JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA ESPAÑOLA A LOS ESTUDIANTES UZBEKOS

NILUFAR SABIROVA
Universidad Estatal Uzbeka de Lenguas del Mundo (Uzbekistán)

INTRODUCCIÓN

En el mundo existen muchas lenguas y siempre estas lenguas funcionaban para establecer relaciones entre los países. Siempre fueron estimados los hombres que dominaban muchas lenguas. La lengua es una instrumento magnífico (majestuoso) y milagroso que hace desarrollar el cerebro humano y abre la puerta de la ciencia. Después de la Independencia de Uzbekistán se instauraron relaciones exteriores e interiores, económicas, políticas y científicas con muchos países, por lo que tiene gran importancia conocer lenguas extranjeras. La introducción del español como segunda lengua extranjera en nuestra universidad y generalmente en la enseñanza superior de Uzbekistán se inició en septiembre de 1997, después de aprobar el Decreto «Programa nacional de la Formación de cuadros» el 27 de agosto de 1997. Según este Programa se empezó a introducir la lengua extranjera en la enseñanza superior, lo que jugó un papel muy importante en la preparación de especialistas calificados en distintas ramas de la sociedad, para Uzbekistán, así como para los países colindantes. Se creó para ello la *Universidad Estatal Uzbeka de Lenguas del Mundo*. En el año 2003, después de la visita oficial de Islom Karimov, el Presidente de la República Uzbekistan al Reino de España, se inauguró la filología

hispánica en esta universidad. Entre los años 2005 y 2009, se introdujo la enseñanza de E/LE en todas las facultades de nuestra universidad. Actualmente más de mil alumnos estudian el castellano como segunda E/LE en estas seis facultades. Es obligatorio estudiar dos lenguas extranjeras en todas las facultades, una de las cuales, al menos, es occidental. Los profesores del Departamento de las lenguas romano-germánicas enseñan también tales lenguas como el francés, inglés, alemán que son lenguas tradicionales para todas las instituciones educativas del país.

El éxito de E/LE no es cuestión de moda, sino de gran interés por España, la cultura hispánica y por la gran demanda por parte del sector turístico. A pesar de que geográficamente estamos muy lejos de España, gracias a las visitas oficiales del Presidente de Uzbekistán, al trabajo realizado por la Fundación de Foro de la Cultura y a la actividad de la Embajada uzbeca en España, de año en año nuestros países se acercan cultural, económica y políticamente. Pero se produjo un problema en nuestros estudios:

1. No hay modernos materiales didácticos y metodológicos de la lengua española. Tratamos de hacer algo nosotros mismos, descargamos algunos materiales del Internet. Son muy útiles algunas páginas web tales como la del Instituto Cervantes, la de AEPE y algunos foros didácticos de los profesores de español. Sin embargo, necesitamos mucho las audiciones y videos temáticos que normalmente no se descargan gratis y son muy útiles para enseñar la pronunciación correcta, de la lengua coloquial.
2. Hay problema con la pronunciación, porque los estudiantes son de diferentes regiones de Uzbekistán y cada región tiene su dialecto. Por eso los estudiantes que aprenden la lengua española en su pronunciación domina el sistema de la lengua materna y aparece la interferencia de los sonidos. Para vencer la interferencia de los sonidos el estudiante tiene que saber unidades fonéticas.

Muchos estudiantes me preguntan por qué es tan importante la pronunciación cuando uno está aprendiendo español. Por eso decidí dar unas informaciones sobre su importancia. Las principales razones son que la buena pronunciación evita malentendidos, mejora el entendimiento y da confianza al hablar. Por ejemplo: si una persona tiene una buena pronunciación evitará las malas interpretaciones y

situaciones embarazosas. Para mejorar la audición, los estudiantes tienen que escuchar música, ver videos, filmes, teatro, etcetera. Y deben acostumbrarse a hablar sin miedo. Por eso concedo mucha importancia a la expresión oral y enseño las reglas de la pronunciación. Por supuesto, no se trata de olvidar la Gramática. Pero para nuestros estudiantes la lengua es un instrumento, no un fin en sí mismo. Los objetivos globales que tiene el Área de Lengua no pueden reducirse al tratamiento mecánico de los diferentes aspectos gramaticales. El desarrollo de las destrezas comunicativas afecta tanto a la capacidad de la comprensión como a la expresión, y ambas en sus vertientes oral y escrita.

