Aprender como juego. Juegos para aprender español

SONSOLES FERNÁNDEZ
E.O.I. Madrid

Adivina, adivinanza...

Si adivinas lo que tengo, te lo doy:

¿Una carta?, ¿un pastel?, ¿un avión?, ¿una flor?, ¿un poema?, ¿un juego?...

Busca en estas páginas, y ... al final, contéstame; si no, con ello me quedaré.

¿Y tú, a qué juegas?

¿A contar mentiras, a las cartas, al escondite, a las quinielas, a componer palabras, a inventar historias, a resolver crucigramas, a encontrar el tesoro, a adivinar por qué..., a aprender a pintar, a aprender a vivir?

Te invito a jugar a tu juego preferido y a que luego nos cuentes por qué te gusta jugar. A. Gala lo cuenta así:

> *Jugar es bueno, Tobías. Yo no conozco a nadie al que no le guste jugar. Y me alegro: si lo conociese, dejaría inmediatamente de tratarlo. Aunque no todos los modos de jugar coinciden: lo que para unos es una diversión, para otros es el más severo de los ministerios. Sin embargo, creo que puede afirmarse de todos los hombres lo que Nietzsche, un filósofo no optimista en exceso, afirmaba de uno: en él siempre hay un niño oculto que desea jugar. Quizá el*

ser humano no esté en el mundo para ninguna otra cosa, y lo que nos parece principal —la creación, el amor, las respuestas a grandes preguntas, esas preguntas mismas— quizá no sea más que una forma de jugar al escondite. Incluso es probable que lo que no se haga jugando no salga nunca bien. (...). «El País», 2/8/87.

1. Aprender como juego

Jugar es adivinar, descubrir, entrenarse, conseguir, recomponer, construir, encontrar el camino para el gol, inventar, superar obstáculos, juntar los ases o los corazones, llegar al final, espabilarse para ganar... y todo por puro placer, porque queremos y para pasarlo bien.

Aprender es adivinar, descubrir, entrenarse, conseguir, recomponer, construir, encontrar el camino, inventar, superar obstáculos, juntar, separar, espabilarse para llegar... y todo ¿por puro placer, por que queremos, para pasarlo bien? ¿Por qué no?

El juego es una forma innata de aprender, es la capacidad que tenemos de ir experimentando y apropiándonos de lo que nos rodea y hacerlo de una forma placentera; el aprendizaje verdadero es siempre un juego en el que entran, como en todo juego, la motivación, el deseo, el reto, el descubrimiento, la creatividad, los trucos, el placer de llegar al final y de haberse superado.

La psicología cognitiva insiste en el papel del juego en el desarrollo del niño, tanto desde el punto de vista psicomotor, como afectivo, social, cognitivo y lingüístico. El niño que empieza a repetir sus ecolalias e insiste en subir y bajar, insistentemente, un escalón, está entrenando sus órganos fonatorios y psicomotores; cuando empieza a jugar con sus hermanos o amigos, está aprendiendo a vivir en sociedad; cuando un botón se convierte en un tesoro, en un platillo volante o en el amigo que le quita el frío, está satisfaciendo sus necesidades afectivas y al mismo tiempo desarrollando la función simbólica propia del lenguaje. En el niño todo es juego, o así al menos lo vemos los adultos, y a través de ese juego, todo es aprendizaje. ¿Y los adultos? Nos parece que ya no es serio jugar tanto y para aprender nos hemos inventando otros medios menos agradables y también menos efectivos —recordemos aquello de *la letra con sangre entra*—. Sin embargo, es probable que lo que no se haga jugando, no salga nunca bien —como decía Gala—, porque quizá no estemos en el mundo sino para jugar, y la creación, el amor, las respuestas a grandes preguntas, esas preguntas mismas tal vez no sean más que una forma de jugar al escondite...

2. Reglas del juego de aprender

Aprender una lengua extranjera —y en este caso, el español— es un buen juego, y para que siga siéndolo debe reunir los siguientes requisitos y atenerse a unas cuantas normas:

