

Aprendiendo inglés con sus niños y adolescentes: crear y jugar juegos para practicar el inglés

Los juegos como nuestro “Unir palabras” refuerzan la enseñanza del vocabulario de una forma divertida



Los niños pueden trabajar con sus cuidadores o maestros(as) para crear tarjetas de sustantivos y adjetivos para el juego “Unir palabras” y luego jugar juntos para practicar las habilidades de vocabulario.

Por Kate Will, M.A., Coordinadora de Fidelidad, Iowa Reading Research Center

Los juegos de aprendizaje de palabras son una herramienta popular para que las personas aumenten su exposición a palabras nuevas para ampliar su vocabulario, como lo demuestra el crecimiento de los juegos y crucigramas para aprender palabras en el teléfono celular. Sin embargo, los juegos de mesa y de tarjetas (y sus versiones móviles) como *Scrabble*, *Taboo*, *Catch Phrase*, *Apples-to-Apples*, y otros que no son específicamente juegos para aprender palabras, también pueden usarse para reforzar el aprendizaje de palabras. Ganar puntos y premios, la emoción de la competencia y la interacción con otros jugadores son todos componentes de los juegos que son motivadores para los jugadores. Por estas características, se cree que jugar juegos es una estrategia eficaz para reforzar el aprendizaje de palabras para los estudiantes de inglés (Townsend, 2009). Al jugar juegos en casa o en la escuela como una

extensión de la enseñanza explícita, usted y sus hijos o estudiantes pueden practicar inglés juntos y divertirse al mismo tiempo.

No hace falta que tenga a mano un juego de tarjetas o de mesa de una marca conocida para aprovechar los beneficios de jugar a un juego. Usted mismo puede crear algunos juegos en casa y ampliar el conocimiento del vocabulario en el proceso. Esta publicación habla sobre un nuevo juego de tarjetas para combinar palabras, explica los pasos para que cree el juego usted mismo y describe algunas de las maneras en las que el juego refuerza el aprendizaje de palabras.

Cómo jugar a “Unir palabras”

El objetivo de este juego nuevo llamado “Unir palabras” (pensado para personas de doce años o más) es combinar sustantivos y adjetivos que están relacionados. El juego incluye dos tipos de tarjetas: tarjetas de sustantivos y tarjetas de adjetivos. Cada tarjeta de sustantivo tiene el nombre de una persona, un lugar o una cosa muy conocidos (por ejemplo, Rosa Parks, la playa, el Parque Nacional Yellowstone o el primer día de escuela) y una definición o descripción del sustantivo. Cada tarjeta de adjetivo incluye una palabra que describe un sustantivo (por ejemplo, sofisticado, tranquilo, limpio, amigable) y una lista parcial de sinónimos para esa palabra. En la Figura 1 a continuación se muestran algunos ejemplos de ambos tipos de tarjetas.

Figura 1. Ejemplo de tarjetas de sustantivos y adjetivos



Para jugar a “Unir palabras”, coloque todas las tarjetas de sustantivos y adjetivos mirando hacia arriba para que todos los jugadores puedan leer las palabras en cada tarjeta. Los

iowareadingresearch.org

 @IAReading |  @iowareadingresearchcenter



jugadores se turnan seleccionando una tarjeta de sustantivo y una tarjeta de adjetivo que describa a la persona, el lugar o la cosa que aparece en la tarjeta de sustantivo. El jugador más joven comienza el juego y los turnos continúan en el sentido de las agujas del reloj. Cuando un jugador haya decidido las palabras que va a unir, tomará las dos tarjetas y las mostrará para que todos los jugadores las vean. Los demás jugadores deben acordar que las dos tarjetas se corresponden. Por ejemplo, entre las tarjetas exhibidas en la Figura 1, un jugador podría elegir el sustantivo “the beach”(la playa) y el adjetivo “peaceful”(tranquila). Si la mayoría de los jugadores acepta la combinación entre el sustantivo y el adjetivo, el jugador que seleccionó el par conserva ambas tarjetas. La meta es acumular la mayor cantidad posible de tarjetas. Los jugadores siguen tomando turnos hasta que todas las tarjetas de sustantivos hayan sido seleccionadas, o hasta que ya no sea posible encontrar pares de sustantivos y adjetivos apropiados.

