

Léxico disponible de los juegos y diversiones en Toledo

Antonio Manjón-Cabeza Cruz

Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Granada

Correo electrónico: antonio.manjonc@gmail.com

Recibido: 3-09-2009

Aprobado: 2-11-2009

RESUMEN:

Estudio en este trabajo el vocabulario del campo semántico de los juegos y diversiones en Toledo. Para ello me baso en encuestas de léxico disponible de 142 informantes de distintas características psicosociales. Se han efectuado análisis cuantitativos y cualitativos con la metodología de determinación del léxico disponible. Los resultados apuntan a la diferenciación clara del grupo de más edad y a la presencia de dos conglomerados principales: deportes y juegos de mesa, y otros más variables como juegos escolares y entretenimientos audiovisuales.

PALABRAS CLAVE: Léxico disponible, juegos, Toledo

ABSTRACT:

I Study in this work the vocabulary of the semantic field of games and entertainment in Toledo. For this I rely on surveys of 142 respondents available lexicon of different psychosocial characteristics. There have been quantitative and qualitative analysis methodology for determining the available lexicon. The results point to a clear differentiation of the older group and the presence of two main clusters: sports and games, and more variables such as educational

games and audiovisual entertainment.

KEY WORDS: Lexical availability, name games, Toledo (Spain).

1. Introducción

Las encuestas de léxico disponible permiten que estudiemos la organización de campos semánticos o vocabularios de centros de interés atendiendo a diversos parámetros psicosociales.

Este tipo de trabajos presenta dos aspectos principales. En primer lugar, podemos estudiar el léxico desde un punto de vista cuantitativo fijándonos, sobre todo, en el número de palabras que aportan los encuestados, lo que nos puede dar una idea de las semejanzas y diferencias de riqueza léxica de los grupos sociales que conforman la muestra.

En segundo lugar, también se pueden estudiar los resultados con un enfoque cualitativo. En este caso debemos distinguir dos vertientes en el estudio. Una, muy transitada en la amplia bibliografía sobre el léxico disponible en español –me remito a Samper y Samper (2006) para un comentario de estos estudios y a www.dispolex.com donde se puede consultar una amplia bibliografía–, consiste en la comparación de los listados de palabras obtenidos, especialmente del vocabulario que aparece en los primeros lugares o más disponible. Otra, bastante menos frecuentada, se basa en el estudio de redes semánticas establecidas a partir de estos datos. En este caso también se trabaja con el léxico más disponible. Esta última vertiente, aunque con distintas metodologías, es la trabajada por Cañizal (1991), Echeverría y otros (2008), Hernández (2006 y 2007) Paredes García (2006) y Manjón-Cabeza (2008a y 2008b).

En esta ocasión presentaré los resultados atendiendo al primer aspecto citado. En anteriores trabajos estudié el centro de interés de los colores en niños toledanos porque es uno de los centros más cohesionados y era de esperar que los resultados fuesen más fáciles de tratar al poder basarse en una muestra relativamente reducida.

Por el contrario, ahora en me propongo estudiar uno de los centros de interés menos cohesionados, el de los juegos y diversiones. Esa menor cohesión es puesta de manifiesto por los estudios del proyecto panhispánico que trabaja con el léxico disponible de preuniversitarios. Un listado amplio de estos trabajos aparece en la página electrónica arriba citada.

2. Metodología

2.1. Muestra

La muestra ha sido de 142 hablantes toledanos que fueron encuestados en 2007 en las localidades de Toledo, Olfas del Rey, Yuncler, Tembleque y Robledo del Buey. Los informantes se tabularon según los siguientes factores sociales:

1. *Sexo*: 77 mujeres y 65 hombres.