Facilitar la preparación de personas capaces de analizar desde una perspectiva crítica todo tipo de mensajes, y de expresar sus opiniones, es imprescindible en una enseñanza que pretenda ser realmente formativa. Somos los profesores los primeros que debemos creer realmente en estos objetivos, porque, de no ser así, difícilmente se transformará del día en día nuestra asignatura. Desde esta perspectiva, el aula de Lengua puede dar cabida a diversas prácticas que la acercan al mundo de hoy: la introducción de la prensa, el análisis de los medios de comunicación de masas, el lenguaje audiovisual, etc. Todo ello debe ir acompañado de una metodología participativa, con la que el alumnado se implique en el aprendizaje. En este sentido, nos parecen especialmente interesantes las aportaciones de la dinámica de grupos y la animación sociocultural, colaborando a que la enseñanza vaya más allá de una simple transmisión de contenidos. Pondré algunos ejemplos

JUEGO DE TARJETAS

La finalidad de esta técnica es revisar el trabajo realizado por el alumnado, y hacerlo de una forma diferente a los exámenes o controles. Como veremos, se puede utilizar para corregir errores gramaticales o de ortografía, para diferenciar oraciones, o para llevar a cabo otro tipo de distinciones en el terreno lingüístico.

Los elementos básicos para realizar la actividad son un listado de frases (correctas o incorrectas), y dos tarjetas, una verde y otra roja, para cada alumno con sus correspondientes sobres. El profesor presenta la primera frase, escribiéndola en la pizarra o mediante un retroproyector (esta segunda opción ayuda a evitar que se disperse la atención). Cada estudiante debe reflexionar unos instantes sobre si la

frase en cuestión es correcta o no, y tomar después en su mano el sobre que contiene la tarjeta verde, en el primer caso, o el de la tarjeta roja, si cree que es incorrecta. La idea de utilizar un sobre tiene como finalidad que cada alumno solo esté pendiente de su decisión y no del color de la tarjeta elegida por la persona que está a su lado. A una señal del profesor, todos los alumnos sacan del sobre la tarjeta seleccionada, y la muestran con la mano en alto.

Generalmente no hay unanimidad en el color de las tarjetas, por lo que las personas que creen que la frase no es correcta explican sus razones al resto de sus compañeros/as; estos, a su vez, comentan si están de acuerdo o no con sus argumentos, si modifican el color de la tarjeta o lo mantienen, estableciéndose un pequeño debate hasta llegar a una posición común; si esta no se consigue, no es acertada, o hay dudas, el profesor interviene para aclarar la situación. El mismo procedimiento se sigue con cada una de las restantes frases.

Las ventajas de esta técnica son perceptibles ya en el mismo clima con el que se aborda, desaparece la tensión del examen, porque diluye en la evaluación colectiva la preocupación por el resultado; para ello, se le insiste al alumnado en que no es un examen, sino una actividad de aprendizaje sobre errores (es ideal que las frases estén extraídas de los fallos más frecuentes de los propios alumnos en tareas anteriores), y en que lo importante es que al final queden claros los usos correctos de la lengua. La información que le aporta al profesor/a este ejercicio resulta de bastante interés, puesto que le permite obtener una visión de conjunto sobre las cuestiones gramaticales que han quedado claras o sobre las que se debe insistir. A la vez que esta percepción colectiva, el docente puede hacerse también una idea de los alumnos que han tenido más problemas para asimilar la materia (en los casos en que un mismo alumno no suele acertar con el color de la tarjeta). Una faceta del especial valor de esta evaluación colectiva es el hecho de que se base en la autocorrección. Son los propios alumnos los que entran a debatir sus opiniones y modifican sus planteamientos; esto refuerza el papel del profesor como dinamizador del aprendizaje, más que como almacén de contenidos.

Como dijimos, esta actividad puede adaptarse a diferentes aspectos: además de utilizarse para la corrección de errores gramaticales o de ortografía, puede servir para que el alumno distinga entre varios tipos de oraciones; para ello, conviene añadir otros colores de tarjeta. Por poner un caso concreto, ante una frase dada, el estudiante debe señalar si es una proposición subordinada sustantiva, adjetiva o adverbial, mediante la elección de la tarjeta del color que

previamente se ha fijado para cada tipo de subordinada. De la misma forma, permite diferenciar sintagmas o hacer otro tipo de distinciones.

JUEGO DE LETRAS

Se trata de adaptar el conocido juego de formación de palabras a partir de un conjunto de letras, para añadir al enriquecimiento léxico otros objetivos, como el de la mejora de la ortografía.

