de español especializado: el lenguaje de los negocios, lenguaje jurídico, lenguaje deportivo...

No sólo se podrán seleccionar las palabras atendiendo a su particular interés semántico en cada caso: el grado de dificultad de las mismas podrá variar en relación al nivel de cada grupo, por lo que podremos adaptar la actividad a las necesidades particulares de cada grupo.

Dinámica

La unidad didáctica que presentamos es una actividad lúdica a través de la cual pretendemos reforzar el aprendizaje del léxico y motivar al alumno a utilizar sinónimos y

antónimos que ya conoce. La idea proviene de un programa televisivo que emite el canal "Cuatro" llamado *Password*. El juego podrá adaptarse sin problemas al nivel del estudiante y al campo léxico que queramos trabajar.

El juego en sí es bastante sencillo de entender. Se divide a los estudiantes en parejas y cada pareja juega con un grupo de tarjetas. La primera ronda es clasificatoria, pasarán a la final las dos parejas que hayan adivinado el mayor número de palabras secretas. Se trata de rondas de 3 minutos. Una vez iniciado el tiempo, uno de los estudiantes coge una tarjeta con una palabra. En ese momento él debe empezar a dar pistas a su compañero, pero no puede dar dos pistas seguidas o decir dos palabras seguidas. En el caso de que las diga, se anula la tarjeta. Para volver a decir otra pista, el otro compañero ha debido de decir antes la palabra que él crea que es la correcta para que el estudiante pueda decir otra pista. Un ejemplo:

<p><i>alumno1</i>: Agujas <i>alumno2</i>: Jeringuillas <i>alumno1</i>: Muñeca <i>alumno2</i>: Vacunas <i>alumno1</i>: Segundero <i>alumno2</i>: ¡¡RELOJ!!</p>

Si el que da las pistas ve que el otro se queda en blanco o que él mismo no sabe qué pistas dar dice "Siguiete" y esa tarjeta se anula y pasa a otra palabra nueva. En la ronda clasificatoria puede dar todas las pistas que quiera, pero claro, tiene que tener en cuenta que el tiempo va pasando.

Una vez que se decidan las dos parejas ganadoras, comienza la ronda final. Esta ronda es parecida a la ronda clasificatoria, pero cambia en algunos aspectos. Las rondas tienen un tiempo máximo de 5 minutos en el que tienen que adivinar solamente dando tres pistas la palabra correcta, por lo que hay que pensarse muy bien las pistas que vayan a dar. La pareja ganadora será aquella que acierte el mayor número de palabras.

Lo que está prohibido. Existen una serie de normas para el juego que las parejas deben tener en cuenta a la hora de dar las pistas. En el caso de que incumplan algunas de estas normas, la tarjeta quedará invalidada. Son las siguientes:

- Está prohibido dar dos pistas o palabras seguidas.
- No se pueden nombrar pistas o palabras que contengan la raíz de la palabra secreta.
- No se pueden provocar sonidos u onomatopeyas que tengan relación con la palabra.
- No se puede señalar con el dedo
- Y, por supuesto, no se puede mirar la tarjeta de su compañero.

Material necesario.

El material necesario será:

-*Tarjetas*: en cada una de ellas figurará una de las palabras que el estudiante debe descifrar a partir de las pistas que le ofrece su compañero de juego.

-*Cronómetro* para establecer un límite de minutos, dependiendo del nivel de cada estudiante.

-Un *premio* más o menos simbólico, dependiendo del presupuesto de los organizadores de la actividad.

Duración

Se ha proyectado el juego de modo que su duración no exceda los 45 minutos.

Ejemplos de fichas

Nivel A2

Campo léxico para trabajar: la calle

Semáforo

Cafetería

Bicicleta

Acera

Gasolinera

Conductor

Fuente

Colegio

Policía

Camión

Nivel B2

Campo léxico para trabajar: tiempo libre

Revista

Asiento

Entrenador

Quiosco

Árbitro

Cartelera

Pelota

Telón

Raqueta

Maleta

Nivel C2
Campo léxico para trabajar: trabajo

Experiencia

Despido

Contrato

Paro

Currículum

Reclamación

Ordenador

Sueldo

Horario

Internet

