JUEGO DE COMPOSICIÓN SILÁBICA*

Zulema Cohen
Universidad de Oviedo

Introducción

Lo que vamos a hacer a continuación se basa en la idea de que ante todo una lengua es algo que "generalmente se oye y se habla", y luego se escribe. Me guío para ello por el fenómeno del aprendizaje de las lenguas naturales, L1.

Las comillas responden a la consciencia de que también hay personas que no oyen y deben aprender a hablar con lenguajes de signos. Ahora bien, cuando se trata del aprendizaje de una L2 por parte de personas con audición normal, utilizamos la lectura y la escritura para enriquecer y reforzar el vocabulario y comprobar lo que saben de esa lengua que aprenden oyendo y hablando.

La lectura pasa a ser un medio práctico de "visualizar" lo que se "oye". Es importante hacer oír todo el tiempo, esa L2 que se está enseñando, pero no menos importante leerla y escribirla.

El juego que vamos a aprender, de COMPOSICION SILABICA como lo llamé, lo he concebido especialmente para estudiantes de español L2. Personalmente lo he utilizado con alumnos de segundo y tercer año en su adquisición del español L2, que en el sistema francés, son estudiantes de escuela secundaria de 14-15 años de edad. A mi entender se puede utilizar con estudiantes de español L2 de cualquier edad.

Además, otra posibilidad interesante de este juego, es que puede ser utilizado con hablantes de español, a partir del segundo o tercer grado de escuela primaria, y hasta cualquier edad, tanto con objetivos didácticos como simplemente por el placer de jugar.

Dos diferentes aspectos

Un aspecto práctico para los estudiantes, que es el de ayudar a reforzar un vocabulario y una sintaxis, los del español L2.

Un aspecto teórico, para los docentes, a fin de proporcionar una explicación de las bases sobre las que se sustenta el presente juego. Comenzaremos reseñando éste último aspecto.

* Quiero agradecer al Prof. Guillermo Lorenzo González por su inestimable ayuda en la redacción de este trabajo. A la Prof. Isabel Iglesias Casal, por su fe y su apoyo, y a Fabián Anuchnik por su ayuda muy concreta en todo.

Centro Virtual Cervantes

Aspecto teórico

El juego se basa fundamentalmente en la fonología particular del español y por sobre todo, en considerar a las lenguas en general, como un fenómeno cuyo origen es natural.

Más adelante, proponemos algunas ideas relacionadas con los aspectos mencionados.

Aspecto práctico

Este aspecto, que va dirigido a los estudiantes de español L2, conjuga elementos visuales con elementos auditivos, ambos de tipo *gestáltico,* basados en el fenómeno de reconocimiento de una figura, en este caso una palabra, que se formará uniendo diversas sílabas, al separarlas de su fondo, es decir el lugar que dicha sílaba ocupa en una tabla.

Pero, además de palabras, se pueden llegar a escribir oraciones, es decir, una vez reconocidas varias palabras, organizarlas en una sintaxis. Vamos a ver esta posibilidad más adelante.

En el presente contexto, "palabra" es toda unidad independiente de la lengua, desde el punto de vista de su escritura, y «oración" es toda unidad sintáctica de por lo menos sujeto simple y verbo, pero pueden ser más complejas, siempre a condición de utilizar solamente las sílabas de la tabla.

Sobre los elementos fonéticos y fonológicos

Los aspectos prácticos del juego se basan asimismo en un hecho fonético de nuestra lengua, y es que desde un punto de vista perceptivo, las vocales presentan una pronunciación constante.

Lo antedicho, no es así en lenguas como el inglés y el francés, en que la variedad de combinaciones de las vocales en diferentes sonidos, obligan a cambios de pronunciación de las mismas, con resultados perceptivos que confunden al estudiante, cuando trata de poner lo fonético en concordancia con lo ortográfico.

