



Tabuñol:



El juego de palabras prohibidas de la clase de ELE

Beatriz P. Suárez Rodríguez

Universidade Católica de Braga, Universidade de Vigo,
Fundación Iberoamericana (FUNIBER)

NIVEL: A1-A2 (Grupos unitarios. Fácilmente adaptable a B1-B2).

- ✓ Practicar estrategias comunicativas.
- ✓ Fortaler el concepto de grupo.
- ✓ Lograr un aprendizaje activo, eficaz y lúdico del léxico que lleve al estudiante a una reflexión de la lengua, tanto en ELE como en su propio idioma.

OBJETIVOS: **Léxico-semánticos:** organizar el léxico en campos semánticos. Semántico-pragmáticos: seleccionar palabras que consignará como prohibidas para definir un determinado término; establecer relaciones de sinonimia, antonimia, sinécdoque, antítesis y paranomasia.

Estratégicos y socio-afectivos: el alumno tendrá que servirse de diferentes estrategias comunicativas para eludir los términos Tabuñol a la hora de explicar una palabra a sus compañeros.

TEMPORALIZACIÓN: Un mínimo de 4 sesiones, preferiblemente no consecutivas, de 60-90 minutos cada una. No se recomienda llevar esta actividad al aula al inicio del curso.

MATERIALES: Tablero, silbato, dado, 2 fichas para mover por el tablero, tarjetas blancas, ordenadores con conexión a internet (con dos es suficiente), diccionarios bilingües.

INTRODUCCIÓN

Planteamos esta unidad didáctica basándonos en una experiencia real de aula en lo que hemos dado en llamar "grupos unitarios": grupos en los que, por cuestiones administrativas derivadas de la ausencia de un número suficiente de alumnos/as, comparten espacio de aprendizaje estudiantes de niveles A1 y A2 .

En este contexto, usual en las clases que impartimos en los campus de Orense y Pontevedra de los cursos de ELE del **Centro de Linguas de la Universidade de Vigo**, es imprescindible crear una atmósfera de trabajo colaborativo en la que los aprendientes de los diferentes niveles se sientan no solo integrados, sino capaces de participar activamente, a pesar de sus diferencias; asimismo, es prioritario dotar a los estudiantes de ambos grupos de herramientas eficaces de comunicación y transmisión de mensajes e información.

SESIÓN 1: Toma de contacto

En esta primera fase, se explican la macro-tarea en su conjunto, las normas del juego, se forman los 2 grupos-equipos de trabajo-competición y se hace una primera sesión de práctica real del juego para la que el docente, previamente, ha diseñado tarjetas con el siguiente diseño: una palabra para definir, 3 palabras **TabuÑol** (prohibidas) y, en el margen izquierdo, una imagen que ilustra claramente la palabra. Las tarjetas se clasifican en estos campos semánticos:

- cosas y animales
- gente
- lugares
- acciones

Instrucciones en la primera fase

«Hoy vamos a hacer una actividad de vocabulario. Para ello, vamos a dividir a la clase en 2 equipos.»

El docente elige al capitán de cada equipo para equilibrar los grupos, por ejemplo, si hay 2 estudiantes, cada uno capitanea un equipo. Los capitanes, por turnos, eligen a los compañeros/as con los que configurar su equipo, libremente, pero con la obligación de mantener cierto equilibrio de fuerzas. De este modo, hay que dividir a quienes hablen la misma lengua, a los que poseen más dominio de la lengua oral... para que no se aglutinen en el mismo equipo. El docente actúa como negociador en esta fase.

Una vez creados los grupos, los miembros se sientan juntos y eligen un nombre representativo de su equipo y buscan en Google o dibujan una imagen corporativa de su grupo.

Explicación del juego en la clase: 1ª fase de juego

«Vamos a jugar al **TabuÑol**, el juego de palabras prohibidas en nuestra clase de español. Tenemos cuatro grupos de tarjetas: sobre animales-cosas, sobre gente, lugares y acciones. En cada tarjeta hay una palabra que tenéis que "transmitir" a vuestro grupo, una imagen y 3 palabras **TabuÑol** que NO podéis usar para "comunicar" vuestra palabra.»