2. *Edad*: veinticinco niños pertenecientes al tramo de edad comprendido entre los 5 y 11 años, edades de Educación Infantil y Educación Primaria; 44 jóvenes, comprendidos entre los doce y los veinticinco años; 49 adultos (hasta 65 años); y veinticinco ancianos. Las encuestas de los niños más pequeños –entre cinco y ocho años inclusive- fueron orales, con un tiempo máximo de un minuto; al igual que la de los ancianos que presentaban dificultades escribanas. El resto hizo la tradicional encuesta escrita con un tiempo máximo de dos minutos.

3. *Nivel sociocultural*: 68 individuos fueron adscritos al nivel cultural bajo, 45 al nivel medio y veintiocho al nivel sociocultural alto. Para la adscripción se determinó un índice de nivel social y otro índice para el nivel cultural. El índice social tiene en cuenta la categoría laboral: 0–obreros, 1–autónomos sin empleados, 2–administración, 3–autónomos con empleados, 4–profesiones liberales y asimilados y 5–Empresarios. Por su parte el índice cultural tomó en cuenta el nivel de estudios superado: 2–sin estudios, 3–estudios primarios, 4–secundaria y 5–estudios universitarios. La suma de ambos índices da un rango de valores que oscila entre el mínimo 2 y el máximo 10, de modo que distingo el nivel sociocultural bajo cuando el valor es 2, 3 ó 4, nivel medio cuando el valor es 5, 6 ó 7 y nivel sociocultural alto para los valores 8, 9 ó 10. En el caso de los hablantes no independizados, si cursaban estudios obligatorios, el índice se calculó teniendo en cuenta el de sus padres; mientras que en el caso de estudiantes de etapas voluntarias –bachillerato y enseñanza universitaria- el proceder fue distinto ya que se mantuvo el índice social de los padres, pero el cultural fue el propio.

2.2. Léxico disponible

Una vez realizadas las encuestas y tras la aplicación del programa Lexidisp elaborado por Francisco Moreno Fernández, José Enrique Moreno

Fernández y Antonio J. García de las Heras, obtuve que los resultados daban un total de 457 lexías distintas, que se pueden consultar en la tabla I de los Anexos, en la que, por necesidades de espacio, he eliminado los índices estadísticos.

El mismo programa se ha aplicado a los distintos grupos sociales previamente señalados, lo que nos permitirá la comparación entre ellos.

3. Resultados

Si nos centramos en el vocabulario más disponible de la totalidad de la muestra (las veinte primeras palabras) podemos observar cómo la mayoría pueden adscribirse a cinco categorías básicas:

1. Deportes: *fútbol, baloncesto, tenis y natación*.
2. Juegos de mesa: *parchís, cartas, ajedrez, oca, dominó y mus*.
3. Juegos infantiles, como *escondite, comba, pilla-pilla, corro de la patata*.
4. Entretenimientos audiovisuales: *cine, música, play-station y televisión*.
5. Actividades representadas por verbos, como *leer y pasear*.

Se puede observar que es un vocabulario bastante uniforme en relación con el léxico hispánico general. Para encontrar palabras que designen juegos locales o regionales hay que descender en la lista hasta *truque* (puesto 60), una variedad de rayuela o infiernáculo. Asimismo hay que hacer notar el triunfo de la marca comercial (*play-station*) frente al nombre común *videoconsola* que aparece en el puesto 112. Es reseñable que pocos nombres comerciales alcancen puestos relativamente elevados, caso de *monopoly* (29) o *pin pon* (55) –se trata de una marca de muñecos y no del juego de mesa–.

No obstante, lo más interesante en este tipo de análisis es la comparación entre el léxico más disponible según los parámetros psicosociales estudiados.