Eso pasa también con la proximidad de ciertas consonantes lo cual hace mucho más difícil el aprendizaje de esas lenguas como L2, en sus aspectos escritos, sobre todo, particularmente a hablantes de español, pero no solamente, ya que comprobé que ocurre lo mismo con los hablantes de Hebreo, que son un buen ejemplo hoy día, para asegurar que les resulta más fácil el aprendizaje del español como L2.

Como ejemplos de la problemática fonética, tenemos la nasalización del francés, cuando vocales como "e" – "i" están en la contigüidad de una "n" o "m" como es el caso en las palabras "enveloppe" o "impossible".

ASELE. Actas X (1999). ZULEMA COHEN. Juego de composición silábica
Centro Virtual Cervantes

En inglés, la contigüidad de vocales como "a" – "e" en palabras como "teacher" ó "tea", donde se pronuncian como nuestra "i", pero... asimismo una doble e "ee" pasa a ser "i" como en "deep", "sweet" etc., y por si no fuera bastante, tenemos la "i" que se pronuncia "i" como en "is" –"this" y otras.

Juego de composición silábica

Este juego se basa en una tabla de sílabas del tipo CV (consonante- vocal), que se escriben en orden alfabético, es decir comenzando por la consonante B y combinándola con las cinco vocales, para seguir luego con todas y cada una de las demás consonantes combinada con cada una de las vocales. (Más adelante se desarrolla toda la tabla)

No se consideran la K y la W por que las palabras que se pueden escribir con ellas son en su mayoría extranjeras y estas dos consonantes pueden reemplazarse en español, como sabemos la K por C o por Qu como en Canguro o en Querosene, y el sonido que produce la W nosotros lo producimos con Hu+vocal como en Hueso, Huevo, Huída, etc.

Consonantes dobles

Estas consonantes merecen un comentario especial. Al escribir al final de la tabla las dos consonantes dobles del español, esto es la "ll" y la "rr", se puede volver sobre la explicación de la ausencia de : "mm", "pp", "ff", "tt", lo mismo que de letras del tipo "ph" cuyo sonido nosotros producimos por la "f". Todo ello simplifica la escritura de nuestra lengua, de modo evidente.

Por otra parte, nuestro criterio de división en sílabas nos demuestra que la "nn" y la "cc" no son consonantes dobles, desde el punto de vista fonético, sino la misma consonante que se repite, pronunciándose las dos veces al separar una palabra en sílabas, como por ejemplo en "con-na-cio-nal" ó en "di-rec-ción".

Nuestra tabla nos permite formar palabras y oraciones utilizando única y exclusivamente las sílabas que se encuentran dentro de ella, sin agregar ni quitar nada, que es una condición del juego.

Tampoco se permite cambiar el orden de las letras en cada sílaba. Es decir, no podemos escribir AB en lugar de Ba.

Sabemos que cualquier otro tipo de sílaba, de más de dos letras, presentará generalmente más de una consonante contigua a otra consonante, antes o después de que aparezca la vocal, como por ejemplo, en palabras del tipo: CONS-TRU-IR donde tenemos ya una primera sílaba de cuatro letras, con dos consonantes seguidas, y una segunda sílaba de tres letras, también con dos consonantes seguidas y finalmente, la última sílaba, la de dos letras, presenta el orden inverso al propuesto en el juego.

ASELE. Actas X (1999). ZULEMA COHEN. Juego de composición silábica

Centro Virtual Cervantes

Nosotros proponemos que las sílabas de nuestras palabras tengan solamente dos letras, y que el orden de las mismas sea siempre CV.

En nuestro juego, las sílabas CV de la tabla pueden utilizarse cuantas veces se quiera y en todas las direcciones, a fin de formar diferentes palabras y con ellas oraciones.