- Los jugadores quieren jugar y les gusta, o lo que es lo mismo, los aprendices tienen una alta motivación para aprender y el proceso de aprendizaje les es gratificante;
- Quieren conseguir una meta: comunicarse en español, expresarse en esa lengua como son, captar la idiosincrasia del país...;
- El ambiente de la clase permite que cada uno desarrolle sus propias estrategias para aprender;
- Existen fases de entrenamiento y momentos de riesgo;
- Los errores son ensayos y sirven para aprender;
- Cada día hay superación y enriquecimiento;
- Es un juego de grupo que requiere controlar las propias cartas y las de los demás;
- Es un juego de adivinación que activa todos los conocimientos y experiencias que se poseen;
- Es un juego creativo que se apoya en lo que se va aprendiendo;
- La clase es un taller activo, es un lugar de comunicación, un espacio de expansión afectiva, un sitio donde pasarlo bien;
- Participan todos como en un equipo: cada uno tiene un papel especial de acuerdo con su personalidad y habilidades y todos son importantes;
- El profesor no es el centro de la clase, ni el que lo sabe, lo dirige y lo contesta todo; es un atento observador de las necesidades de sus alumnos, motiva, da pistas, interacciona o juega como uno más, observa el proceso de aprendizaje y pone los medios para favorecerlo;
- Las normas del juego o el funcionamiento de la clase se negocian entre todos. Aprender de una forma activa, como la que estamos proponiendo, ofrece con frecuencia resistencias para los alumnos habituados a una enseñanza receptiva; el *juego*, el aprender de forma activa y dinámica no se puede imponer, es necesario negociarlo y asumirlo.

3. El juego como recurso

En las líneas anteriores hemos puesto de relieve el aspecto central de nuestro artículo: la concepción del aprendizaje y del aprendizaje de la lengua como juego, como un proceso que se sirve de los mismos mecanismos

con los que jugamos; ahora, y sin desligarnos de ese componente lúdico del aprendizaje, vamos a detenernos en los juegos como recurso didáctico y a valorar las ventajas de su uso en el aprendizaje de un idioma.

La clase de lengua extranjera explota constantemente ese aprender como juego; si repasamos muchos de los materiales de nuestra práctica cotidiana, podemos observar ese componente lúdico, incluso, en las mismas consignas: *adivina, imagina, encuentra, empareja las frases, contrasta con tu compañero, haz como si fueras..., busca los errores, preparad cinco preguntas para que otro grupo las conteste, ¿quieres buscar la pareja ideal de estos chicos?, ¿cuántos puntos ha conseguido cada grupo?* Es una dinámica que responde al convencimiento de que el aprendiz tiene que estar activo y ser el actuante o actor de su aprendizaje para tener la oportunidad de descubrir cómo funciona la lengua, para ensayar sus hipótesis y poder llegar a interiorizarlas. Es una dinámica que, unida a un tema atractivo, convierte en aprendizaje lúdico cualquier momento de la clase.

Aparte de esa forma de trabajar, bastante habitual hoy, muchas veces decimos explícitamente *vamos a jugar a*, o *por qué no imaginamos que...* El profesor y los alumnos entran fácilmente en el juego y saben que no es tan inocente como parece, que es una forma lúdica de repasar léxico, de insistir en el uso de una preposición resistente, o de ensayar una nueva función. En el enfoque comunicativo, los juegos tienen un lugar central en la dinámica de la clase, porque se plantean no como una actividad para un momento de cansancio o para pasar un buen rato, sino con objetivos claros en el proceso de aprendizaje y, sobre todo, para posibilitar el ensayo de la interacción comunicativa en la nueva lengua. Vamos a repasar las virtualidades de esa entrada del juego en la clase. Los juegos:

- ayudan a crear esa atmósfera de familiaridad, deportividad, relajación, diversión... donde es posible ensayar sin inhibiciones;
- proporcionan formas amenas y variadas de practicar y ensayar con la lengua;
- despiertan la creatividad para resolver las diferentes situaciones propuestas, revalorizando así el aspecto creador del aprendizaje de la lengua;
- potencian el estar activos y ser responsables del propio aprendizaje;
- posibilitan la repetición necesaria para interiorizar los exponentes lingüísticos, sin aburrir, renovando la atención cada vez y creando las condiciones para que se produzca laguna de información e interés en el intercambio comunicativo. Nos referimos a los ejercicios que ayudan a la automatización de una nueva estructura o a la corrección de un error fosilizable, ejercicios que se centran en la forma, pero desde una perspectiva comunicativa: con lenguaje auténtico e interacción verdadera; (ver ejemplos en juegos de *Práctica controlada*).

- favorecen la interiorización y la posterior utilización de los exponentes con los que se trabaja, no sólo porque se produce mayor motivación y desinhibición, sino también porque en los juegos, normalmente, intervienen mecanismos cognitivos y sensoriales diversificados;
- hacen posible la *simulación global* de situaciones imaginadas, pudiendo llegar a convertir la clase en una casa de vecinos, un mercado, etcétera;
- facilitan el asumir un papel como en los *escenarios* o en los *juegos de roles*;
- generan laguna de información y negociación auténtica del sentido. En los juegos, normalmente, se tiene que descubrir, encontrar, adivinar algo que no se conoce, para lo que es necesario solicitar y dar, en cada caso, los datos necesarios y valorar si son o no suficientes para seguir el juego y conseguir la meta. Se cumplen así las condiciones básicas para desarrollar la interacción comunicativa auténtica;
- apoyan el trabajo cognitivo de descubrir y apropiarse de las reglas de la lengua.