Como el juego implica pensar deliberadamente en los significados de las palabras y establecer asociaciones entre las palabras, puede ser una herramienta útil para practicar habilidades de vocabulario. Además, al crear sus propias barajas de tarjetas de sustantivos y adjetivos, ganará más práctica y aprenderá palabras nuevas en inglés.

Cómo crear el juego “Unir palabras”

Para crear el juego “Unir palabras”, precisará fichas o pequeños trozos de papel para usarlos como sus tarjetas. Debe tener dos colores de tarjetas para distinguirlas entre tarjetas de sustantivos y tarjetas de adjetivos. Por ejemplo, todas las tarjetas de sustantivos podrían ser rojas, y todas las tarjetas de adjetivos podrían ser verdes. Puede usar papel de color o marcadores de colores para diferenciar los dos tipos de tarjetas. También hemos incluido plantillas de tarjetas que se pueden escribir a máquina o a mano e imprimirse (ver los “Materiales complementarios para las familias” a continuación).

Para crear las tarjetas de adjetivos, haga que sus hijos o estudiantes piensen en todos los adjetivos en inglés que puedan. Ellos escribirán un adjetivo en cada tarjeta de adjetivos. Debajo del adjetivo, deben escribir muchos sinónimos, o palabras con significados similares. Por ejemplo, para el adjetivo “friendly” (amigable), podrían escribir los sinónimos “kind” (bueno), “nice” (amable) y “warm” (cálido), como se muestra a continuación en la Figura 2. Si tienen dificultades para pensar en sinónimos para los adjetivos, pueden buscarlos en un diccionario de sinónimos en línea. Tener más tarjetas de adjetivos que tarjetas de sustantivos hará que para los jugadores sea más fácil encontrar los adjetivos adecuados para describir los sustantivos con precisión.



Figura 2. Ejemplo de tarjeta de adjetivo

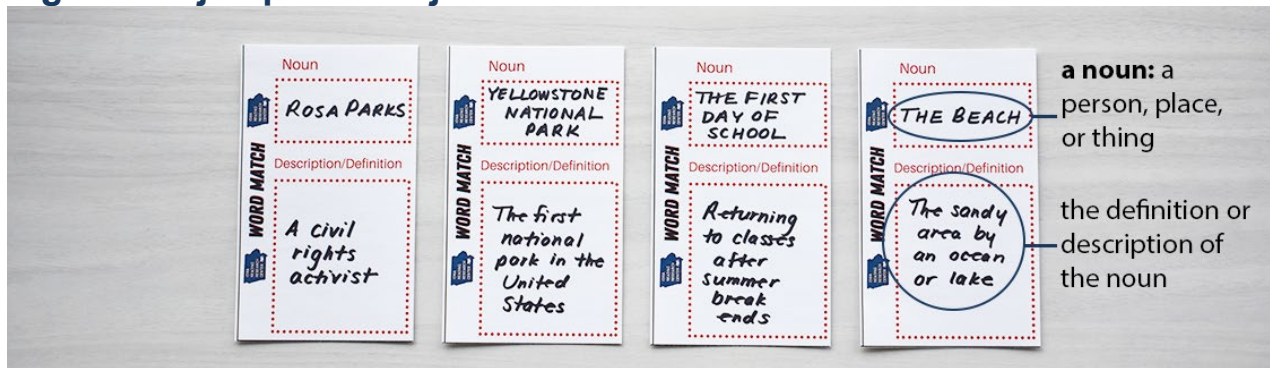


Luego, puede crear las tarjetas de sustantivos. Haga que sus hijos o estudiantes piensen en todos los sustantivos en inglés que puedan, escribiendo un sustantivo en cada tarjeta de sustantivos. Para generar ideas, puede hacer estas preguntas:

- ¿Cuáles son los lugares a los que más te gusta ir?
- ¿Dónde quedan algunos de los sitios a los que te gustaría ir en el futuro?
- ¿Quiénes son algunas de las personas que ves todos los días?
- ¿Quiénes son algunas personas famosas a las que te gustaría conocer?
- ¿Quiénes son tus personajes favoritos de libros o películas?
- ¿Cuáles son tus comidas, deportes, libros, películas o programas de televisión favoritos?

