

PRESENTACIÓN

En *Juegos con Palabras* se incluyen las normas de 20 juegos distintos y los patrones y pautas para construirlos. Todos estos juegos utilizan básicamente dos tipos de tarjetas: unas 900 ilustradas y 900 textuales correspondientes a los conceptos ilustrados. Cualquiera de estos conceptos puede utilizarse en el juego que se desee, así cada cual puede elaborar material pedagógico a su medida.

Por otro lado, los juegos en sí no se agotan en las tarjetas aquí incluidas: pueden tomarse ilustraciones de otras procedencias: publicidad, prensa escrita, manuales... Sin embargo, hay que tener presente que los conceptos-ilustraciones de la selección que hemos realizado responden a cuatro premisas:

1. Satisfacer distintos niveles de dificultad: básico (mesa, perro, queso...), intermedio (globo, caracol, pulgar...) y avanzado (gatillo, alfil, suela...).
2. Reflejar modelos españoles. A veces la diferencia cultural es evidente: mocho, plaza de toros, pandereta, naipes..., otras veces la diferencia es más sutil: dormitorio, bata de estar por casa, falda...
3. Incluir ilustraciones difíciles de conseguir por otros medios: bolsa de plástico, esposas, chincheta...
4. Incluir temas variados y útiles: alimentación, vestido, casa, objetos cotidianos, partes del cuerpo...

PRINCIPIOS GENERALES QUE GUÍAN ESTOS JUEGOS

1. La mecánica de los juegos en sí es sencilla. Los jugadores comprenden rápidamente la mecánica del juego y qué habilidades los llevarán a la victoria.
2. Se proporcionan modelos positivos y claros: se recurre tanto a la memoria auditiva como a la visual.
3. Algunos de estos juegos premian el conocimiento de la materia, al fin y al cabo estamos en clase de español y se trata de aprender. Otros recompensan la facilidad para aprender.
4. También interviene la suerte; el azar hace que la derrota no sea trágica y que la victoria no pueda considerarse definitiva, es decir, el azar desdramatiza.
5. Estimulan la memoria y la capacidad de retener vocabulario. Cuanto más ejercitamos esta habilidad, más capaces somos y mayor es nuestra confianza en las posibilidades de éxito.

DESDE UN PUNTO DE VISTA ESTRICTAMENTE PEDAGÓGICO, ESTOS JUEGOS SE PUEDEN USAR PARA:

1. Reforzar y asentar los temas estudiados o para introducir temas nuevos; son especialmente útiles con listas de vocabulario difíciles de asimilar. En cada juego se indica el tipo de vocabulario (nuevo o conocido) más adecuado.
2. Desarrollar clases cero, es decir, clases en las que se retoma el ritmo normal tras unas vacaciones o unos días de descanso.
3. Rellenar clases, los 3-5 minutos finales de clase.

Pero las utilidades del juego no se agotan aquí, además demuestran ser útiles en:

4. Distender el ambiente; sobre todo, después de temas difíciles, los alumnos se relajan jugando, riendo. En el juego, el disfrute hace disminuir la autocensura.
5. Establecer relaciones sociales. Esta o aquella reacción en un momento del juego dice mucho de los jugadores; el juego acerca a las personas.
6. Favorecer la idea de progreso. Los juegos tienen principio y final; avanzar a través del juego lleva implícito la idea de progreso.
7. Motivar a los alumnos. En algunos juegos se obtiene una gratificación inmediata.

PREPARACIÓN PREVIA DEL MATERIAL

- 1º Fotocopiar sobre papel grueso o sobre cartulina delgada los patrones de las tarjetas ilustradas y de las textuales.
Aunque el material puede fot copiarse las veces que se considere oportuno, cabe decir que una sola impresión basta para que clases enteras de alumnos de niveles distintos jueguen un número infinito de juegos diferentes.
- 2º Recortar todas las tarjetas.
- 3º Fotocopiar sobre cartón grueso los patrones del estuche, recortar el cartón y montar el estuche. Este estuche permite conservar de forma adecuada las tarjetas, es decir, sin deterioros por roces o presiones de gomas elásticas, y además recuperar los ítems que se deseen fácilmente. Serán necesarios más de un estuche, según el grosor del papel de las tarjetas.
- 4º Las tarjetas ilustradas se ordenan en el estuche por su número de serie, visible en el ángulo superior izquierdo. En cambio, las tarjetas textuales se ordenan alfabéticamente, en otro estuche.

PREPARACIÓN DE UNA SESIÓN

- 1º Elegir un juego.
- 2º Elegir el vocabulario-tarjetas. Para ello podemos:
 - a) hojear directamente las páginas de este manual,
 - b) consultar el Índice de Conceptos Incluidos, que remite al número de tarjeta, o
 - c) examinar tarjetas directamente.

INDICACIONES GENERALES PARA LOS PROFESORES

1. Cada juego puede repetirse varias veces por curso: si la selección de tarjetas cambia, el juego no pierde interés ni valor pedagógico.
2. La dificultad del vocabulario debe ser acorde con los conocimientos de los alumnos.
3. Por el planteamiento de este trabajo, en principio, ningún juego está asociado a un nivel o curso; el nivel viene determinado por la selección de tarjetas, o sea, por la dificultad del vocabulario (conocido o nuevo).
4. Cualquiera que sea el juego escogido, antes de empezar a jugar, deben quedar claras las normas del juego y, en algunos casos, el vocabulario "en juego".
5. Hay juegos de todo tipo: para un alumno solo o para un grupo de veinte. La mayoría de estos juegos están pensados para 4-5 personas, es decir, es necesario distribuir a los alumnos en diversos grupos homogéneos y prever suficiente material para todos.

Existen dos opciones: proporcionar copias idénticas a cada grupo (la misma selección para todos) o hacer rotar las distintas copias entre los grupos (distintas selecciones de tarjetas a cada grupo), por tanto jugar más de una vez. En cualquier caso, no es recomendable la dispersión de los contenidos.

6. En principio, las instrucciones de los juegos no incluyen pautas sobre el reparto de las tarjetas entre los jugadores (quién y cómo realiza esta operación) y a quién corresponde la prioridad de empezar a jugar. En los juegos de naipes tradicionales se establecen pautas rígidas para estas cuestiones. Aquí, estas operaciones se guían simplemente por la cortesía y el equilibrio.

¿POR QUÉ SOBRE PAPEL Y CARTÓN?

- < Porque estos soportes permiten el juego simultáneo de grupos numerosos de personas, con el consiguiente establecimiento de relaciones sociales en tiempo real y de forma simultánea, es decir, permiten reproducir la comunicación oral habitual de una lengua.
- < Porque permite la adaptación a las necesidades particulares: no existe un orden lógico de juegos ni de niveles: aun escogiendo el mismo juego dos personas distintas realizarán una selección distinta de tarjetas para plantearlos, con toda seguridad, del todo adaptada a sus necesidades y no guiada por una pauta ideal (y ajena) de prioridades y niveles.