Los juegos, en general, nos proporcionan todas esas posibilidades, pero si nos centramos después en los diferentes tipos de juegos, podríamos encontrar otra serie de ventajas específicas de cada uno de ellos: los juegos de habilidad, de reto personal, de competición, de colaboración, de simulación, de asociación, de adivinación, de invención, los juegos de mesa, los que implican movimiento o entrada de las sensorialidades, y ya desde el punto de vista de la lengua, los que se centran en la forma o en el significado de las palabras o en la gramática o en la interacción oral/escrita o en la misma creación lingüística. (En este mismo número de la revista se *jugará* con todos ellos; nosotros, en el último apartado nos detenemos en los últimos citados, los de creación o recreación con la misma lengua.)

4. Los juegos en el proceso de aprendizaje

Partimos del presupuesto de que los mecanismos de aprendizaje de la lengua se activan a partir de la necesidad de comunicación; en la adquisición natural, en una situación concreta, el aprendiz se pregunta cómo se dirá, qué significa, por qué han dicho... Esta necesidad y estas preguntas provocan la formación de hipótesis, a partir de los datos que se poseen; hipótesis que, a continuación, se verifican, se contrastan, se reformulan si es necesario, o se confirman cifrando o conceptualizando lo descubierto; si los exponentes en cuestión se practican con frecuencia, porque responden a

una situación de comunicación habitual, se automatizan y se pueden recuperar cuando se necesiten.

En clase podemos aprovechar los intereses y necesidades de los alumnos para provocar la necesidad de saber cómo se dice en español eso concreto que se quiere decir o entender; para apoyar el proceso de formación, contraste y confirmación de hipótesis, la clase concentra, en tiempo y en espacio lo que en la adquisición natural son los datos reales y la exposición continua; para ello proporcionamos o sugerimos los materiales —revistas, cartas, libros, cintas, pósters...— donde se puede encontrar la expresión de las funciones o el elemento que se busca; en una línea de trabajo que va de la curiosidad o la necesidad a la búsqueda, a la práctica controlada —centrada más en la forma— y a la práctica libre —centrada más en el significado—, estamos facilitando el proceso que llevará al aprendiz a descubrir, ensayar e interiorizar la lengua. En todo ese proceso, el juego o la dinámica lúdica ofrecen infinitas posibilidades. Veamos algunos ejemplos.

4.1. Juegos de arranque

Estos juegos pretenden, desde el primer momento:

- crear el ambiente para que la interacción en la L2 sea auténtica (conocimiento, respeto, confianza, cordialidad, asumir el propio papel);
- dinamizar el estilo de aprendizaje (actitud activa, indagadora, cooperativa);
- situar al aprendiz en el centro del proceso y prepararlo para que se cumpla el propósito comunicativo que se tiene previsto.

En relación con este último punto, algunos profesores y materiales desligan esta fase (de motivación o arranque) del trabajo que se va a realizar a continuación, proponiendo un juego cualquiera, ya que consideran esta fase sólo como un momento de precalentamiento para desinhibir y crear una situación didáctica relajada y cordial; nosotros creemos, por el contrario, que todo eso se puede conseguir, pero no con un objetivo comunicativo o lingüístico aleatorio, sino justamente como parte de la secuencia didáctica que se está iniciando.

Imaginemos, por ejemplo, un grupo de alumnos que ya se conocen y han practicado y jugado en un curso anterior con los nombres, gustos personales y descripción de personas; empieza un nuevo curso y se quiere cohesionar el grupo para que funcione la comunicación; se vuelve a insistir en las funciones de presentación, descripción de personas y expresión de gustos; un juego de arranque como el siguiente repasa lo sabido, lo actualiza y propone nuevos recursos:

¿Quién es?

1. Se decide qué queremos conocer de nuestros compañeros (o de otra persona); por ejemplo: una cualidad, un defecto, una rareza sentimental, etcétera.

2. Cada alumno contesta, en papeles distintos, a cada uno de los puntos que se han decidido (sobre sí mismo o sobre un compañero al que se puede entrevistar).