3.1. El factor sexo

Si comparamos las veinte palabras más disponibles para hombres y mujeres (tabla II) observamos similitudes y diferencias. Las diferencias apuntan a:

- a) Descenso en importancia del léxico de los deportes en las mujeres (*fútbol, baloncesto, tenis*), a la vez que hay que notar la presencia de dos deportes que no tienen tanta importancia en los hombres: *natación y bicicleta*.

b) Mayor importancia para los hombres de los entretenimientos audiovisuales. Así, *play-station* y *televisión* aparecen entre los términos privilegiados por éstos, pero no en las mujeres.

c) Aunque hay juegos infantiles y de mesa que son comunes a ambos grupos (*parchís, escondite, cartas, oca...*), parece que también los hay privilegiados por parte de algún grupo. De este modo, *corro de la patata* es exclusivamente femenino, mientras que *chapas, canicas* y *petanca* están más disponibles para los hombres. Tampoco conviene olvidar la distinta importancia en los comunes; por ejemplo, *comba* es la tercera palabra más disponible para las mujeres, mientras que aparece en el puesto diecisiete en los hombres. Del mismo modo, *oca* es la séptima palabra más disponible para las mujeres, pero en los hombres aparece en el puesto decimonoveno.

3.2. El factor sociocultural

En la tabla III se muestran las veinte palabras más disponibles para los tres niveles socioculturales estudiados. De su estudio se deduce:

a) Que el parámetro del nivel sociocultural ejerce una influencia moderada en la selección del léxico, ya que hay once palabras comunes a los tres niveles (*fútbol, escondite, comba, parchís, baloncesto, cartas, tenis, cine, ajedrez, oca* y *bailar*). Además, hay coincidencias entre los niveles que muestran una interrelación significativa. De este modo tenemos palabras coincidentes entre el nivel bajo y el medio (*dominó*), entre el nivel medio y el alto (*leer, música* y *natación*), pero también entre el nivel bajo y el alto (*pilla-pilla* y *canicas*).

b) No obstante, existen palabras exclusivas de cada estrato sociocultural. Para el nivel bajo encontramos *mus, corro de la patata, petanca, tute, monopoly* y *futbolín*. En el nivel medio aparecen como exclusivas *play-station, televisión, balonmano, voleibol* y *pasear*. Por último, aparecen sólo en el nivel alto *damas, bicicleta, patinar* y *pintar*. Parece, a la vista de estos datos, que los deportes minoritarios o que no tienen suficiente presencia en la televisión son más conocidos por los niveles medio y alto, mientras el estrato más bajo muestra una clara preferencia por juegos mucho más tradicionales, como el *mus* o la *petanca*.

c) También es significativo que la aparición de verbos –difíciles de encontrar en este tipo de encuestas- aumenta conforme ascendemos de

nivel sociocultural. De este modo, *bailar* es común a los tres niveles, pero es el único verbo que aparece en el nivel bajo; en el estrato medio se suman *leer* y *pasear*; mientras que el nivel alto a *bailar* se añade *leer*, *patinar* y *pintar*.

3.3. El factor edad

Son, sin duda, las diferencias generacionales las que discriminan mejor la disponibilidad del léxico de los juegos y diversiones en Toledo, como se puede comprobar tras la consulta de la tabla IV. Así, sólo encontramos cuatro palabras comunes a las cuatro generaciones estudiadas (*fútbol*, *escondite*, *comba* y *cartas*). Muchas observaciones se pueden hacer:

a) El cuarto tramo de edad (mayores de 65 años) difiere notablemente de los demás ya que presenta nada menos que once palabras exclusivas entre las veinte más disponibles: *petanca*, *peonza*, *casitas*, *chito*, *corro*, *truque*, *bolas*, *chapas*, *coser*, *canicas* y *alfileres*. Se puede observar que muchas de estas palabras reflejan juegos de la infancia. En este sentido llama la atención que no haya ninguna palabra en la que coincidan exclusivamente los niños y los ancianos. También, con respecto al anterior listado, es llamativo que el tercer nivel de edad prefiera *corro de la patata*, mientras que los mayores de 65 actualizan sólo *corro*.