A cada pareja de alumnos se les da un conjunto de ocho letras (una por tarjeta), seis de ellas elegidas al azar (aunque tres corresponden al bloque de las vocales y tres al de las consonantes), y las dos últimas fijas, seleccionadas por el profesor, según el aspecto sobre el que se quiera insistir; por ejemplo, si anteriormente hemos tratado en clase de los problemas que presentan las grafías «b»/«v» , a los alumnos se les da una tarjeta de cada una de ellas, para que formen una palabra que necesariamente lleve al menos una de estas dos letras. Además, se les da otra posibilidad, que consiste en utilizar cualquier tarjeta como comodín, simplemente con darle la vuelta al papel, por la parte blanca; pero ese comodín sólo puede hacer la función de una «b» o «v» (con ello aumentamos el uso de las dos letras que centran nuestro interés). Una vez formada la palabra por parte de cada pareja, se contabilizan los puntos que cada una ha conseguido. La puntuación de las letras empleadas está pensada también para incentivar el empleo de las letras «b» y «v»: se les da un punto a las consonantes, dos a las vocales y tres a la «b» y a la «v».

En la puesta en común de las palabras construidas se corrigen los posibles errores y se aclaran los usos que presenten dudas.

JUEGO DE MEMORIZAR LAS PALABRAS

Con esta actividad se busca que el alumno se ponga a memorizar las palabras seguidas del uno al otro, para repetir las palabras que preceden. Para empezar, se divide la clase en tres o cuatro grupos de menos de diez alumnos o se puede jugar con todo el grupo sin dividirse, que van a llevar a cabo la misma tarea. Un alumno del grupo dice una palabra, y el siguiente alumno repite la del anterior y dice la suya, para que los demás las escuchen y memoricen. Mientras cada estudiante del grupo dice su palabra, el alumno que ha empezado primero debe recordar la última palabra mencionada por el último

alumno; seguidamente, los alumnos acumulan y enriquecen su fondo léxico; y el profesor será moderador y controlará todas las palabras para que no repitan la misma palabra de su compañero/a, numerándolas. Si el alumno no logra enumerar todas las palabras en orden abandonará el juego. De tal manera siguen jugando hasta que quede solo un alumno y gane el punto. Este juego les da la oportunidad para la autoevaluación de cada alumno y fomenta la memoria.

JUEGO DE ADIVINAR LOS NOMBRES DE LAS PERSONAS FAMOSAS

El objetivo de este juego es conocer las personalidades de la historia, del cine, del arte, del deporte, etc. Esta actividad les ayuda a los alumnos a saber hacer preguntas en clave para adivinar el nombre de la persona famosa que está escrito en la tarjeta. Se pueden elegir los nombres de los hombres de estado, políticos, hombres de ciencia, personalidades literarias, artistas, actores y actrices, cantantes, deportistas, etc. Un alumno sale voluntariamente y el profesor le pega en la espalda la tarjeta con el nombre de una persona famosa y los demás ven la tarjeta. Luego el alumno tiene que hacer tres preguntas en clave y adivinar aquella persona famosa. Los alumnos tienen que contestar sólo ¨Sí¨ o ¨No¨.

MÉTODO «ATAQUE CEREBRAL» (*BRAINSTORMING*)

En la clase realizar "ataque de las opiniones e ideas" es muy útil para que razonen los alumnos diferentes ideas, las acumulen y lo más importante es evitar los razonamientos iguales de cada alumno.