3. Se juntan los papeles y se mezclan; después se reparten entre todos los alumnos o por grupos, dependiendo del número.

4. Cada uno tiene que reunir todos los papeles de una persona; para ello debe hacer las preguntas pertinentes a sus compañeros, dar pistas de lo que él tiene, etcétera.

5. Se pegan todos los papeles de la misma persona en un folio y se coloca en la pared para que todos lo lean y para posteriores actividades.

Este tipo de juegos, además de proponer la práctica de determinadas funciones, responde a los intereses de los aprendices, provocan interacción oral y escrita con laguna de información y ayudan a conocerse y crear el clima necesario para la comunicación.

4.2. Juegos para provocar la necesidad de comunicarse en español

Es necesario cumplir esta fase sobre todo cuando se aprende la lengua en el propio país y cuando este aprendizaje forma parte de una enseñanza reglada; en los casos contrarios, es decir, cuando se aprende el español en un contexto en el que éste es lengua vehicular, o cuando se estudia con fines específicos, esa motivación ya existe y lo único que hay que hacer es no descuidarla. En todos los casos, aparte de las situaciones reales que surgen en el aula, se pueden proponer juegos como los siguientes:

- Pactar el decir en español las rutinas de clase (saludos, peticiones, informaciones puntuales); si no se dice en español, los demás se hacen los sordos o contestan con un *¿cómo?*
- Inventar en español el diálogo de un vídeo sin sonido, o de una representación muda que hace otro grupo. Después de un primer visionado, se tienen que poner las voces de los que actúan, como en el karaoke o en el doblaje de películas;
- Aportar canciones y películas sugerentes para los alumnos, así como revistas que soliciten intercambios;

- Con niños, es muy útil tener en clase unas marionetas, que son la amiga y el amigo español, que saben canciones y cuentos preciosos y que sólo entienden español.

Insistimos en que los juegos pueden ayudar a fomentar esa necesidad de comunicación en la nueva lengua, pero también en que ese objetivo tiene su consecución ideal en la realización lúdica de actividades reales como las que proporcionan, por ejemplo, los intercambios escolares (cartas, cintas, vídeos, encuentros) o los miles de *tareas*, excursiones, entrevistas que se pueden hacer desde la clase.

4.3. Juegos para formar hipótesis

Para fomentar la formación de hipótesis son válidos todos los juegos de adivinación, de actualización de experiencias y conocimientos, de comparaciones, de generalizaciones de reglas, de resolución de problemas. Ejemplos:

- A partir de un título más o menos disparatado, imaginar de qué trata una noticia, o a partir de las expresiones de los interlocutores, imaginar de qué se está hablando.
- Inventar palabras a partir de unas pistas, y ver luego si existen.
- Jugar a «pitufar», sustituyendo la palabra que se debe adivinar por el comodín, adaptándolo a la categoría gramatical correspondiente. Además del ejercicio morfológico que ello comporta, es necesario adivinar el significado del «pitufar» a partir del contexto, situación y de los rasgos semánticos (*¿Pitufan los gatos? Mi pitufo hoy no arrancaba.*)
- Proporcionar tarjetas con frases diferentes, que pueden servir para resolver una serie de situaciones de comunicación; se puede jugar buscando a los compañeros que tienen las frases complementarias y representando juntos la situación.
- Proponer situaciones y frases de los que sea deducible una serie de constantes para poder formular una regla; por ejemplo: a partir de la descripción de comportamientos diversos, inducir las costumbres de un país inventado; a partir de una lista de formas verbales, deducir las constantes paradigmáticas de personas y tiempos.
- Mensajes en clave para descifrar.

4.4. Práctica controlada

Hay un momento en el proceso de aprendizaje en el que es necesario practicar con lo que se está aprendiendo; cada uno tiene sus estrategias

para recordar palabras, para que no se le olvide el uso de una preposición o la construcción de una frase. En los métodos estructurales se repetían y repetían frases aburridas con la esperanza de ayudar a automatizarlas correctamente. Hoy no creemos que la base del aprendizaje sea la repetición, pero nadie niega que ésta sea una estrategia más de aprendizaje y que se deba practicar en determinados momentos. Se puede repetir, pero ya que se repite para ayudar a automatizar construcciones, más vale que éstas respondan a los problemas reales de los aprendices y que se realicen con lenguaje auténtico; por otro lado, si este ejercicio se plantea como juego, se posibilita la laguna de información y con ello, la negociación del significado; el proceso activo de descubrimiento dinamiza a toda la persona y el aprendizaje es más eficaz; además, la repetición propia del juego facilita la interiorización y fijación de estructuras de una forma estimulante y creativa. Ejemplos:

- **Si fueras**: En un tono distendido y humorístico, un alumno pregunta al que está a su lado: *¿qué harías si fueras presidente?* o *si supieras pintar ¿qué pintarías?, si tuvieras un barco* .... El compañero debe responder con imaginación y a continuación preguntar al que tiene al lado.
- Para la misma estructura condicional, en grupos, se inventa una personalidad para cada miembro del grupo; el otro grupo tiene que adivinar esa personalidad con las preguntas: *«¿si fuera planta, qué sería?, ¿si tuviera dinero, qué haría?, ¿si fuera una hora...».*
- Los regalos: *Para que no me olvides.* Cada alumno pinta en un papel un posible regalo; se juntan y se reparten al azar. A continuación cada uno debe regalar el objeto que le ha tocado a un compañero, con una frase de dedicatoria: Ejemplo: *una gorra: para que no se te escapen las ideas; una bicicleta: para que llegues puntual...* La dedicatoria se adapta a la personalidad, gustos y a todo lo que se conoce del destinatario.
- Jugar a esconder algo. En pareja o en grupo, unos dan las instrucciones de búsqueda, los otros buscan lo escondido. Ejemplo: *A ver quién encuentra a Wally. Pistas: está al lado de una farola y muy cerca de un quiosco; delante de él hay varios coches y detrás está la estatua de la Libertad...*
- Se pueden aprovechar canciones, dichos, refranes que contengan la estructura que queremos trabajar, y que sirvan de modelo para irlas modificando creativamente. Por ejemplo, la siguiente canción ayuda mucho para utilizar traer/llevar, ir/venir: *«Que quieres que te traiga si voy a Madrid / No quiero que me traigas; que me lleves, sí».*
- En clase se puede modificar inventando otros destinos y practicando así la construcción de *ir* con la preposición *a*.

La mayor parte de los ejercicios en los que cada participante tiene una parte de la información y debe completarla con las instrucciones o respuestas del otro, se realiza para practicar de forma controlada, y al mismo tiempo comunicativa, construcciones particulares o la expresión de las funciones que se están estudiando. Hay muchas formas de jugar y muchas formas de dar un giro lúdico a una actividad. Sólo hay que procurar que se adapten a la edad e intereses del grupo o de la clase y al aspecto que se quiere trabajar.

4.5. Hacia la interacción libre

Volvemos al aprender como juego, para cumplir el reto de hacer en español tantas tareas auténticas como es posible realizar en y desde la clase: decidir lo que vamos a hacer, votar, preparar juntos una entrevista de trabajo, celebrar los cumpleaños, visitar una parte de la ciudad, probar la comida de cada país, grabar una cinta...; todo ello responde a una parte de nuestro programa, posiblemente la más interesante, porque es la que se necesita o motiva y todo ello es *juego*. En los primeros cumpleaños de la clase, por ejemplo, sugerimos hacerles una felicitación a las o los homenajeados: en una hoja, los que saben dibujar se esmeran en ello y los demás expresamos deseos muy personales; el primer día y el segundo recordamos cómo se hace (*que* + subjuntivo): *que encuentres a tu príncipe azul, que te llegue el dinero a fin de mes...* En los demás cumpleaños o fiestas se realiza de forma habitual y espontánea.

Todas las simulaciones, representaciones, juegos de roles que se realizan en clase para ensayar la expresión de las diferentes funciones en situaciones diversas, son actividades lúdicas; es importante realizarlas como tales, dejando a los alumnos que asuman el papel acorde con su personalidad y sin perder la gracia del juego; lo contrario puede llevar al ridículo y al rechazo.

5. Dinámicas de la clase para el juego

Al analizar el aprendizaje como juego nos hemos referido a las condiciones que se deben dar en la clase para que funcione el componente lúdico, así como a las **consignas** que ayudan a despertar ese aire de juego: *adivina, a ver quién encuentra, inventa, busca...;* no nos detenemos en repasar los **materiales**, pero sí recordamos que son muy asequibles y que los podemos tener preparados o prepararlos en clase, como parte de la actividad: tarjetas con dibujos y con frases, papeles grandes y pequeños, pegati-

nas, gorros, pelotas, las sillas de la clase —movibles mejor—, transparencias, rotuladores, papel celo, tijeras, «blue-tack» para pegar los papeles en cualquier sitio, juegos de cartas, de la oca, bingos, publicidad de los supermercados, revistas, periódicos, el mismo lenguaje y todo lo que la imaginación de la clase pueda dar de sí. Se puede jugar, además, sentados, en grupo, en pareja, de frente, de espaldas, con una pegatina en la frente, moviéndose, con información previa, con dibujos, con gestos, hablando, cambiando de grupo, compitiendo, colaborando, etcétera, de acuerdo con el tipo de juego y el objetivo de aprendizaje.