b) También los otros grupos de edad presentan palabras exclusivas, aunque en menor medida. Tras los ancianos, son los niños los que tienen más palabras de este tipo, a saber: *balonmano*, *puzzles*, *cantar*, *bicicleta*, *pintar*, *muñecas* y *cocinitas*. Menores son los listados exclusivos de los jóvenes (*música*, *ordenador*, *voleibol* y *gallinita ciega*) y de los adultos (*leer*, *damas*, *tres en raya*, *corro de la patata* y *solitario*). Vuelvo a llamar la atención sobre el hecho de que estos grupos de edades también mantienen con vitalidad vocabulario relacionado con los juegos de la infancia.

c) Es interesante, además, constatar que hay cinco palabras (*baloncesto*, *parchís*, *tenis*, *oca* y *ajedrez*) que no aparecen entre las más disponibles de los mayores de 65 años, mientras que sí aparecen en las demás edades. Mientras que podríamos explicar la ausencia de *baloncesto* y *tenis* por ser deportes que se han popularizado en los últimos tiempos, parece difícil encontrar explicación a la ausencia de los tres juegos de mesa básicos, sobre todo si tenemos en cuenta que

parchís ocupa la primera posición en los adultos y la segunda en los jóvenes.

d) De modo parecido *mus*, *dominó* y *cine* no aparecen en los niños y sí en los demás grupos. La ausencia de las dos primeras es relativamente lógica ya que no forman parte del mundo infantil y la necesidad de nombrar los juegos de naipes queda cubierta con el hiperónimo *cartas*. El caso de la tercera palabra excluida en el vocabulario infantil es complejo, ya que no aparece tampoco *televisión* entre el vocabulario de juegos y diversiones infantiles.

e) *Pilla-Pilla*, *play-station* y *natación* son exclusivas de los dos primeros tramos de edad. Por las diferencias entre el grado de disponibilidad de *pilla-pilla* en niños y jóvenes, se puede deducir que es una palabra típicamente infantil que va desapareciendo conforme avanzamos en edad. La aparición de un deporte con escasa presencia mediática como *natación* debe explicarse por los programas escolares de fomento de este deporte. Con un conocimiento mínimo de la realidad es fácil explicar la presencia de la marca de videoconsola entre las más disponibles en los niños y en los jóvenes y su ausencia en adultos y ancianos.

f) Llama la atención que *televisión* sólo aparezca en jóvenes y adultos, pero no en los tramos extremos de edad. Más lógica parece la presencia de *pasear* como palabra muy disponible en adultos y ancianos.

g) En cuanto a la actualización de verbos, se puede presuponer que los preferidos por los niños están relacionados con la escuela (*cantar*, *bailar*, *pintar*), aunque hay que resaltar que *leer* sólo aparece en el listado de adultos. No obstante, lo más llamativo en este apartado es que los jóvenes, a diferencia de los otros grupos de edad, no tienen ningún verbo entre las veinte palabras más disponibles.

4. Conclusiones

De la consulta de los listados de las palabras más disponibles entre los distintos grupos sociales estudiados podemos extraer varias conclusiones.

La primera es que el vocabulario de los juegos y diversiones en Toledo es, como en otros lugares, amplísimo, pero si nos centramos en las palabras más disponibles se pueden distinguir cinco grupos privilegiados. De ellos, creo que son prioritarios los deportes y los juegos de mesa. El vocabulario más disponible

de deportes (*fútbol, baloncesto, tenis*) seguramente se explica por su presencia en los medios de comunicación. A pesar de la competencia de los medios masivos, los juegos de mesa están muy bien representados: *parchís, cartas, ajedrez, oca*, etc. Menos disponibilidad presentan otros dos grupos, el de los juegos infantiles como *escondite* o *pilla-pilla*, o el de las diversiones con pantalla. En este punto hay que resaltar que *televisión* y *play-station*, en contra de lo que podría esperarse no ocupan los primeros puestos en la lista. El quinto grupo es el de las actividades representadas por verbos, como *leer* o *bailar*. Como ha demostrado López Morales (2006), el léxico hispánico muestra un alto grado de cohesión y este estudio lo corrobora ya que los localismos aparecen en posiciones muy bajas.

