Manuel Pérez Saiz y Gonzalo Martínez Camino

AMPLIACIÓN LÚDICA DEL LÉXICO

1 ··· Introducción

1.1 ··Presupuestos teóricos y metodología empleada.

La forma que entendemos que es la más correcta de enseñar español a extranjeros está basada, entre otras cosas, en la conjunción de ciertos aspectos de la *mayéutica* socrática con algunos de los que conforman el concepto de *catarsis* aristotélica. Tras estos magnificentes rótulos helénicos no sólo hay ideas fácilmente asimilables, sino que pueden aplicarse a nuestros afanes pedagógicos de una forma eficaz y divertida

La diversión. Antes de nada, hay que señalar que todo lo que aquí se va a exponer perdería buena parte de su eficacia sin la constante presencia de un notable sentido del humor por parte del profesor, quien, además, tiene que lograr que resulte contagioso y efectivo entre sus estudiantes.

La diversión y los errores. Para ser efectivos, sin olvidar nunca la diversión queremos reducir el peso y la complejidad de toda explicación gramatical explícita a un mínimo imprescindible. Y aquí es precisamente donde interviene la citada mayéutica. Con el alumno hay que hacer en cierta medida como hacía Sócrates con sus discípulos: hay que convencerle de que en realidad sabe español, sólo que no lo recuerda. El profesor ha de convertirse, entonces, en una comadrona, en un exégeta del olvido involuntario de sus pupilos, en un exorcista de la lengua española, en un demiurgo que asegure una dinámica de grupo que proporcione al alumno un ambiente confortable para superar las frustraciones que produce el proceso de aprendizaje. No cabe duda, por consiguiente, de que se llega aquí a la práctica de la inducción, del estímulo y de la respuesta, y también a una circunstancia a partir de la cual al alumno no se le va a explicar cómo se usa la lengua, se le va a pedir que la use. Por lo tanto, el estudiante tiene que asumir como algo perfectamente cotidiano, por supuesto, la posibilidad de cometer errores, errores, errores, muchos errores, de ahí que tenga que estar dispuesto a que en una temporada su *ego* merme notablemente. De ahí también que el profesor y la dinámica del grupo tengan que ayudarle a que eso le importe tanto como a un marciano los resultados de la liga de fútbol.

La diversión, los errores, la sorpresa y la tensión. En cuanto a la catarsis, ésta se basa en la idea de que toda tragedia debía provocar en el espectador compasión, miedo, sorpresa, tensión. Y de todos estos efectos, los que resultan directamente relacionables con lo que nos ocupa son los dos últimos, la sorpresa y la tensión. Si te sorprendes, te pue-

ASELE. Actas XI (2000). MANUEL PÉREZ SAIZ y GONZALO MARTÍNEZ CAMINO. Ampliación lúdica de...
Centro Virtual Cervantes

des divertir; si te diviertes de una manera efectiva y justificada, puedes aprender más; si experimentas la suficiente tensión, puedes cometer errores sobre los que cimentar el aprendizaje; si... En el ámbito de las tragedias griegas, como en cualquier ámbito teatral, la sorpresa y la tensión eran elementos cruciales, preferencias permanentes. Será suficiente citar el hecho de que en aquel momento no podía existir tragedia sin la tensión propiciada, de un lado, por la voluntad del héroe, personaje prácticamente omnipotente, y, de otro, por el destino al que éste se veía sometido, siempre trágico y desgraciado. No es necesario, pues, comentar lo sorpresivo y altamente tensional que se presentaba el panorama. Nos resulta esencial potenciar la capacidad de aprendizaje del alumno. De ahí que deba presentarse la atmósfera de una clase de español para extranjeros con la suficiente carga de sorpresa continuada con vistas a que pueda hacérsele ameno y cargado de la tensión necesaria para aprovechar al máximo las capacidades naturales del estudiante. No en vano, estamos convencidos de que si una persona llega a ser capaz de hablar en "situaciones radicales" en un idioma que no es su idioma materno, entonces de alguna manera ya comienza a estar en condiciones de poder considerarlo como suyo. Algunas de esas situaciones radicales son impracticables en una clase, pero otras sí que se pueden recrear en ellas: se podría conseguir que el estudiante estuviera cansado, enfadado, sorprendido, nervioso, contento, tenso, divertido, que oyera mal...