La interacción auténtica y los juegos requieren una **dinámica de grupos** donde sea posible moverse, cambiarse de sitio y sobre todo, mirarse, hablarse y escucharse unos a otros y no sólo al profesor. Se puede jugar-trabajar todos juntos, en grupos grandes, pequeños, en pareja o individualmente (Fernández, 1996).

El juego o la actividad en **gran grupo** o grupo colectivo es el idóneo para los momentos de motivación, presentación de los juegos, demostraciones de cómo llevarlos a cabo, de toma de acuerdos, de lluvia de ideas, de enriquecimiento de los contenidos, de llegar a acuerdos, de consideraciones o explicaciones generales, de corrección de errores, de introducciones de una nueva estructura, de síntesis, de representaciones y dramatizaciones...

La actividad en **parejas** es una de las formas de trabajo más rentables para favorecer la comunicación, como primer paso para la participación posterior en grupo, asegura la ejercitación de todos los alumnos, estimula al trabajo personal, ayuda a contrastar opiniones, crea seguridad al comprobar las propias posibilidades y al compartir los problemas. Es la actividad ideal para los que tienen más miedo a arriesgarse y para los que tienen problemas de hablar en grupo, es un paso ágil del trabajo individual al de grupo y viceversa y se presta para todo tipo de actividades: información repartida entre los dos, adivinanzas, láminas, juegos de cartas, itinerarios, acopio de ideas para un tema, preparación de juegos, corrección mutua, etcétera.

El trabajo en **grupos pequeños**, de número variable (actividad más controlada: por pareja, o tres o cuatro alumnos; actividad más creativa: de cinco a siete), enriquece el contenido y es muy útil para lluvia de ideas, debates y juegos más complejos en los que se reparten las actividades y las funciones.

El **trabajo individual** es necesario para preparar la participación en el grupo y para todas aquellas actividades que requieren adecuarse al ritmo personal de cada alumno: diferentes tipos de lectura silenciosa, resolución de problemas, crucigramas, expresión escrita personal creativa, juegos de autocomprobación, etcétera.

Esta variedad de situaciones didácticas ha superado la *enseñanza frontal*, como única forma de estar en la clase, situación que reflejaba clara-

mente el poder del profesor, la disciplina y, sobre todo, una concepción del aprendizaje de la lengua ajeno a la práctica comunicativa. La dinámica que hemos señalado, por el contrario, abre la puerta a situaciones diversas que se adaptan a cada uno de los momentos de la clase y que hacen posible el jugar-aprender del que venimos hablando.

6. Jugar sin materiales. Jugar con las palabras

Hasta ahora nos hemos centrado en el tema del aprender como juego y del juego como estrategia activa para favorecer el aprendizaje. Antes de acabar, nos queremos acercar a una fuente especial de recursos para jugar y es la que ofrece la misma lengua. Se trata de una función específica del lenguaje, la función placer o función lúdica. Esta función es la que hace posible que a través de la misma lengua podamos reír, sonreír, crear, recrearnos, obtener libertad y placer, y no tanto por el qué, por lo que se dice, sino por el poder que tiene la misma lengua de arrastrarnos con su ritmo, de provocarnos con sus combinaciones, de sorprendernos con los diferentes encuentros de las sílabas, de provocar nuestra inteligencia para inventar, de espabilar nuestro humor para captar su juego y de proporcionarnos, no sólo un instrumento, sino toda una experiencia lingüística.

Este juego de crear y recrearse con la lengua, aunque es verdad que no es primario cuando se aprende un idioma, sí posibilita y facilita la comunicación de una manera especial: no se informa sobre un referente ni se pide un favor, pero se establece la comunicación de una forma más emocional, y más profunda, anterior, incluso, a la racional. Cuando se va a sacar más partido de este juego es a partir de los niveles medios de aprendizaje, pero puede estar presente desde el principio; actividades como la discriminación de los nuevos fonemas y grafemas se prestan a múltiples juegos formales: canciones, trabalenguas, pequeños poemas, juegos de entonación, búsqueda de palabras que contengan el fonema que se trabaja, comparaciones de las onomatopeyas de los diferentes países, la risa de cada uno, las diferencias de pronunciaciones, la repetición o invención de trabalenguas, la creación y resolución de crucigramas... Todo eso, desde los primeros momentos; pero ya, a partir de los niveles medios, sobre todo si se reside en el país de la lengua que se aprende, se despierta la necesidad de captar mensajes más variados y de entender las segundas intenciones buenas o guasonas o... lúdicas que caracterizan cualquier discurso, desde el coloquial al publicitario y al literario. Pronto el alumno necesita saber el porqué de la hilaridad que provoca cuando dice inocentemente: *Profesora, estás muy buena*, o cae en las múltiples meteduras de pata a las que estamos habituados. Después de esa primera fase de comprensión, el alumno siente, también, la necesidad

