

LA ENCRUCIJADA SINTÁCTICA

Es un juego interactivo cuyo fin es la construcción de oraciones. Está basado en el juego tradicional de “barquitos o hundir la flota”. Es un “juego funcional” o de “comunicación referencial” donde un emisor intercambia un mensaje con un receptor sobre un referente que el receptor no puede ver. Ambos participantes deben hacer ajustes para conseguir que el otro entienda el mensaje, ya que para poder jugar, es necesario comunicar la información sobre el referente. Los papeles del emisor y receptor son intercambiables de forma que en el turno siguiente el niño será el emisor si en el anterior fue el receptor.

OBJETIVO

Ayudar a que los niños participantes interioricen y usen oraciones correctas y bien estructuradas. Se trata de conseguir que un mismo modelo de oración sea usado muchas veces pero sin caer en la repetición mecánica.

MODO DE JUEGO

Es similar al tradicional juego de barquitos donde en el eje de ordenadas se han colocado distintos sujetos y en el de abscisas acciones y complementos. El juego consiste en adivinar los referentes que el compañero tiene (sus barquitos) para lo que hay que combinar uno de los posibles sujetos con una de las posibles acciones. Por ejemplo: puedo tratar de averiguar si tienes “un chico rubio” “haciendo zumo de limón” o “una chica morena cogiendo manzanas del suelo” o un chico pelirrojo cogiendo peras de un árbol”. El juego consta de ocho tableros tres de ellos están destinados a oraciones simples sencillas y el resto a oraciones de mayor complejidad.



BUSCANDO A POLI(CARPIA)



Se trata de un juego de comunicación cuyo fin es la construcción de oraciones. Está basado en juegos tradicionales de buscar personajes dentro de una escena. Cuando a un jugador le toca el turno de emisor tiene que construir una oración para describir el personaje y la acción que realiza para que los demás lo busquen en el tablero. Se trabaja así la emisión y la comprensión de oraciones alternativamente.

Los participantes deben hacer ajustes para conseguir que los demás entiendan el mensaje, ya que para poder jugar, es necesario comunicar la información sobre personaje que te ha correspondido.

OBJETIVO

Ayudar a que los niños participantes comprendan y emitan oraciones simples y complejas. El lenguaje se emplea para comunicar y adivinar algo que el otro ignora y no solo como una repetición sin sentido, por lo que se favorece la creatividad y generalización de estructuras oracionales y el aumento del vocabulario. Cada vez que el niño juega de nuevo supone una oportunidad de crear la frase adecuada favoreciendo su propia iniciativa para seleccionar las palabras adecuadas y la estructura sintáctica de las frases.

MODO DE JUEGO El modo de juego es similar al del “veo-veo”, pero aquí pedimos que el otro encuentre un personaje determinado que realiza una acción. Por ejemplo: Busca... “un niño chuta el balón y rompe el cristal de la ventana” o “dos niñas se pelean por el mando de la tele” o “un niño rubio le da un beso a una niña”.

Cuando es su turno, cada jugador “roba” o selecciona del mazo una tarjeta y sin enseñar el contenido describe lo que se ve en ella. Los demás deben buscar en el tablero el personaje descrito por el jugador y gana el punto quién antes lo encuentra. En unos tableros las imágenes están pensadas para elicitarse frases de una complejidad sencilla y en otros media o alta.

El juego es muy divertido y muy bien aceptado por los niños. El esfuerzo lingüístico que plantea es afrontado con mucha facilidad por los niños porque se realiza con un fin comunicativo, no de una forma repetitiva o artificial.