Por último, hay que señalar muy brevemente esas otras cosas, además de la mayéutica y de la catarsis, a las que en nuestra opinión es necesario atender y que hay que tener en cuenta al enseñar español:

- El profesor ha de fomentar que los estudiantes combinen la actividad académica de clase con la escucha prolongada del idioma fuera de ella.
- Simplificar la terminología, hacerla escasa y usarla principalmente en los niveles más elevados del aprendizaje.
- No hablar en el aula en otro idioma que no sea el español (salvo que en los cursos con un nivel gramatical más alto).
- Ayuda bastante conocer las características básicas del idioma natal de cada estudiante para adecuar la enseñanza.
- Será tan necesario retomar constantemente lo que ya se ha visto y hacerlo cada vez de una forma diferente, como hacer que todo ello se metabolice con respecto a lo que se está viendo o se va a ver.
- Toda actividad debe plantearse como un reto que hay que afrontar, como una prueba desafiante, de ahí que haya que proponerla rodeada siempre de condicionantes y de dificultades susceptibles de ser sorteadas.
- Utilizar todo tipo de procedimientos mnemotécnicos para facilitar al máximo la labor de memorización cuando ésta resulte imprescindible.

ASELE. Actas XI (2000). MANUEL PÉREZ SAIZ y GONZALO MARTÍNEZ CAMINO. Ampliación lúdica de..
Centro Virtual Cervantes

2 ··· Desarrollo

En nuestro afán por mostrar en la práctica el conjunto de presupuestos teóricos que acabamos de reseñar, proponemos a continuación un concurso articulado a través de tres fases distintas envolventes y acumulativas. El objetivo es también triple: en la primera fase pretendemos *comprobar* el nivel de competencia de los estudiantes en torno a una serie de campos léxicos que a continuación determinaremos; la segunda fase servirá para aumentar dicha competencia en los campos que se determinen y la tercera consistirá en *ratificar* todo lo asimilado.

Los campos léxicos elegidos para esta ocasión, teniendo en cuenta que partimos de la base de que estamos ante un grupo de estudiantes de un nivel intermedio bajo, pueden ser los siguientes:

- "El cuerpo humano"
- "Edificios típicos de una ciudad"
- "Profesiones"
- "Comida"
- "Animales"
- "Colores"

El número de campos léxicos dependerá del número de estudiantes con que se cuente. En nuestro caso, partimos de la base hipotética de que contamos con cuatro grupos de estudiantes: A, B, C y D. Por otro lado, es absolutamente imprescindible que los alumnos desconozcan de antemano cuáles van a ser concretamente los campos léxicos con los que se va a trabajar. Además, es conveniente que los campos no tengan ninguna relación directa entre si o, al menos, no todos.

2.1 Primera fase: comprobación

Si el número de estudiantes no es suficiente para organizar los grupos previstos, simplemente cada uno de ellos concursará individualmente. El sistema de clasificación será una liguilla, todos contra todos, de ahí que hayamos determinado seis campos léxicos. Se establecerán ciertas normas mínimas de actuación. En cada uno de los enfrentamientos grupo contra grupo se les realizará una pregunta relacionada con uno de los campos léxicos elegidos, pudiendo, así, *comprobar* qué nivel de competencia poseen en él y, sobre todo, cuál de ellos la posee en mayor medida:

- "El cuerpo humano": grupo A contra B: pregunta: "Partes del cuerpo humano".
- "Edificios típicos de una ciudad": grupo C contra D: pregunta: "Edificios y establecimientos típicos de una ciudad".
- "Profesiones": grupo A contra C: pregunta: "Tipos de profesiones".
- "Comida": grupo B contra D: pregunta: "Tipos de alimentos".
- "Animales": grupo A contra D: pregunta: "Tipos de animales salvajes".

ASELE. Actas XI (2000). MANUEL PÉREZ SAIZ y GONZALO MARTÍNEZ CAMINO. Ampliación lúdica de..
Centro Virtual Cervantes

– "Colores": grupo B contra C: pregunta: "Nombres de colores".

En cada enfrentamiento habrá un minuto para que cada uno de los dos grupos que compiten responda alternativamente a cada una de las preguntas que les toque en suerte. Uno de los estudiantes que no compite en una eliminatoria concreta deberá convertirse en juez de la misma vigilando que ninguno de los grupos emplee más de cuatro segundos en contestar en ninguno de los turnos de respuesta y que ninguna respuesta se repita. Otros alumnos se encargarán de reflejar en la pizarra por escrito las respuestas que se vayan dando por parte de los participantes.

Naturalmente, si el nivel de los estudiantes fuera mayor, las preguntas podrían complicarse con facilidad: "Partes de la cabeza", "Tipos de actividades físicas que pueden realizar los seres humanos", etc...

Sistema de puntuación: tantas palabras de un equipo concreto corregidas en la pizarra y admitidas como válidas por el juez, tantos puntos para dicho equipo.

2.2 Segunda fase: ampliación.

Ahora se pretende *aumentar* la competencia léxica de los estudiantes demostrada en la primera parte del concurso con ciertas prácticas orales que conduzcan a tratar las carencias que se hayan podido apreciar en la primera parte del taller. En realidad, con la corrección de lo escrito en la pizarra a resultas de las eliminatorias comienza el apartado de la Ampliación. Se pide a los que han estado escribiendo las respuestas de sus compañeros que cuenten las palabras acertadas de los concursantes y que corrijan las que creen que no son correctas.