de comunicarse en el nuevo idioma, no de una manera aséptica, sino de una forma personal, con su ironía, su humor y expresándose como es. Todo ello no será posible si no aprendemos a jugar con las palabras.

Otra de las consecuencias más interesantes de estos juegos es el ayudar a captar los mecanismos de la lengua, ya que se pone especialmente de manifiesto el aspecto formal del signo, tanto de la expresión como del contenido. Si jugamos, por ejemplo, con el prefijo arbitrario y le ponemos prefijos a las palabras que no lo llevan, además de crear conceptos nuevos o futuristas, estamos descubriendo uno de los procesos más fecundos en la formación de palabras y captando el valor de cada uno de sus componentes; al lado de *hipermercado*, podemos inventar *hiperparaguas, hipermosquito* o *un desacapuntas, una maxizapatilla* o *un refontanero* (que sería sumamente útil). Además de divertirnos, estamos jugando con las posibilidades que ofrece el sistema de la lengua y que no se agotan en la norma, como nos recuerda Coseriu.

Finalmente, aludiremos a otro porqué importante de este jugar con las palabras y es el abrir a nuestros alumnos a la experiencia lingüística de disfrutar de los textos que juegan con el lenguaje y de animarles para que ellos ensayen también.

Ejemplos

Ofrecemos a continuación algunas muestras de estos juegos (para un desarrollo más amplio, nos remitimos a Fernández, 1987).

Para trabajar con los fonemas:

- Captar el juego fónico en anuncios, canciones, títulos, retahílas, o poemas: *Ibiza en bici, Sola en la sala, De vinos, divino, Colorín, colorado, este cuento se ha acabado, Don dondiego no tiene don, / don, Don dondiego / de nieve y de fuego; /don, din, don / que no tenéis don (...)* R. Alberti.
- Hacer gimnasia articulatoria con los nuevos fonemas, repitiendo los trabalenguas de toda la vida o los que podemos inventar con una técnica muy fácil: empezamos buscando palabras en las que entren los fonemas que queremos trabajar y luego organizamos frases de mayor o menor dificultad; por ejemplo con /k/ y /j/: *caja, queja, coja, quejar, coger, cojear, cajero, quejido, quijada, cajón, quejoso, jaca, jaque, jeque, recoger...: Una jaca coja se quejaba de su jeque que cojeaba recogiendo cajas para su peque.*

  Los mismos fonemas son los que se repiten en la copla popular: *Un cojo cojeando, cogiendo flores, decía a otro cojo: Cojo, ¿qué coges?, cojo, ¿qué coges?, cojo, ¿qué coges?, un cojo cojeando, cogiendo flores.*

Para trabajar con el significante y el significado de las palabras:

- Buscar todas las palabras que se pueden formar a partir de las letras contenidas en una primera y asociarlas después rítmicamente (*Marisol: sol y mar, sola, salí, ramos, mira, miro, risa, ola, amor, mirasol... miro el halo del sol, las olas del amor*).
- Sacar dos palabras de una más larga (*político → tilo y pico; teléfono → foto y leen*).
- Combinar dos o más palabras e inventar una nueva como *eurovisión (chocoleche, teletonta), charadas (oro parece, plata no es*).
- Llegar de una palabra a otra, cambiando algunas letras (de *gato a perro: gato, pato, peto, pero, perro*).
- En corro, tirándose una pelota como en *De la Habana ha venido un barco cargado de...*, se dicen palabras que empiecen por la misma letra, o por la sílaba en que ha terminado la anterior (*comida - dado - dólares - resfriado...*).
- Inventar crucigramas (se escribe una palabra en vertical y después se buscan en las horizontales palabras que contengan una letra que coincida con cada una de las letras de la vertical; se hacen dibujos o se definen y se dejan sólo las casillas para que lo resuelva un compañero).
- Captar los juegos de palabras de los anuncios (*Renfe mejora tu tren de vida*).
- Comprender e inventar adivinanzas.

Para trabajar con la frase (ver también los ejemplos incluidos en el apartado de juegos de *Práctica controlada*).

