

Aprendiendo inglés con sus niños y adolescentes: practique la paráfrasis con un nuevo juego



Primero crear y luego jugar a un juego como “Parafraseando” puede ser una forma divertida de practicar esta estrategia de comunicación útil para superar las dificultades con la lengua oral.

Por [Kate Will](#), Coordinadora de fidelidad, Iowa Reading Research Center
Publicado el: 22 de febrero de 2022

Nota del editor: Aprender juntos puede mejorar el dominio del idioma inglés de sus niños y adolescentes y también su propio dominio del idioma. Este artículo forma parte de una [serie en curso](#) destinada a ayudar a los cuidadores que son aprendices de inglés a encontrar oportunidades de aprendizaje del idioma para la familia en sus vidas cotidianas.

Los aprendices de inglés y los hablantes nativos a menudo tienen dificultades para encontrar las palabras perfectas para expresar un mensaje de forma verbal. En estos casos, existe una brecha entre el mensaje deseado y el conocimiento o desempeño lingüístico del hablante. En este contexto, una *estrategia de comunicación* es el intento de un hablante por cerrar esta brecha usando los recursos lingüísticos que tiene a disposición (Maleki, 2007). Algunas estrategias de comunicación comunes incluyen la paráfrasis, la [traducción](#), la [alternancia de código lingüístico](#), la [mímica](#) o el pedido de ayuda. Si bien todas las personas usan estrategias de comunicación, éstas son especialmente importantes para los aprendices de inglés (Dörnyei, 1995; Maleki, 2007). Las fallas en la comunicación surgen inevitablemente como una parte comprensible del

iowareadingresearch.org



@IAReading |



@iowareadingresearchcenter



Student Reading Success Through Research and Collaboration

proceso de aprendizaje de un idioma (por ejemplo: usar una palabra incorrecta, carecer del vocabulario necesario para comunicar un mensaje deseado). En estos momentos, es importante que los aprendices de inglés estén equipados con las estrategias de comunicación necesarias para encontrar una manera de expresar su mensaje deseado.

La [paráfrasis](#) es una estrategia de comunicación útil que pueden usar los aprendices de inglés para compensar las lagunas en su conocimiento o desempeño lingüístico. En este contexto, la *paráfrasis* sucede cuando un hablante describe o reemplaza una palabra desconocida usando otras palabras que ya conoce. Un tipo de uso de la paráfrasis es la [aproximación](#); esto es, cuando un hablante usa una palabra de reemplazo que tiene el mismo significado aproximado que la palabra deseada. Un ejemplo de aproximación sería reemplazar la palabra “mug” por “glass”. Si bien la palabra aproximada no tiene el significado exacto de la palabra deseada, es posible que quien la escucha pueda inferir el mensaje general utilizando el contexto.

El [circunloquio](#) es otro ejemplo de paráfrasis en el cual el hablante usa frases enteras para describir las características de la palabra deseada. Por ejemplo, si un hablante no puede recordar la palabra “mug”, podría decir: “it’s like a glass, but it’s used for drinking hot coffee and tea”. Si la descripción es lo suficientemente informativa y precisa, es posible que quien la escucha le diga la palabra desconocida al hablante.

Practicar estas estrategias en un contexto de poco desafiante, como un juego, puede ayudar a los aprendices de inglés a sentirse más preparados y confiados cuando se producen fallas momentáneas en la comunicación durante las interacciones reales (Dörnyei, 1995). Veamos un juego nuevo llamado “Paraphrase” que pueden usar los cuidadores y educadores con los niños para ayudarles a practicar la paráfrasis.

Cómo crear el juego “Paraphrase”

El juego usa una pila de tarjetas con sustantivos en inglés. Cada tarjeta de sustantivo tiene el nombre de una persona, un lugar o una cosa (por ejemplo: “dentist,” “snow,” “spoon”). En una [entrada del blog anterior](#), describí cómo crear una pila de tarjetas para un juego llamado “Word Match.” A diferencia de las tarjetas de sustantivos usadas en Word Match, las tarjetas de sustantivos de Paraphrase no deben incluir una definición del sustantivo. Sin embargo, si ya ha creado las tarjetas de Word Match, puede escoger utilizar los mismos sustantivos para crear una nueva pila de tarjetas quitando las definiciones.