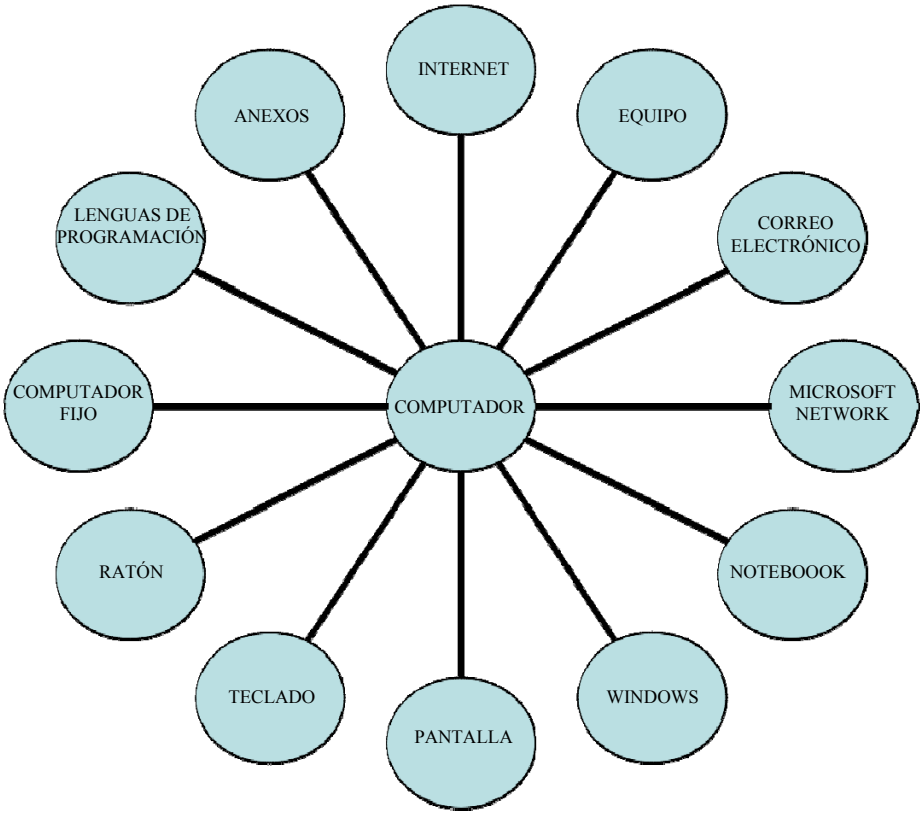
Esta actividad se juega en un grupo de no más de 15 alumnos; el factor principal es acumular nuevas ideas u opiniones en cuanto al tema dado. No hay que prestar atención a la calidad de dichas ideas u opiniones sino a la cantidad de ellas. Dichas ideas u opiniones no se discuten ni se critican; el debate va en un clima libre y sincero; según las ideas u opiniones acumuladas se perfecciona una opinión común. La calidad y el valor de dichas ideas u opiniones se evalúa por los expertos que entienden bien del tema o problema. La misión principal del profesor en esta actividad consiste en acumular lo más posible cada idea u opinión dicha por cada alumno.

MÉTODO «KLASTERING» (RAMIFICAR)

Este método consiste en ramificar seguida, libre y abiertamente cada opinión concreta o noción que corresponde al tema. Ramificar (Klastering) se realiza según los siguientes criterios:

1. El alumno escribe seguidamente en un papel cualquier idea u opinión que le viene a la cabeza.
2. Sigue escribiendo hasta que terminen sus ideas u opiniones; si terminan, hay que dibujar algo en el papel hasta que venga otra idea u opinión nueva.
3. Hay que tratar de aumentar lo más posible las ideas u opiniones seguidamente.

Abajo damos un ejemplo de este método:



CONCLUSIÓN

A través de estas actividades los alumnos tratan de trabajar independientemente, buscan materiales necesarios que se consideran para que razonen en el aula y ayuden a su equipo. El profesor ve que sus alumnos trabajan en colaboración, en parejas y colectivamente. De tal manera el profesor por una parte evalúa los conocimientos de sus alumnos y a la vez éstos expresan sus opiniones en cuanto al tema. Entre las ventajas que se pueden reseñar en la utilización de este tipo de juegos destaca la solidaridad, intelectualidad y concentración de los alumnos.

La motivación que se produce en los alumnos a la hora de poner en marcha la destreza lingüística de expresión escrita nos parece interesante para superar el miedo al papel en blanco, demostrando, además, que escribir creativamente puede ser algo divertido.

El conjunto de estas actividades intenta ser una aportación a una noción dinámica de la enseñanza de la Lengua, que desarrolle las habilidades lingüísticas del estudiante a la vez que la creatividad, partiendo del convencimiento de que el Área de Lengua y Literatura es pieza clave en la formación de un alumnado capaz de comprender el mundo que le rodea, y de expresar sus propios sentimientos e ideas. Estoy plenamente convencida de que las actividades que consisten en los juegos de este tipo sirven para desarrollar enormemente la creatividad lingüística de nuestros alumnos.

BIBLIOGRAFÍA

Djamolxonov, H. A. (2004): *La lengua uzbeka literaria*, Tashkent.

Djusupov, M. (2002): *El sistema de los sonidos en las lenguas ruso y kazajo*, Tashkent.

González Nieto, Luis (1994): *Enseñar Lengua en la Educación Secundaria,* Madrid.

Ishmujamedov Ravshan (2008): *Las innovaciones tecnológicas en la educación*, Fondo Istedod del Presidente de la República Uzbekistán, Tashkent.

Jonikulov Majsatullaevich Ziyodullo (2010): *El papel de los métodos interactivos en el estudio de E/LE*, Tashkent. Instituto de Estudios Orientales de Tashkent.

Novicova, I.. *El manual de lengua española para Ios cursos de los institutos y facultades de las lenguas extranjeras*, Moscú.

Toshxonov, M., T.Umbarova, K. Abdullaev (2009), *Manual*, Tashkent.