Debajo del sustantivo en la tarjeta, haga que sus hijos o estudiantes escriban una descripción o definición del sustantivo. Por ejemplo, una descripción de “the beach” (la playa) podría ser “la zona arenosa junto a un océano o un lago”, como se ve a continuación en la Figura 3. Esta descripción ayudará a los jugadores que no estén familiarizados con una carta determinada.

Figura 3. Ejemplo de tarjeta de sustantivo





Beneficios para la lectoescritura que ofrece “Unir palabras” Conocimiento de los morfemas

Los morfemas (como el *-ly* en “quickly” o el *-ed* en “listened”) son las unidades mínimas de significado en una palabra. Ejemplos de morfemas son los prefijos (afijos unidos antes de una raíz o palabra base), raíces (el componente principal de una palabra; por ejemplo, “port” en la palabra “transport”) y sufijos (afijos unidos después de una raíz o palabra base). La conciencia morfológica ayuda a los estudiantes a detectar similitudes de significado entre palabras que tienen raíces diferentes pero los mismos afijos (por ejemplo, “quickly” y “softly”), o diferencias de significado entre las palabras que tienen la misma raíz pero afijos diferentes (por ejemplo, “listened” y “listening”). Si los estudiantes de inglés entienden los significados de los morfemas y las maneras en que los morfemas pueden combinarse para armar o modificar palabras, su capacidad para descifrar el significado de palabras desconocidas puede mejorar (Davidson, 2014).

Las estrategias de vocabulario que se centran en la conciencia morfológica han demostrado ser particularmente beneficiosas para los estudiantes de inglés (Brandes & McMaster, 2017). Los juegos para combinar palabras como “Unir palabras” pueden ayudar a que los jugadores presten atención a los morfemas. Al crear las tarjetas de adjetivos, usted y sus hijos o estudiantes pueden prestar atención a los patrones en las terminaciones de las palabras. Por ejemplo, las tarjetas de adjetivos podrían usar terminaciones similares como *-ous*, *-ful*, *-ical*, y *-able*. Las tarjetas de sustantivos podrían terminar en *-ist*, *-er*, o *-ian*. Haga que presten atención a estos sufijos mientras juegan. Por ejemplo, puede preguntar:

I see you wrote the word “chemist”—what other words end in -ist?

Los jugadores podrían pensar en palabras como “hairstylist”, “bicyclist”, y “journalist”. Después de que identifiquen palabras similares, pídale que identifiquen las similitudes entre las palabras. Las respuestas posibles incluyen:

All of the words that end in -ist are people who work with certain things.

Puede reforzar esta definición mencionando que las cosas con las que trabajan las personas se encuentran en las raíces de las palabras. Por ejemplo, eliminar el sufijo *-ist* de una palabra como “hairstylist” nos deja una palabra que luce muy similar a “hairstyle”. Esto significa que un estilista es alguien que trabaja con peinados. Son personas que cortan el cabello en una peluquería. Llamar la atención sobre los morfemas en las palabras puede ayudar a los



aprendices del idioma a inferir los significados de las palabras por su cuenta (Davidson, 2014).

A medida que encuentre patrones en las terminaciones de las palabras, puede crear un diccionario de sufijos (ver los “Materiales complementarios para las familias” a continuación) como el que se encuentra en la Figura 4. Agregue la terminación de una palabra en la columna “Sufijo”, y registre los ejemplos de palabras que incluyan la terminación de la palabra en la columna “Ejemplos”. En la columna “Parte de la oración”, determine si las palabras son adjetivos o sustantivos. Por último, basándose en su lista de ejemplos, intente descifrar el significado del morfema en la columna “Significado”.