Cuando un estudiante tira el dado, avanza hasta una casilla de un color. Cada color representa la categoría de palabras con las que jugar (la frecuencia de colores está relacionada con el grado de dificultad de las categorías).

- Amarillo: cosas y animales.
- Azul: lugares (espacios abiertos o cerrados, públicos o privados...).
- Rojo: gente (personajes vivos o muertos; reales o de ficción).
- Naranja: acciones (verbos).

Cuando un compañero/a explica su palabra, el grupo puede usar el diccionario para encontrar la palabra exacta en español. quien explica es el "jugador"; a su lado, un miembro del equipo contrario "vigila" para que no use las palabras "**TabuÑol**", es el "policía". Cuando un "jugador" usa una palabra TabuÑol, el "policía" toca el silbato y se para el juego. Las palabras derivadas de aquella que se debe definir también están prohibidas —como los alumnos tienen un nivel de dominio bajo de la lengua, se incluyen en el listado marcadas con un (*) pero no computan; por tanto, una tarjeta con palabras (*) siempre tendrá un mínimo de 4 términos **TabuÑol**—. Cada tarjeta acertada es un punto que se anota en la pizarra. El "jugador" puede rechazar ("pasar" de) tarjetas con palabras que no conoce hasta en tres ocasiones durante su turno. El "jugador" debe tratar de comunicar el mayor número posible de palabras en su turno (el tiempo por turno es inicialmente de 2 minutos, pero la duración se irá renegociando a medida que los estudiantes adquieran más destreza, para aumentar la dificultad y la emoción en el juego). Los "jugadores" de un nivel A2 no pueden hacer gestos, ni dibujar o escribir en la pizarra para trasladar su palabra; los "jugadores" que son del nivel A1, sin embargo, pueden hacer mímica, cuando ha salido un número par al tirar el dado, y dibujar, cuando salga impar, pero siempre como apoyo de la explicación oral.

Cuando termina un turno, el docente:

- A) Explica el significado de las tarjetas "pasadas" para ampliar el vocabulario del grupo.
- B) Muestra las palabras acertadas y explica las palabras **TabuÑol** para que el grupo comprenda la dificultad de cada palabra y las restricciones con las que contaba el "jugador" para definirla. Por otro lado, conocer las palabras **TabuÑol** ayuda a los estudiantes a establecer relaciones semántico-pragmáticas en español y a compararlas con las que existen en su L1.
- C) Aporta estrategias comunicativas eficaces para definir una palabra. Por ejemplo, si la palabra que hay que explicar es "tenedor" y una de las palabras **TabuÑol** es "comer /comida", podemos decir: "objeto, no es para beber, es para lo otro, para cuando tenemos hambre...". Es decir, una estrategia es emplear sinónimos, antónimos, contrarios, términos antitéticos. Otro recurso es la sinécdoque: si tenemos que explicar la palabra "actriz", podemos recurrir al nombre concreto de una actriz muy famosa (Penélope Cruz, por ejemplo). La asociación de palabras relacionada con la polisemia es también muy rentable; así, con una palabra como "ratón", en la que el dibujo de la tarjeta es el periférico del ordenador y las palabras **TabuÑol** son "teclado", "ordenador" y "pantalla", el jugador lo tendrá más fácil si trata de escapar al significado inducido desde los términos prohibidos y se aleja hacia la explicación no esperada de "ratón" como "roedor" (en este caso, será interesante también que el alumno descubra si las relaciones de polisemia en su lengua materna pueden trasladarse eficazmente o no al español).



SESIÓN 2: Fabricación de tarjetas por parte de los alumnos

Cada miembro de cada equipo debe diseñar 5-10 palabras de cada bloque semántico, es decir, entre 20-40 palabras por alumno/a (negociable, dependerá del número de estudiantes). En esta sesión, los grupos hacen el listado de palabras y lo reparten por parejas. Cada pareja empieza a diseñar las tarjetas con las palabras para definir y las palabras **TabuÑol**.