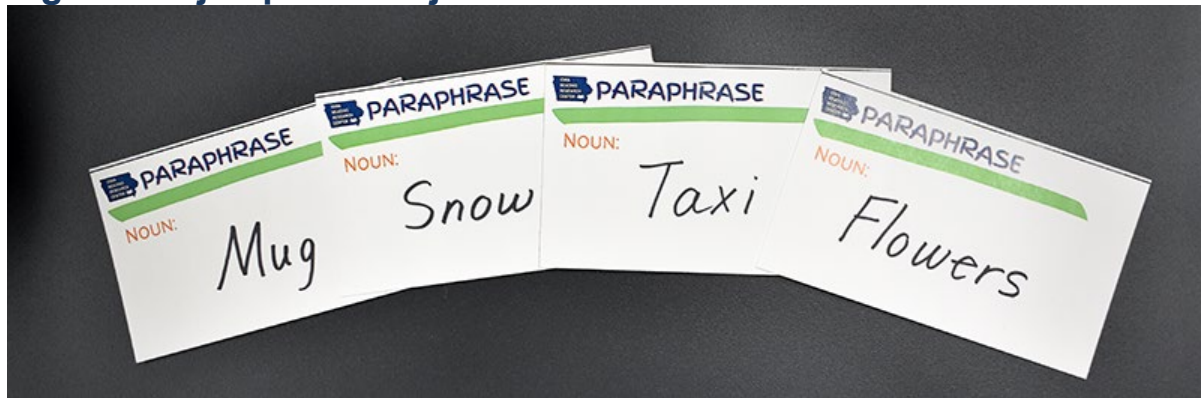
Para crear el juego, puede comenzar por imprimir nuestra plantilla de tarjeta en cartulina perforada o en el papel de su elección. Como alternativa también puede usar una pila de

iowareadingresearch.org

 @IAReading |  @iowareadingresearchcenter

fichas o trozos pequeños de papel. Haga que sus hijos piensen en sustantivos en inglés, escribiendo un sustantivo en cada tarjeta. En la Figura 1 se muestran ejemplos de tarjetas de sustantivos.

Figura 1. Ejemplo de tarjetas de sustantivos



Para generar ideas, pueden hacerse estas preguntas:

- ¿Cuáles son los lugares a los que más nos gusta ir?
- ¿Cuáles son algunos de los lugares a los que más te gustaría ir en el futuro?
- ¿Quiénes son algunas de las personas que a lo largo del día?
- ¿Quiénes son algunas personas 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?

Cómo jugar a “Paraphrase”

Se puede jugar a Paraphrase de dos maneras distintas: una forma requiere que los jugadores parafraseen sustantivos efectivamente usando técnicas de circunloquio, mientras que la otra usa técnicas de aproximación para que otros jugadores puedan adivinar las palabras deseadas.

Versión con circunloquio (tres o más jugadores)

En la versión con circunloquio, los jugadores intentan describir un sustantivo usando frases para que otros jugadores puedan adivinarlo. Para jugar, las tarjetas de sustantivos deben colocarse hacia abajo entre los jugadores. El primer jugador extrae una tarjeta de la parte superior de la pila y la lee en silencio, cuidándose de no mostrar la tarjeta a los demás. El jugador comienza a describir el sustantivo escrito en la tarjeta sin mencionarlo



Student Reading Success Through Research and Collaboration

en la descripción. Por ejemplo, si la palabra fuera “nieve”, el jugador podría decir: “cae desde el cielo en invierno”. Los demás jugadores pueden empezar a intercambiar sus suposiciones en voz alta. El primer jugador que adivine el sustantivo recibe un punto, junto con el jugador que describió exitosamente el sustantivo. Los jugadores siguen tomando turnos hasta que se hayan extraído todas las tarjetas. El jugador con más puntos gana el juego.

Pueden modificar las reglas según sea necesario para adaptarse al nivel de habilidad de cada jugador. Por ejemplo, pueden permitir que los principiantes extraigan tres tarjetas a la vez y seleccionen la tarjeta que desean describir. Esto evitará que los jugadores tengan dificultades y las palabras que desconocen los desanimen. En el caso de los jugadores avanzados, pueden usar un cronómetro para limitar la cantidad de tiempo disponible para describir la palabra en la tarjeta. Esto alentará a los jugadores a describir cada palabra de la manera más eficiente posible.

