¡A BUENAS HORAS, MANGAS VERDES!: PRESENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE CONTENIDOS FRASEOLÓGICOS EN LA CLASE DE ELE

Lucía López Vázquez
Universidade de Vigo

RESUMEN

La fraseología tiene un papel fundamental en el aprendizaje de una lengua extranjera porque, por una parte, forma parte de la lengua y da cuenta de la visión del mundo de la cultura meta y, por otra, dota los intercambios comunicativos de los aprendientes de una gran fluidez e idiomaticidad.

Sin embargo, la enseñanza de estos contenidos sigue siendo un misterio para muchos. De ello es buena muestra la explotación didáctica de muchos manuales de español para extranjeros, en los que la tarea del alumno se limita a unir con flechas una unidad fraseológica con su significado o a ejercicios de tipo *cloze*, donde el estudiante se limita a rellenar huecos.

Por este motivo, en esta experiencia práctica nos proponemos reflexionar sobre la competencia fraseológica, las dificultades que entraña su aprendizaje/enseñanza y ofrecer propuestas para su explotación en el aula.

PALABRAS CLAVE

Fraseología, léxico, gramática, locuciones, colocaciones, paremias, pragmática.

OBJETIVOS DE LA EXPERIENCIA

- Reflexionar sobre el papel actual de la fraseología en el aula de español LE.
- Ofrecer propuestas para su explotación didáctica.

La teoría y la práctica no siempre van de la mano y el papel del componente fraseológico en la enseñanza de lenguas extranjeras, concretamente en el caso del español, en un claro ejemplo de ello. Prácticamente cualquier manual que abramos, independientemente del enfoque metodológico adoptado, contendrá algún ejercicio sobre unidades fraseológicas (muchas veces también llamadas modismos, frases hechas, expresiones idiomáticas…). Sin embargo, sin comparamos todos esos manuales, sorprende observar que la tipología de los ejercicios, así como su explotación didáctica distan mucho de lo deseable.

Así como en el caso de otras cuestiones gramaticales o léxicas nos esforzamos para asegurarnos de que los alumnos interiorizan y reutilizan paulatinamente ciertos contenidos, en el caso de la fraseología muchas veces no prestamos suficiente importancia a esta parte que es tan útil como difícil de adquirir.

Las principales dificultades a la hora de aprender estas unidades son, en primer lugar, la opacidad semántica, ya que muchas veces su significado no se puede deducir a partir de la suma del de los componentes que las integran. Las restricciones gramaticales que presentan estas unidades son otro importante obstáculo que tenemos que tener en cuenta a la hora de programar su enseñanza, sin olvidar las restricciones en cuanto al uso y al registro inherentes a cada fraseologismo.

A continuación, mostramos algunas producciones reales de alumnos en los que se puede observar el nivel de adquisición de la unidad fraseológica *poner verde:*

> *"No es para poner verde a alguien, pero la mayoría de la gente es ignorante"*
> *"algunos de los aficionados del equipo empezaron a poner verde contra usted"*
> *"no tenemos que poner verde los políticos"*
> *"a menudo se pone verde la recogida selectiva, diciendo que es inútil, poco difundida y mucha gente no da su brazo a torcer"*

En los ejemplos anteriores se puede observar claramente que los errores que cometen los alumnos a la hora de utilizar la unidad propuesta no tienen lugar en el plano semántico, sino que se producen por una falta de conocimiento de sus restricciones pragmáticas y gramaticales.

De este modo, el hecho de que en las unidades fraseológicas confluyan aspectos gramaticales, léxicos y pragmáticos dificulta no solo su aprendizaje, sino también su enseñanza. Por este motivo, son muchos los docentes que no saben como llevar al aula estos contenidos de manera eficaz.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

La actividad que aquí presentamos es una adaptación del juego de mesa *Party&Co*, un clásico de las fiestas y reuniones entre amigos que, por su carácter lúdico y versátil, puede suponer una propuesta interesante para la revisión de diferentes contenidos en diferentes estadios del aprendizaje.