Esta fase es muy importante porque los discentes reflexionan sobre la L2 al decidir no sólo qué palabras quieren aprender, sino también qué palabras consideran clave para definir las, ya que serán las marcadas como prohibidas. Alumnos/as y docente descubrirán, por ejemplo, que las palabras clave en alemán para definir un objeto no serán las mismas que en español.

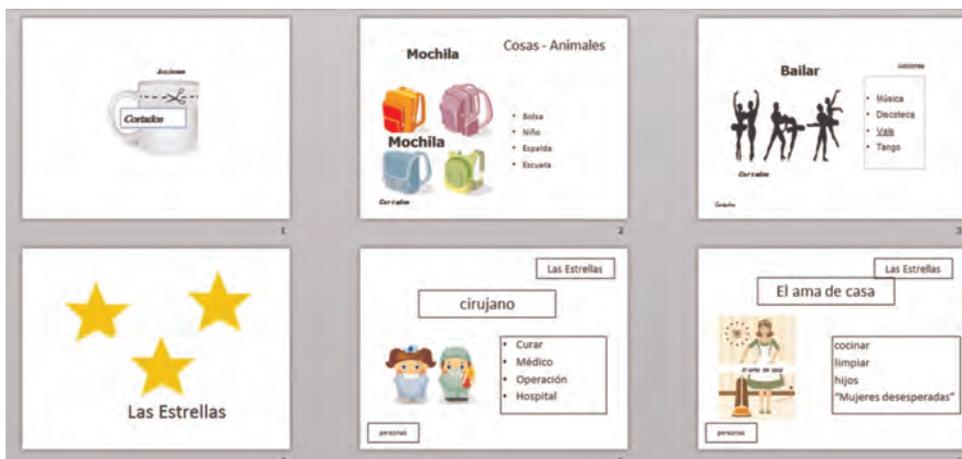
Dado que lo realmente importante es el proceso cognitivo mediante el que los estudiantes seleccionan las palabras con las que quieren jugar y aquellas que consignarán como prohibidas, en esta fase se les permite que usen su lengua materna u otras lenguas de comunicación, así como recursos *on-line*, diccionarios, etc. Es importante destacar que estos grupos unitarios en los que los aprendientes tienen niveles muy diferentes también son multi-idiomáticos y, por ende, multiculturales (Taiwan, Holanda, Eslovenia, Alemania, Ucrania, Polonia, Sudáfrica y Gran Bretaña eran los países del último grupo en el que se puso en marcha esta actividad).

Finalmente, hemos indicado que esta actividad promueve la posibilidad de atender a alumnos/as con diferentes estilos de aprendizaje y con diferentes estilos cognitivos. Si bien es cierto que la fase de juego potencia el aprendizaje múltiple, pues los roles de los alumnos van rotando, parece claro que los estudiantes “auditivos” y “comunicativos” se encontrarán más cómodos en la tarea en la fase de juego que los “visuales” y “reflexivos”, que sentirán que aprenden más y mejor en la fase de creación de tarjetas.



SESIONES 3-4: Fase de juego

Una vez que el docente ha revisado las tarjetas diseñadas por los estudiantes y las ha imprimido en fichas, comienza la fase en la que los equipos compiten empleando su propio material.



En la figura de arriba, vemos dos tarjetas del equipo “Los cortados”. La primera imagen es el logotipo del grupo y va impreso en la parte trasera de cada tarjeta del equipo. En este caso, una tarjeta sería del grupo “cosas-animales” y la otra del de “acciones”. En la parte de abajo vemos tarjetas del equipo “Las estrellas”, ambas de la clase “personas”. Desde el punto de vista socio-afectivo, la impresión de las tarjetas con los logotipos de cada equipo es importante, pues refuerza el sentimiento de grupo.

Al lado de las tarjetas con los logotipos, vemos tarjetas ya diseñadas para jugar. Cada equipo ha seleccionado una imagen que ilustra la palabra elegida y las palabras **TabuÑol**. El docente debe respetar estas decisiones al máximo, pues tanto la relación palabra-imagen como palabra-TabuÑol son significativas. Los posibles errores presentes en las tarjetas diseñadas se corregirán en la fase de juego; si hubiera palabras con errores que no salieran en esta fase, sí se corregirían posteriormente.