Versión con aproximación (cuatro o más jugadores)

En la versión con aproximación del juego, los jugadores ofrecen pistas de una palabra para ayudar a sus compañeros de equipo a adivinar el sustantivo en la tarjeta. Para jugar, divida a los jugadores en dos equipos con la misma cantidad de integrantes. Las tarjetas de sustantivos deben colocarse hacia abajo entre los dos equipos. Cada equipo seleccionará a un jugador que será el líder en la primera ronda. Decidan cuál de los equipos iniciará el juego y jugará como el Equipo 1. El líder del Equipo 1 extraerá una tarjeta de la parte superior de la pila y la leerá en silencio, cuidándose de no mostrar la tarjeta a los demás. El líder del Equipo 1 dará una pista de una palabra a los demás jugadores del equipo. La pista debe ser una palabra relacionada con el sustantivo en la tarjeta. Por ejemplo, si el sustantivo en la tarjeta fuera “taxi”, algunas pistas posibles podrían ser “cab” o “car”, porque estas palabras tienen el mismo significado aproximado que “taxi”. Basándose en la pista, los miembros del otro equipo intentan adivinar el sustantivo en la tarjeta. El Equipo 1 solo tiene permitido adivinar una vez. Si su suposición es correcta, su equipo ganará el punto. Si su suposición es incorrecta, el Equipo 2 tiene la oportunidad de robarle el punto. El líder del Equipo 1 le entregará la tarjeta de sustantivo al líder del Equipo 2. El líder del Equipo 2 dará otra pista de una palabra a los demás jugadores de su equipo. Los demás jugadores del Equipo 2 intentarán adivinar el sustantivo. Si aciertan, su equipo ganará el punto. Si su respuesta es incorrecta, el Equipo 1 tomará otro turno. Los turnos se alternan entre los dos equipos hasta que uno de los equipos adivina el sustantivo y gana el punto. Se selecciona un nuevo líder de cada equipo, y la segunda ronda se inicia con el Equipo 2.





Modificaciones para que todos los jugadores de “Paraphrase” puedan participar

Usar el idioma principal

Antes de jugar a Paraphrase en la segunda lengua de los jugadores, puede ser útil comenzar con su idioma principal o nativo. Jugar algunas rondas en el idioma principal ayudará a que los jugadores entiendan las reglas y se sientan cómodos con el juego. Es probable que los jugadores ya utilicen estrategias de comunicación de manera inconsciente en su idioma principal. Como muchas de estas estrategias pueden transferirse a la segunda lengua, es importante hacer que los aprendices de inglés sepan cuáles son las estrategias que ya tienen en su repertorio.

Al jugar a la versión con circunloquio de Paraphrase en su idioma principal, pídales a los jugadores que presten atención a los tipos de palabras y estructuras de oraciones que usan otros jugadores cuando reciben pistas. Por ejemplo:

- “Es similar a un(a)...”,
- “Se usa para...”,
- “Es una especie de...”

Puede usar esta información para generar una lista de palabras y frases útiles que son relevantes para parafrasear en su idioma principal. Juntos, intenten encontrar palabras y frases equivalentes en el segundo idioma. Por último, pueden intentar colocar estas palabras y frases en categorías según su uso (por ejemplo: comparar, contrastar, describir, definir, proporcionar ejemplos, etc.). Los jugadores pueden usar esta lista como apoyo al comenzar a jugar en su segundo idioma.

Proporcione estructuras de oraciones

El circunloquio utiliza cierto vocabulario básico y estructuras de oraciones de manera repetida. Al jugar con la versión con circunloquio de Paraphrase, puede ser útil proporcionarles a los jugadores estructuras de oraciones que les sirvan de apoyo. Con más práctica, los jugadores no precisarán las estructuras de oraciones a medida que sus respuestas se vuelvan más automáticas. Use las estructuras de oraciones que se encuentran a continuación como una guía, aunque pueden agregar más a esta lista basándose en las palabras y frases útiles que elaboraron antes.



Figura 2. Ejemplo de estructuras de oraciones

Estrategia	Estructura de la oración	Oración de ejemplo
Comparar	Es similar a _____. Es como un(a) _____.	sustantivo: guante Es similar a un mitón . Es como un mitón .
Contrastar	Es lo opuesto de _____. No es un(a) _____.	sustantivo: mañana Es lo opuesto de la noche . No es la noche .
Describir	Se usa para _____. Tiene _____.	sustantivo: taza Se usa para tomar café . Tiene un asa .
Definir	También se le llama _____. Es una especie de _____. Es un tipo de _____.	sustantivo: taxi También se le llama un coche . Es una especie de automóvil . Es un tipo de automóvil .
Dar ejemplos	Algunos ejemplos son _____.	sustantivo: flores Algunos ejemplos son rosas, tulipanes y margaritas .