La segunda conclusión general es que hay que matizar la primera si atendemos a los grupos estudiados. Así, mujeres y hombres tienen un léxico disponible muy similar, pero es significativo que tengan mucho mayor índice de disponibilidad los deportes con presencia televisiva (*fútbol, baloncesto*) en los hombres. En todos los grupos sociales tienen amplia presencia los juegos infantiles, pero los hay preferidos por las mujeres (*corro de la patata*) y por los hombres (*canicas*).

Hay bastante uniformidad en el vocabulario de juegos y diversiones en los tres niveles socioculturales delimitados. No obstante, parece que los medios de comunicación tienen más influencia en el nivel bajo puesto que no aparecen deportes minoritarios. Asimismo, el nivel bajo muestra preferencias acusadas por juegos tradicionales como el *mus* o la *petanca*.

Es, sin duda, el factor edad el que determina las diferencias más significativas. Son los mayores de 65 años los que más se apartan de los otros grupos con la presencia de numerosas palabras exclusivas, entre las que destacan, quizá contrariamente a lo esperado, las que nombran juegos infantiles, como *peonza, casitas, truke* o *chapas*. Los juegos infantiles, aunque distintos de los nombrados para los ancianos, tienen siempre presencia en todos los grupos. Se trata de un léxico muy fijado desde la infancia y que limita la presencia en los primeros puestos de palabras que nombran nuevas diversiones. Quizá debido a este hecho sólo aparece *ordenador* entre el grupo juvenil o no se encuentra *televisión* en niños y ancianos.

Sin duda quedan muchos interrogantes relacionados con la organización semántica de este vocabulario en la mente de los hablantes: ¿con qué sustantivos se relacionan los verbos más disponibles? ¿con qué otra u otras diversiones se relacionan las más modernas como *play-station*? A estas preguntas habrá de responderse en posteriores trabajos.

5. Referencias bibliográficas

- CAÑIZAL ARÉVALO, A.M. (1991): “Redes semánticas y disponibilidad léxica en el español de escolares mexicanos”, en C. Hernández y otros, *El español de América*, II, Valladolid, Junta de Castilla y León, 631-641.
- ECHEVERRÍA, M., VARGAS, R., URZÚA, P. y FERREIRA, R. (2008): “DispoGrafo: una nueva herramienta computacional para el análisis de relaciones semánticas en el léxico disponible”, *Revista de lingüística teórica y aplicada*, 46, I (en prensa).
- HERNÁNDEZ MUÑOZ, N. (2006): *Hacia una teoría cognitiva integrada de la disponibilidad léxica: el léxico disponible de los estudiantes castellano-manchegos*. Univ. de Salamanca.
- HERNÁNDEZ MUÑOZ, N.; IZURA, C. y ANDREW, W. E. (2007): “Cognitive aspects of lexical availability”, *European Journal of Cognitive Psychology*, 18:5, 730-755.
- LÓPEZ MORALES, H. (2006): *La globalización del léxico hispánico*, Madrid, Espasa-Calpe.
- MANJÓN-CABEZA CRUZ, A. (2008a): «Determinación de redes semánticas naturales por medio de encuestas de disponibilidad léxica», *Actas del VIII Congreso Nacional de Lingüística General*, Madrid, ed. en CD-ROM, 1169-1188.
- MANJÓN-CABEZA CRUZ, A. (2008b): «Redes semánticas naturales en escolares de 5 a 16 años: los colores», *Docencia e investigación*, 33, 149-177.
- PAREDES GARCÍA, F. (2006): “Aportes de la disponibilidad léxica a la psicolingüística: una aproximación desde el léxico del color”, *Lingüística*, 18, 19-55.
- SAMPER PADILLA, J.A. y SAMPER HERNÁNDEZ, M. (2006): “Aportaciones recientes de los estudios de disponibilidad léxica”, *LynX*, 5, 5-95.