Algunas consideraciones al margen. En favor de las teorías sobre el origen natural de las lenguas

Quienes hayan tenido la ocasión de seguir la evolución de la adquisición de L1 en bebés, habrá observado que en general, en los primeros meses de vida del bebé se produce un proceso de pronunciación de sílabas, caracterizado por el hecho de que en determinados momentos, las sílabas pronunciadas coinciden con algunas de las primeras palabras que el niño o niña pronunciará: MAMA – PAPA

Una simple observación del término MAMA en varias lenguas, sobre todo lenguas europeas conocidas, nos muestra de inmediato que presenta un alto grado de similitud tanto de tipo fonético, como ortográfico, en todas ellas, por sobre todo la primera de las sílabas, y a veces mucho más.

Así, por ejemplo, si tomamos la expresión familiar MAMA en español, y luego en francés, MAMAN, y en inglés, MUM, etc. observamos que, desde el punto de vista de lo que se escucha, es prácticamente lo mismo, y en cuanto a lo escrito, es, o bien lo mismo, o bien muy similar.

Esto ocurre con el mismo término, no solo en las lenguas europeas, hasta donde mis conocimientos llegan, sino también en muchas otras cuyas raíces son bien diferentes que las de aquellas,(polaco, ruso, hebreo, etc.).

Ahora bien, si observamos la acción de mamar, en el momento mismo de la succión, el bebé parece mover los labios como cuando se pronuncia la M y luego en el momento del descanso, la boca toma la forma de la pronunciación de una A.

Esto me ha llevado a pensar que esta sílaba "ma" puede haber sido, si no la primera, una de las primeras pronunciadas por nuestros ancestros.

Ante todo, como una simple consecuencia del acto mismo de "mamar".

Posteriormente, como una identificación del seno materno en *el proceso de evolución de la noción de objeto,* y, finalmente como un posible llamado, un "pedido" si se quiere de recibir el alimento.

Lo que estoy tratando de decir es que "ma" pudo haber sido la primera forma de "nombrar" al mismo tiempo el alimento y el seno materno, siendo en esa etapa una especie de "pedido", parte de un protolenguaje, individual, del bebé que lo utilizaba, pero aún sin ninguna dinámica con la madre, que cuando se produce pueda ser considerada como un protolonguaje diádico, que se mueve en la dirección de un futuro lenguaje.

ASELE. Actas X (1999). ZULEMA COHEN. Juego de composición silábica

Centro Virtual Cervantes

Bickerton plantea la hipótesis de una mutación positiva, en un solo ejemplar de la especie, y más aún en una hembra, como el posible origen de los cambios cerebrales que pudieron llevar al desarrollo del lenguaje, cuando ya existía un protolenguaje.

En el caso de la sílaba "ma" como posible enlace entre un protolenguaje estrictamente individual y un protolenguaje diádico en principio, todo el tiempo en que dicha sílaba era producida por parte de un bebé sin ninguna consecuencia dinámica por parte de la mamá, estaríamos ante un protolenguaje individual pero a partir del mismo momento en que esa hembra reconoce por primera vez dicha sílaba como un "pedido" y actúa en consecuencia, comenzaría ese protolenguaje diádico que podría haber desembocado posteriormente en el lenguaje,ya que contaríamos, en principio, con las etapas de representación, expresión y comunicación que parecen ser mínimamente necesarias, para todo lo que vino luego.

Tal vez sea ésta una vía importante a investigar, porque, más allá del "pedido", con el tiempo, esa sílaba puede haber sido interpretada como un "nombre", algo que "llamaba" a esa mamá, en forma general.

No es despreciable la idea de que ello puede haber comenzado en una hembra de la especie, como un primer "insight" de diferenciación entre el "yo" y el "otro" en esa dinámica "mamá - bebé".

Sobre todo, porque esta idea coincide mejor también con nuestras vivencias actuales de los seres humanos como individuos que podemos actuar no solamente en coordinación con todo nuestro grupo, sino en forma personal, individual, valga la redundancia.