- Completar libremente frases hechas, anuncios, versos, refranes (*Perro ladrador, poco mordedor*, se convierte en *perro ladrador, buen despertador, ... asusta al ladrón*).
- El binomio fantástico (de Rodari): relacionar palabras con preposiciones o conjunciones y después inventar las historias que esas asociaciones sugieren (*abrigo - pastel: abrigo de pastel, pastel de abrigo, abrigos para los pasteles, pasteles bajo el abrigo, ¿quién come pasteles de abrigo?*).
- Acrósticos (*v i a j e: volver invita a jugar encantados*).
- Inventar frases, contestando a las preguntas de *dónde, cuándo, quién, qué, cómo, por qué*; frases serias o disparatadas, continuando lo que ha escrito el compañero, viéndolo o sin verlo.

Para trabajar con textos: completar, distorsionar, imitar o producir textos a partir de una estructura dada o inventada; los anuncios se prestan mucho a este juego, pero también los cuentos, las canciones, los poemas y todos los

textos rítmicos y con una estructura clara; el trabajo se hace colectivamente, en grupos, individualmente, o cada grupo una parte. Por ejemplo:

> Después de leer a fondo el poema de Cernuda «Te quiero», se pueden mantener las reiteraciones rítmicas y completarlas libremente: (en cursiva señalo lo que se mantiene): *Te quiero / Te lo he dicho con* la mañana, / *Te lo he dicho con* la tarde / *Te lo he dicho con* la noche / *Te lo he dicho con* la risa / *Te lo he dicho también con* la pena / *Te quiero.*

Para terminar, ofrezco una estructura sencilla, rítmica y fácil de llevar a la práctica; me la regaló una amiga. Seguro que te sale un poema bonito. ¿Quieres jugar y hacerlo?:

- Elige y escribe el nombre de una persona o de una cosa que te guste.
- En el verso siguiente, escribe dónde está; dos o tres sitios.
- En el otro, elige dos o tres adjetivos para decir cómo es.
- En otro verso, escribe dos o tres verbos que digan lo que hace.
- En otro escribe algo que tú piensas sobre ello, una frase corta y bonita.
- Por último, repite el primer verso, igual o con alguna variante.

Por ejemplo:

Mi juego,
lejos, cerca, contigo,
feliz, cómplice, amigo,
sorprende, ríe y llega.
Si lo adivinas, te lo doy.
Este juego, tu juego.

Adivina, adivinanza...

¿lo has adivinado?
Es tuyo. Ahora te toca a ti.

Bibliografía

ALARCOS LLORACH, E. (1950), «Fonología expresiva y poesía», *Archivum:* págs. 179 y sigs.

AGÜERA, I. (1990), *Curso de creatividad y lenguaje*, Madrid, Narcea.

BRAVO VILLASANTE, C. (1973), *Antología de la literatura infantil española*, Madrid, Doncel.

CARÉ, J. M., y DWBYSER, F. (1978), *Jeu, langage et creativité,* Paris, Hachette-Larousse.
FERNÁNDEZ, S. (1987), «El desarrollo de la función lúdica en el aula», *II Jornadas Internacionales de Didáctica del Español como lengua extranjera,* Madrid, Ministerio de Cultura, Dirección General de Cooperación Cultural, Servicio de Difusión de la Lengua: págs. 19-40.
FERNÁNDEZ, S. (1996), «La clase, un lugar para la interaccción comunicativa», *LEND (Lingua e nuova didattica) XXV:* págs. 102-117.
JAKOBSON, R. (1983), *Lingüística y poesía,* Madrid, Cátedra, original 1958.
JULIEN, P. (1988), *Activités ludiques,* París, Clé International.
LEE, W. R. (1965), *Language Teaching Games and Context,* Oxford, Oxford University Press.
QUENAU, R. (1987), *Ejercicios de estilo,*Madrid, Cátedra, versión de A. Fernández Ferrer.
RECASÉN, M. (1986), *Cómo jugar con el lenguaje,* Barcelona, Ediciones CEAC.
REYES, A. (1986), «Las jitanjáforas», *La experiencia literaria,* Barcelona, Bruguera: págs. 212 y sigs., original 1941.
RODARI, G. (1979), *Gramática de la fantasía (Introducción al arte de inventar historias),* Madrid, Reforma de la Escuela.
WEIG, F. (1980), *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue,* París, Hachette.
YNDURÁIN HERNÁNDEZ, F. (1974), «Para una función lúdica del lenguaje», *Doce ensayos sobre el lenguaje,* Madrid, Rioduero: págs. 215-227.