Figura 4. Ejemplo de diccionario de sufijos

Sufijo	Ejemplos	Parte de la oración	Significado
-ous	dangerous, curious, ridiculous	adjetivo	lleno de algo
-ful	useful, respectful, beautiful	adjetivo	lleno de algo
-ical	historical, chemical, practical	adjetivo	de algo
-ist	hairstylist, bicyclist, journalist	sustantivo	alguien que trabaja con algo
-er	teacher, dancer, writer	sustantivo	alguien que realiza una actividad determinada
-ian	librarian, comedian, historian	sustantivo	alguien que trabaja con algo

Establecer conexiones con conocimientos previos

Las teorías psicolingüísticas sugieren que los estudiantes tienen un rol activo en la construcción de significado al anclar las palabras nuevas en sus experiencias propias y sus conocimientos previos (Carrell & Eisterhold, 1983). El conocimiento previo interviene cuando se nos pide que conectemos una palabra nueva con sus sinónimos y antónimos. Cuando estén creando las tarjetas de adjetivos, pídale a sus hijos o estudiantes que escriban todos los sinónimos que puedan para cada adjetivo. Incluir sinónimos de la palabra en la tarjeta ayudará a los jugadores que no estén familiarizados con una palabra en particular relacionándola con palabras que ya conocen y tienen significados similares.



Student Reading Success Through Research and Collaboration

Crear sus propias barajas de tarjetas de sustantivos y adjetivos también puede ayudar a que usted y sus hijos o estudiantes desarrollen un conocimiento cultural acerca de su comunidad. Al crear tarjetas de sustantivos, considere incluir algunas personas importantes, lugares o cosas importantes para su comunidad. Piense en sus lugares que más le gusta visitar en su ciudad (por ejemplo, restaurantes, parques, supermercados y teatros) o algunos lugares que le gustaría visitar en el futuro. “Unir palabras” es especialmente divertido cuando usted puede establecer conexiones con su propia vida. Hacerlo ayudará a los jugadores a personalizar y apropiarse de los significados de las palabras, lo cual se considera beneficioso para el aprendizaje de las palabras (Townsend, 2009).

Conexiones sociales

Existe evidencia de que la interacción y colaboración social puede ayudar al desarrollo del vocabulario en un segundo idioma (Kim, 2008). De esto se infiere que los estudiantes de inglés deben participar en discusiones sobre el vocabulario y trabajar de manera colaborativa para definir las palabras. Un juego para combinar palabras como “Unir palabras” alienta a los jugadores a participar en debates sobre las palabras que eligen. Por ejemplo, después de que un jugador propone un par de sustantivo y adjetivo, ceda un minuto a ese jugador para que justifique la elección que hizo. Pídeles a los jugadores que expliquen por qué la tarjeta de adjetivos identificada es una combinación apropiada para el sustantivo. A través de estas discusiones, los jugadores pueden lograr un mejor entendimiento de los parámetros del uso de una palabra: cuándo es adecuado usarla y cuándo no.

Ampliar el vocabulario a menudo parece una tarea tediosa. Sin embargo, usar juegos como una estrategia para aprender palabras en el hogar y en el salón de clases como una extensión de la enseñanza explícita puede hacer que el proceso sea más divertido. Crear y jugar juntos a juegos de aprendizaje de palabras hace que la experiencia sea más memorable y significativa.

Referencias

Brandes, D. R., & McMaster, K. L. (2017). A review of morphological analysis strategies on vocabulary outcomes with ELLs. *Insights Into Learning Disabilities*, 14(1), 53–72.

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1165732.pdf>

Carrell, P. L., & Eisterhold, J. C. (1983). Schema theory and ESL reading pedagogy. *TESOL Quarterly*, 17, 553–573. <https://doi.org/10.2307/3586613>





Student Reading Success Through Research and Collaboration

Davidson, S. J. (2014). *Morphological analysis training for English language learners with reading difficulties* [Doctoral dissertation, University of California Riverside]. ProQuest Dissertations Publishing. <https://escholarship.org/uc/item/70c919st>

Kim, Y. (2008). The contribution of collaborative and individual tasks to the acquisition of L2 vocabulary. *The Modern Language Journal*, 92(1), 114–130. <http://www.jstor.org/stable/25172996>

Townsend, D. (2009). Building academic vocabulary in after-school settings: Games for growth with middle school English-language learners. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 53, 242–251. <https://doi.org/10.1598/JAAL.53.3.5>