Y, así como cada individuo se va separando de su madre, desde que sale del útero, y llega, en el término de tres años a tener una primera representación del mundo, que le permite utilizar las estructuras sintácticas ya existentes, para comenzar a hablar utilizando un vocabulario aprendido, produciendo un lenguaje, a partir de un protolenguaje, así también, toda la especie puede haber pasado por un proceso de evolución en el cual se fue separando de su no diferenciación con toda la naturaleza, hasta llegar a las conciencias del "yo", del "otro", y del "grupo", que le llevaron a transformar los protolenguajes, en lenguajes.

Aceptamos la idea de que, lo que ayuda a la especie a conservase puede producir los cambios necesarios, pero no olvidamos que ese debe haber sido un proceso que, si bien pudo comenzar con una sola hembra como mutación, no fue al día siguiente de esa mutación que apareció todo un lenguaje tal como lo conocemos hoy día.

Solo el refuerzo permanente de dicha situación, y su aceptación por parte del grupo como término que representaba a una clase, pudo haber conducido a una estabilización del mismo, y en consecuencia a un protolenguaje grupal, social si se quiere, y de allí, al lenguaje.

ASELE. Actas X (1999). ZULEMA COHEN. Juego de composición silábica

Centro Virtual Cervantes

Pero, como ello es imposible de demostrar desde nosotros, lo que sí podemos y debemos hacer a mi juicio, es continuar con las investigaciones de las conductas y psicología del bebé desde su nacimiento mismo.

Volviendo al juego

Cuando se trata del juego mismo y los estudiantes son, por ejemplo francófonos, o hablantes de italiano o de portugués, se puede producir una interesante situación de creatividad, ya que muchos de ellos, por analogías fonéticas, intentarán escribir palabras que conocen en su propia lengua y suponen que pueden pronunciarse de igual forma en español, y se arriesgan a escribirlas también.

Los estudiantes se internan así en algo nuevo, que es la comparación de las lenguas y esto asimismo suele incrementar su curiosidad y su creatividad.

Cierto es que a veces se produce lo que yo llamo *frañol* o *espaglés*, lo que no deja por cierto de ser simpático y divertido, pero en general, la intuición del estudiante no se equivoca.

Un sistema discreto

El caso es que esta tabla de sílabas de dos letras del tipo CV, representa un sistema discreto, *es decir un sistema que cuenta con un número finito de componentes estables, y a partir del cual se pueden formar un ilimitado número de estructuras, desde palabras hasta oraciones enteras.*

En este sentido podemos decir que la tabla representa un modelo reducido de lo que ocurre con todas y cada una de las lenguas humanas y ello es, que, con un sistema discreto de sonidos, según mi hipótesis sílabas, a cuyos fonemas separados en unidades individuales, y escritos, en algunas lenguas, se ha llamado alfabeto, se pueden formar una cantidad infinita de estructuras, ya sea simples, las palabras o compuestas las oraciones y de allí, pues toda una cultura.

Y, otra vez al margen, siempre en la misma dirección.

A propósito de cultura y como ejemplo de otros modelos discretos que permiten la creación de infinitos objetos, tenemos artes como la pintura y la música.

Los pintores tienen un número finito de colores, incluyendo los inventados por las técnicas, y con esos colores, se produjeron y producen infinitos cuadros.

Los músicos, cuentan con un número finito de sonidos, que pueden variar según el tipo de escala que se utilice, pero que siempre es un número finito, y con esos sonidos se produjeron y producen infinitas obras musicales.

ASELE. Actas X (1999). ZULEMA COHEN. Juego de composición silábica

Centro Virtual Cervantes

Pero...

Los cuadros y las obras de música son objetos creados por individuos que debieron aprender antes las reglas de las artes correspondientes, y, según está demostrado, es muy difícil, si no imposible aprender dichas reglas antes de una cierta edad, que sobrepasa con mucho los tres años.

En tanto que...

Para comenzar a hablar una L1 no hace falta aprender más que un vocabulario que se incorpora a un cerebro que cuenta ya con una "sintaxis", y esto permite que, a los tres años de edad, se produzca la explosión verbal.