6. Anexos

Tabla I. Disponibilidad léxica para el total de la muestra

1	fútbol	34	escondite inglés
2	parchís	35	viajar
3	escondite	36	tres en raya
4	baloncesto	37	cantar
5	cartas	38	pañuelo
6	comba	39	gallinita ciega
7	cine	40	peonza
8	ajedrez	41	chatear
9	tenis	42	bolos
10	oca	43	ciclismo
11	dominó	44	muñecas
12	pilla-pilla	45	futbolín
13	leer	46	zapatilla por detrás
14	bailar	47	billar
15	mus	48	internet
16	música	49	salir con amigos
17	corro de la patata	50	goma
18	natación	51	pintar
19	play station	52	esquiar
20	televisión	53	comprar
21	pasear	54	patinar
22	bicicleta	55	pin pon
23	canicas	56	parque
24	balonmano	57	puzzles
25	damas	58	conciertos
26	petanca	59	casitas
27	ordenador	60	truque
28	tute	61	aeróbic
29	monopoly	62	bolas
30	solitario	63	salir de fiesta
31	chapas	64	chinchón
32	voleibol	65	discoteca
33	teatro	66	copas

67	comer	105	montar a caballo
68	pelota	106	frontón
69	corro	107	bote bote
70	joquey	108	conducir
71	saltar	109	ópera
72	bádminton	110	alfileres
73	burro	111	diana
74	muñeca	112	videoconsola
75	dormir	113	reponcia
76	excursión	114	gimnasia
77	pádel	115	karaoke
78	playa	116	tetris
79	dibujar	117	blanca
80	salir con los amigos	118	jugar con hijos
81	chito	119	dados
82	correr	120	rugby
83	béisbol	121	póquer
84	disfrazarse	122	atletismo
85	palmas	123	montar en moto
86	colorear	124	kiriki
87	trivial	125	tú la llevas
88	senderismo	126	cinquillo
89	juegos de mesa	127	hotel
90	veo-veo	128	cuerda
91	piragüismo	129	jugar con la arena
92	salir de compras	130	deberes
93	motociclismo	131	radio
94	ping-pong	132	cartetas
95	cazar	133	escribir
96	fútbol sala	134	dole
97	coser	135	pictionary
98	cocinitas	136	dardos
99	vidas	137	rompecabezas
100	sudoku	138	ver películas
101	rayuela	139	limbo
102	hablar	140	cocinar
103	poquer	141	veo veo
104	pídola	142	salir

143	motocross	181	naves
144	remo	182	punto de cruz
145	cirio	183	nintendo ds
146	manualidades	184	cine religioso
147	fórmula uno	185	practicar deporte
148	médicos	186	teléfono de juguete
149	cluedo	187	ir al gimnasio
150	bingo	188	siesta
151	tiro con arco	189	caballo y caballero
152	construcciones	190	ir al bar
153	cuco	191	ir al campo
154	aro	192	gimnasia rítmica
155	dola	193	estudiar
156	rescate	194	policías y ladrones
157	gimnasio	195	ir a la piscina
158	limpiar	196	lagartera
159	hacer deporte	197	ir al parque
160	intelect	198	trompo
161	visitar ciudades	199	bebés
162	montañismo	200	lavar el coche
163	golf	201	ver carreras de coches
164	palabras encadenadas	202	escatérgoris
165	chinos	203	carnavales
166	dialogar	204	siete y media
167	vacaciones	205	serpientes y escaleras
168	quién es quién	206	calicha
169	cuatro esquinas	207	hilo cortado
170	caminar	208	cifras y letras
171	pescar	209	rana
172	balón prisionero	210	balón
173	rusia	211	magia
174	conversar	212	julepe
175	ir a la feria de Illescas	213	crucigramas
176	ludoteca	214	ver películas del oeste
177	palomas y gavilanes	215	subasta
178	película de Heidi	216	port aventura
179	piscina	217	sopa de letras
180	cruz y raya	218	salir de viaje