Posteriormente, se le formulará a cada grupo un total de tres preguntas relacionadas siempre con un campo léxico con el que no haya tenido que trabajar directamente hasta ese momento. Las preguntas, cada una de las cuales deberá ser respondida en menos de diez segundos, podrían ser éstas:

- "El cuerpo humano":
  - ¿ cuántos dedos tiene una persona?
  - ¿cuál es la diferencia entre garganta y cuello?
  - cuatro partes internas de la boca
- "Edificios típicos de una ciudad":
  - ¿qué es una barbería?
  - ¿qué es un alcalde?
  - ¿dónde viven los monos en la ciudad?
- "Profesiones":
  - diferencia entre un pescador y un pescadero
  - ¿qué hace normalmente un bombero?
  - ¿ser sirena es una profesión?

ASELE. Actas XI (2000). MANUEL PÉREZ SAIZ y GONZALO MARTÍNEZ CAMINO. Ampliación lúdica de..
Centro Virtual Cervantes

- "Comida":
  - dinos dos alimentos que sean de color violeta
  - cuatro tipos de tapas
  - ¿las uvas se pueden comer?
- "Animales":
  - ¿qué diferencia hay entre un pescado y un pez?
  - ¿cuántos elefantes hay en una manada?
  - cinco tipos de animales que hay en un circo
- "Colores":
  - ¿de qué color es el caballo blanco de Santiago?
  - ¿cuáles son los colores del Arco Iris?
  - cuatro cosas típicamente blancas

Sistema de puntuación: cada respuesta correcta, dos puntos. Si un grupo, por ejemplo el A, no sabe responder o no lo hace adecuadamente, hay rebote, teniendo el derecho y la obligación de responder el siguiente grupo por orden alfabético, en este caso el B, y así sucesivamente. Cada respuesta incorrecta o no respondida, venga rebotada o no, un punto menos.

2.3 ··Tercera fase: ratificación

Por último, con lo que nosotros denominamos la Exposición Escrita Emboscada Condicionada (E.E.E.C.) pretendemos *ratificar* la adquisición de los nuevos términos adquiridos para los campos léxicos elegidos, así como su combinación en el uso del español. Se trata de un texto que debe escribir cada grupo. Es emboscada puesto que no se ha tenido la posibilidad de prepararlo previamente; es condicionado debido a que propondremos algunas condiciones de ejecución, tales como el uso obligado de determinados términos extraídos siempre de más de uno de los campos léxicos con los que se acaba de practicar. También el tema que deberán desarrollar en la pizarra vendrá impuesto. Para cada uno tendremos listo un tema distinto con unas condiciones diferentes en virtud de las carencias observadas hasta ese momento para su caso concreto, por lo que esta fase podrán afrontarla varios grupos al tiempo. Finalmente, se pondrán en común todos y cada uno de los ejercicios escritos realizados.

He aquí dos ejemplos posibles de E.E.E.C.:

- Para el grupo A: "Durante tres minutos escribid un texto sobre **Batman** con un mínimo de treinta palabras, usando en él los términos *fresa, alcalde* y *león.*"
- Para el grupo B: "Durante tres minutos escribid un texto sobre **Al Gore** con un mínimo de treinta palabras, usando en él los términos *azul, muela* y *kiosko*"...

Sistema de puntuación: cada error equivale a medio punto menos de los obtenidos hasta el momento, con lo que en esta prueba no se pueden sumar, sólo se puede intentar restar los menos puntos posibles.

ASELE. Actas XI (2000). MANUEL PÉREZ SAIZ y GONZALO MARTÍNEZ CAMINO. Ampliación lúdica de...
Centro Virtual Cervantes

3 ··· Conclusiones

Nuestro objetivo se ha centrado en el hecho de comprobar, ampliar y ratificar la competencia léxica que sobre un determinado grupo de campos léxicos posee un grupo de estudiantes dado.

Por supuesto, habrá ganado la prueba el grupo que logre al final de las tres fases que acabamos de describir haber sumado una mayor cantidad de puntos. Aunque, en realidad, ganan todos los grupos, debido a que todos ellos están en este punto más familiarizados con la mayor parte de los campos léxicos con los que se ha venido trabajando.

3.1 ··Objetivos

Objetivos operativos.

- acceder al vocabulario conocido
- usar el vocabulario
- escribir usando el vocabulario nuevo

Objetivos actitudinales.

- reforzar la capacidad de autocorrección y corrección del compañero
- desinhibir a los estudiantes
- desresponsabilizar y desculpabilizar a los estudiantes ante el error

Gestión de la clase.

- promover la interacción
- descentralizar la enseñanza
- conseguir una dinámica de grupo que sea al mismo tiempo exigente, estimulante y afectivamente acogedora.

ASELE. Actas XI (2000). MANUEL PÉREZ SAIZ y GONZALO MARTÍNEZ CAMINO. Ampliación lúdica de..
Centro Virtual Cervantes