Evaluar y reflexionar sobre las estrategias

El juego ofrece una oportunidad para que los aprendices de inglés no sólo practiquen el uso de estrategias de comunicación por su cuenta, sino también de escuchar a otros cuando las utilizan. Es probable que cada jugador adopte un enfoque levemente diferente al usar un circunloquio. Algunos jugadores pueden preferir elaborar una definición semejante a la de un diccionario, mientras que otros pueden elegir dar ejemplos. Como los jugadores escuchan las estrategias usadas por los demás, pueden evaluar la eficacia de esas estrategias. Por ejemplos, los jugadores pueden advertir que son capaces de adivinar palabras desconocidas más rápidamente cuando se les proporciona un ejemplo en lugar de una definición. Puede ser útil hacer que los jugadores presten atención a las cosas que hacen que las estrategias sean exitosas.

Entre los turnos, puede preguntar a los jugadores:

- ¿Cuál fue la palabra fácil o difícil de adivinar?
- ¿Qué la hizo fácil de adivinar?
- ¿Qué la hizo difícil de adivinar?

Reflexionar sobre su propio uso de la estrategia puede ayudar a que los jugadores utilicen las estrategias de manera más eficaz.



Estrategias de comunicación

Mejorar el uso de estrategias de comunicación a través de la práctica puede ayudar a los aprendices de inglés a mantener una conversación sin que se frustren o rindan (Maleki, 2007). Además, se ha demostrado que el entrenamiento en estrategias de comunicación mejora la velocidad del habla y la fluidez oral de los aprendices de idiomas (Dörnyei, 1995). Esto puede deberse a que las estrategias de comunicación les proporcionan a los hablantes un medio para hacer frente a las fallas en la comunicación que, de otro modo, tendrían como consecuencia dudas, pausas o la renuncia a intentar comunicarse.

Cuando los aprendices de inglés cuentan con estrategias de comunicación, pueden descubrir que pueden resolver las fallas de comunicación por sí mismos sin la ayuda de otras personas. Esta mayor autonomía puede mejorar la motivación y la confianza de los aprendices de inglés al usar su segunda lengua (Maleki, 2010).

Buscar la palabra correcta en el momento puede ser estresante para cualquiera, en especial para los aprendices de inglés. Mejorar las destreza para usar paráfrasis practicándolas al jugar juegos puede aliviar parte de ese estrés. Crear y jugar juegos de aprendizaje de palabras junto a sus hijos hace que la experiencia sea más memorable y significativa para todos.

Materiales complementarios para las familias

Paraphrase

Pueden escribir a máquina o a mano sobre estas tarjetas para imprimir (compatibles con algunas cartulinas perforadas) para crear sustantivos para Paraphrase. Se incluyen las instrucciones para crear y jugar al juego.

Referencias

Dörnyei, Z. (1995). On the teachability of communication strategies. *TESOL Quarterly*, 29, 55–85. <https://doi.org/10.2307/3587805>

Maleki, A. (2010). Techniques to Teach Communication Strategies. *Journal of Language Teaching and Research.*, 1, 640–646. <https://doi.org/10.4304/jltr.1.5.640-646>

Maleki, A. (2007). Teachability of communication strategies: An Iranian experience. *System*, 35, 583–594. <https://doi.org/10.1016/j.system.2007.04.001>





Términos clave

Paráfrasis – En el contexto de la lengua oral, un hablante describe o reemplaza una palabra desconocida usando otras palabras que conoce.

Traducción – En el contexto de la lengua oral, un hablante toma prestada una palabra o frase de otro idioma para definir, describir o reemplazar una palabra desconocida.

Alternancia de código lingüístico – Un hablante alterna entre distintos idiomas dentro de una misma oración o entre diferentes oraciones.

Mímica – Un hablante usa estrategias no verbales como gestos para representar una palabra desconocida.

Aproximación – En el contexto de la lengua oral, un tipo de paráfrasis en la cual el hablante reemplaza una palabra desconocida por otra palabra que tiene el mismo significado aproximado.

Circunloquio – En el contexto de la lengua oral, un tipo de paráfrasis en la cual un hablante usa frases enteras para describir las características de una palabra desconocida.