Es probable que el desarrollo más avanzado de la utilización del lenguaje, es lo que permite posteriormente aceptar las reglas de las diferentes artes, que parecen funcionar como modelos analógicos del lenguaje, a mi entender.

Vayamos, pues, al juego

Volviendo a nuestro juego, el profesor escribe en la pizarra, y los alumnos en sus hojas, la tabla de las sílabas de dos letras del tipo CV y luego, una vez anotadas las condiciones del juego, se procede a jugar.

ba - be - bi - bo - bu
ca - ce - ci - co - cu
da - de - di - do - du
fa - fe - fi - fo - fu
ga - ge - gi - go - gu - gue - gui
ha - he - hi - ho - hu
ja - je - ji - jo - ju
la - le - li - lo - lu
ma - me - mi - mo - mu
na - ne - ni - no - nu
ña - ñe - ñi - ño - ñu
pa - pe - pi - po - pu
que - qui
ra- re - ri - ro - ru
sa - se - si - so - su
ta - te - ti - to - tu
va - ve - vi - vo - vu
xa - xe - xi - xo - xu
ya - ye - yi - yo - yu
lla - lle - lli - llo - llu
rra - rre - rri - rro - rru

ASELE. Actas X (1999). ZULEMA COHEN. Juego de composición silábica
Centro Virtual Cervantes

Cómo se juega

El juego es útil para dos etapas diferentes del aprendizaje.

La primera, la del simple vocabulario, la segunda, la del comienzo de la sintaxis. Encaramos ahora la primera etapa y luego veremos la segunda.

Primera etapa: creación de palabras

Hay que visualizar y escribir tantas palabras como se puedan formar a partir de las sílabas de la tabla, sin quitar ni añadir nada, pero utilizándolas en cualquier sentido es decir, horizontal, vertical, en diagonal, etc.

Ejemplos: ba – ra – to, ni – ño, etc.

Se pueden escribir monosílabos, tales como No – La -, y verbos conjugados tales como Co – me, etc, etc.

Se puede jugar tanto individualmente como por parejas.

Es aconsejable intentar las dos formas de juego, para establecer la cantidad y calidad de los resultados.

Algunas reglas

1. Se prohíben los nombres propios, ya sean personales o geográficos
2. Se pueden escribir solamente palabras cuyos significados se conocen
3. En lo posible las palabras escritas no deben presentar errores de ortografía

Se establece un tiempo de juego, que puede ir de 10 a 20 minutos, después del cual se computan la cantidad y corrección de las palabras escritas.

Gana quien tiene la mayor cantidad de palabras correctamente escritas y sobre las que puede dar una definición en caso de que se la pidan.

Una vez finalizada una etapa individual, se puede realizar una segunda vuelta por parejas.

Segunda parte: formación de oraciones

Partiendo del mismo principio de combinación de las sílabas se deben crear ahora palabras que, combinadas, produzcan oraciones.

En este caso se puede, por supuesto, escribir nombres propios siempre con la condición de seguir utilizando solamente las sílabas de la tabla.

Así por ejemplo, tendremos oraciones tales como:

1. Yo como mucho, tú no.
2. La niña camina.
3. Me parece que no sale nada de tu cabeza.

ASELE. Actas X (1999). ZULEMA COHEN. Juego de composición silábica

Centro Virtual Cervantes

4. Tito, dame vino.
Etc. etc. etc.

Como podemos observar, se puede llegar a un nivel bastante abstracto de expresión como en el caso de "me parece que no sale nada de tu cabeza", utilizando solamente las sílabas del cuadro.

Si se juega por parejas, se puede encarar la escritura de un diálogo.

Gana quien forma la mayor cantidad de oraciones correctas, y con un sentido comprensible, aunque lo dicho no ofrezca un referente en la realidad inmediata, tal como podría ser por ejemplo:

"La gata rosa me dice: – hola, como te va".

ASELE. Actas X (1999). ZULEMA COHEN. Juego de composición silábica
Centro Virtual Cervantes

Centro Virtual Cervantes