219	gilé	257	matao
220	tasas	258	camping
221	bombo	259	fiesta
222	dicciopinta	260	café
223	adivanzas	261	tazos
224	botellón	262	jugar a las peluqueras
225	liebre	263	ver novelas
226	papás y mamás	264	primer paso
227	dólar	265	cuatrola
228	pité	266	patinaje artístico
229	beber cerveza	267	juegos de hadas
230	fiestas de semana santa	268	mario bros
231	novela	269	pasear a los perros
232	esgrima	270	taba
233	diablo	271	sevillanas
234	paracaidismo	272	operación doctor
235	museos	273	bailes de salón
236	vara escocía	274	hockey
237	escoba	275	película de Tom y Jerry
238	prendas	276	cara y cruz
239	voley playa	277	tomar cañas
240	comer golosinas	278	barcos
241	jugar con el carro	279	ir a la sierra
242	jugar a las maestras	280	expresión artística
243	mesenger	281	tomar café
244	guiñote	282	chúpate dos
245	tenis mesa	283	strep póquer
246	ir a la peluquería	284	juego de las sillas
247	jugar con mi hijo	285	jugar a la pelota
248	pastelería	286	pasapalabra
249	dibujos animados	287	prisionero
250	piedras	288	videojuegos
251	hablar con los amigos	289	velas
252	princesas	290	matemáticas
253	tumbarse en el sofá	291	biblioteca
254	ir a misa	292	cremos
255	tejer	293	deportes
256	misa del gallo	294	cartones

295	peces	333	canoa
296	reloj reloj la una y las dos	334	pollito inglés
297	escuchar	335	malabares
298	fuga	336	clics
299	estar con la familia	337	hacer pesas
300	relojito	338	hablar con las amigas
301	ir de romería	339	marro
302	amigos	340	ver museos
303	badminton	341	avanzada
304	mesa	342	hundir la flota
305	allá tú	343	footing
306	barco	344	móvil
307	cinto quemado	345	yo-yo
308	cuentos	346	jazz
309	coser cuadros	347	salto de altura
310	películas	348	bruja
311	juegos de piezas	349	cayak
312	pelota sentada	350	batalla naval
313	balón cartas	351	oír gospel
314	ir al burger	352	colecciones
315	hidro speed	353	juegos reunidos
316	tomar algo en un bar	354	cortahilos
317	jugar a los santos	355	toro en alto
318	mamás y papás	356	nintendo wii
319	escuchar cuentos	357	pasatiempos
320	cuba libre	358	bote-bote
321	ir al chino a cenar	359	primero de la clase
322	barre	360	tinieblas
323	ganchillo	361	ver los toros
324	ver películas de drama	362	risk
325	juego de los oficios	363	tragabolas
326	cuidar animales	364	roma
327	lanzamiento de jabalina	365	disfrazarme
328	estar con animales	366	ver bonanza
329	aerobic	367	pincho
330	choli	368	tulipán
331	carreras de coches	369	moda
332	barbis	370	body pump

371	estratego	409	tomar café con los amigos
372	ayudar a los demás	410	intercambio cultural
373	pegar a hermano	411	música militar
374	salto de trampolín	412	peste
375	carrera de coches	413	chinas
376	comer dulce	414	fumar
377	bomba	415	hacer turismo
378	campo	416	ver castillos
379	salir	417	carta blanca
380	ahorcado	418	hacer botellón
381	bares	419	píndola
382	discutir con padres	420	come mierda
383	jugar a los bebés	421	la moneda
384	cinco escondido	422	ruleta de la suerte
385	ir al servicio	423	pintatodo
386	water polo	424	x-box
387	brisca	425	duchar
388	hípica	426	ver patrimonio
389	vela	427	jugar a los cocineros
390	ver ganaderías	428	game boy
391	araña	429	informática
392	conocer otras culturas	430	damas chinas
393	spinning	431	surf
394	toros	432	puenting
395	reloj	433	ver barcos
396	gimnasia acuática	434	ir a campamentos
397	pastoreo	435	culo
398	comer helados	436	conejo de la suerte
399	redactar	437	ver desfiles militares
400	retroceso	438	zarzuela
401	camino de Santiago	439	piano
402	zoo	440	pocha
403	abuelita-abuelita	441	mentiroso
404	en busca del tesoro	442	masajes
405	bogle	443	un limón medio limón
406	hacer el pino	444	ver carros de combate
407	caballito	445	la calle 24
408	lince	446	tiro a la soga