Para empezar a jugar, los jugadores tiran el dado y avanzan por el tablero: si sale 1, se colocan en la casilla de salida; los jugadores avanzan por el tablero teniendo en cuenta lo que salga en los dados. Los jugadores no pueden avanzar si no aciertan al menos una tarjeta del color de la casilla en la que han caído; al llegar a la meta, es obligatorio también acertar al menos una palabra. Los puntos que gana cada equipo se corresponden con el número de tarjetas acertadas acumuladas. El juego termina cuando uno de los equipos llega a la casilla de meta, pero el equipo ganador no es el primero en alcanzar la meta, sino el que haya anotado más tantos. En el tablero, existen algunas casillas especiales, además de la de salida y la de meta:

- La casilla verde "tú eliges": en este caso, el "jugador" elige la categoría de la tarjeta con la que quiere jugar. En una segunda ronda, es el "policía", es decir, un miembro del equipo contrario, quien elige la categoría de la tarjeta del "jugador".
- La casilla "dados": si un "jugador" cae aquí, vuelve a tirar.
- Las casillas de "avance" y "retroceso": cuando un jugador cae en una de estas casillas debe avanzar o retroceder 3 casillas.

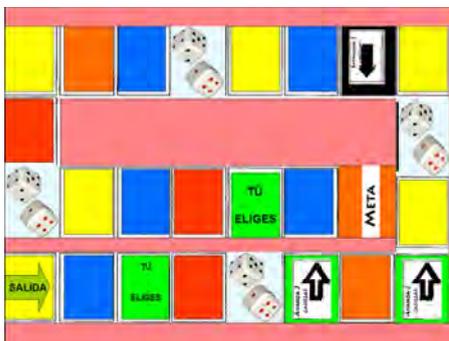
En esta última fase, cada vez que una ficha alcanza la meta, se considera que se ha jugado una ronda. Parece claro que deben disputarse al menos 2 rondas, en sesiones diferentes, preferiblemente no consecutivas, para dar la mismas oportunidades a los 2 equipos; en caso de empate, se puede jugar un tercera ronda o hacer un desempate a "muerte súbita" en la que el primer equipo que falle 3 tarjetas de 10 pierde.

OBSERVACIÓN

Durante la fase de contacto, de la que se muestran ejemplos en los anexos, se pueden introducir palabras primero con 2 términos prohibidos y luego con 3, porque es importante que los estudiantes puedan resolver con éxito una ronda. Por otro lado, por el mismo motivo, las palabras TabuÑol tienen que dejar puertas abiertas a la resolución del reto, por tanto, como docentes, evitaremos aquellas palabras clave que dificulten en exceso la definición. En la fase en la que los grupos diseñan tarjetas, el grado de dificultad lo marcan ellos, sin restricciones.

ANEXOS

Modelo de tablero TabuÑol



Ejemplos TabuÑol profesor, fase toma de contacto

CATEGORÍA: COSAS Y ANIMALES					
Imagen	Palabra	TabuÑol	Imagen	Palabra	TabuÑol
	La bicicleta	*Bici Rueda Andar Deporte		El diccionario	Idioma Saber Traducir
	Las gafas	Cristal Ver Sol		El mapa	Mundo País Buscar
	La falda	Hombre Mujer Vestirse		El ratón	Teclado Ordenador Pantalla
CATEGORÍA: GENTE					
	El carnicero	*Carne *Carnicería Hombre Vender Cuchillo		Don Quijote	Cervantes La Mancha Sancho
	Pedro Almodóvar	Director Película Español		El médico	Enfermo Pastillas Ambulancia

CATEGORÍA: ACCIÓN					
	Comer	*Comida Manzana Bocadillo Tortilla		Beber	*Bebida Agua Leche Cerveza
	Dormir	Luna Cama Soñar		Estudiar	Español Examen Universidad
CATEGORÍA: LUGARES					
	El colegio	Niños Libros Aprender		Galicia	España Vigo Erasmus
	El aeropuerto	Avión Viajar Maleta		La playa	Sol Arena Vacaciones

Las imágenes están tomadas de <http://sxc.hu/> [Consultado el 24 de agosto de 2013]