447	visitar hipermercados	453	lanzamiento peso
448	toma tomate	454	contar chistes
449	lanzamiento de huevos	455	contar poemas
450	carrera de sacos	456	la burra cachonda
451	la bandera	457	churro va
452	carreras		

Tabla II. Disponibilidad léxica según factor sexo (veinte primeras lexías)

mujeres		hombres	
nº	palabra	nº	palabra
1	parchís	1	fútbol
2	escondite	2	baloncesto
3	comba	3	escondite
4	fútbol	4	parchís
5	cartas	5	cartas
6	cine	6	tenis
7	oca	7	mus
8	corro de la patata	8	ajedrez
9	baloncesto	9	dominó
10	ajedrez	10	cine
11	pilla-pilla	11	bailar
12	leer	12	petanca
13	tenis	13	chapas
14	música	14	canicas
15	natación	15	leer
16	bailar	16	play-station
17	bicicleta	17	comba
18	dominó	18	televisión
19	pasear	19	oca
20	damas	20	pilla-pilla

Tabla III. Disponibilidad léxica según factor nivel sociocultural (veinte primeras lexías)

nivel bajo		nivel medio		nivel alto	
nº	palabra	nº	palabra	nº	palabra
1	fútbol	1	fútbol	1	fútbol
2	escondite	2	parchís	2	escondite
3	comba	3	baloncesto	3	parchís
4	parchís	4	cartas	4	ajedrez
5	baloncesto	5	escondite	5	pilla-pilla
6	cartas	6	ajedrez	6	oca
7	tenis	7	bailar	7	cine
8	cine	8	oca	8	baloncesto
9	dominó	9	cine	9	leer
10	mus	10	leer	10	damas
11	corro de la patata	11	tenis	11	tenis
12	ajedrez	12	comba	12	bicicleta
13	petanca	13	televisión	13	comba
14	pilla-pilla	14	música	14	música
15	tute	15	play-station	15	cartas
16	oca	16	natación	16	natación
17	monopolio	17	balonmano	17	canicas
18	bailar	18	dominó	18	patinar
19	canicas	19	voleibol	19	bailar
20	fútbolín	20	pasear	20	pintar

Tabla IV. Disponibilidad léxica según factor edad (veinte primeras lexías)

primer nivel	segundo nivel		tercer nivel		cuarto nivel	
palabra	nº	palabra	nº	palabra	nº	palabra
fútbol	1	fútbol	1	parchís	1	escondite
escondite	2	parchís	2	fútbol	2	comba
baloncesto	3	baloncesto	3	cartas	3	fútbol
comba	4	escondite	4	ajedrez	4	cartas
pilla-pilla	5	tenis	5	cine	5	dominó
parchís	6	música	6	leer	6	petanca
play-station	7	cartas	7	baloncesto	7	peonza
balonmano	8	cine	8	escondite	8	bailar
puzzles	9	ajedrez	9	oca	9	cine
cantar	10	oca	10	damas	10	casitas
tenis	11	ordenador	11	comba	11	mus
bicicleta	12	comba	12	dominó	12	chito
bailar	13	televisión	13	mus	13	pasear
natación	14	play-station	14	tres en raya	14	corro
cartas	15	natación	15	tenis	15	truque
pintar	16	dominó	16	corro de la patata	16	bolas
muñecas	17	voleibol	17	pasear	17	chapas
cocinitas	18	mus	18	solitario	18	coser
oca	19	pilla-pilla	19	televisión	19	canicas
ajedrez	20	gallinita ciega	20	bailar	20	alfileres