En este caso, la propuesta que hacemos va dirigida a estudiantes de nivel C1 con un alto grado de competencia en lengua española. El profesor presentará la actividad y explicará las reglas del juego. A continuación, los alumnos formarán grupos (de no más de cuatro personas) y comenzará el juego. Conviene que no haya demasiados grupos ya que, de este modo, el juego se hace más rápido y dinámico.

Con esta actividad, además de reflexionar sobre los diferentes tipos de unidades fraseológicas, se ejercitan diversos aspectos relacionados con su adquisición. Por una parte, se fijan colocaciones y locuciones y, por otro, se reutilizan expresiones previamente presentadas y ejercitadas a través de ejercicios formales en el aula, de modo que no solo el alumno tiene ocasión de poner en práctica sus conocimientos, sino que el docente a su vez también obtiene una buena muestra del grado de asimilación e interiorización de las unidades fraseológicas estudiadas, lo que permite evaluar las dificultades con las que los estudiantes se encuentran a la hora de llevarlas a la práctica (restricciones gramaticales, pragmáticas, de registro, etc.).

MATERIALES NECESARIOS PARA LA ACTIVIDAD

Para la realización de la actividad se necesitan:

a) El tablero recortable que se adjunta al final de estas páginas y que, para mayor comodidad, se encuentra dividido en dos páginas (es necesario unirlas).
b) Las tarjetas con pruebas que se adjuntan al final de estas páginas. Cada uno de los colores se corresponde con una categoría.
c) Dados para el juego.
d) Las estrellas de colores recortables que figuran al final de estas páginas.

REGLAS DEL JUEGO

Cada grupo necesita una ficha y un dado para desplazarse por el tablero. El objetivo es obtener las estellas de todos los colores y volver al centro del tablero.

El tablero presenta casillas de diferentes colores, cada una de ellas correspondiente a una prueba que el grupo tiene que realizar:

Mímica (casilla naranja)	Uno de los miembros del grupo dispone de 30 segundos para que sus compañeros adivinen una colocación. Puede utilizar todo el cuerpo para explicarla, pero no puede hablar.
Leer los labios (casilla azul)	Una persona del grupo tiene 30 segundos para que sus compañeros, leyéndole los labios, adivinen una paremia.
Bla bla bla (casilla verde)	El grupo tiene un minuto para hablar ininterrumpidamente sobre un tema. Si uno de los miembros del grupo se queda callado, otro tiene que tomar la palabra de manera adecuada y continuar.
Frases hechas e improvisación (casilla gris)	El grupo tiene una tarjeta con una locución. Tienen que explicar su significado e improvisar un diálogo de, al menos, diez intervenciones, en el que se utilice dicha expresión.
Palabras prohibidas (casilla amarilla)	Una de las personas del grupo tiene 30 segundos para que sus compañeros adivinen la palabra o palabras de la tarjeta en la que, además, se encuentran una serie de palabras que no se pueden utilizar para la definición.

Todos los grupos comienzan en el centro del tablero y, en función del número que obtengan al tirar el dado, se pueden desplazar libremente por el tablero en todas las direcciones. En cada casilla tendrán que sacar una tarjeta del color indicado y realizar la prueba. Si la superan, podrán mantener el turno y así optar a una estrella (que solo se obtiene en las casillas de los extremos interiores del tablero).

Cuando un grupo ha obtenido las cinco estrellas tiene que volver al centro del tablero (obteniendo para ello la puntuación justa con el dado). Allí sus compañeros les harán las pruebas finales (una de cada color). Para ganar el juego será necesario que el grupo supere tres de las cinco pruebas finales.

BIBLIOGRAFÍA

BOSQUE, I. (coor.) (2004) *REDES. Diccionario combinatorio del español contemporáneo*. Madrid: SM.

BOSQUE, I. (coor.) (2006) *Diccionario combinatorio práctico del español contemporáneo*. Madrid: SM.

Consejo de Europa (2003) *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Anaya.

CORPAS PASTOR, Gloria (1996) *Manual de fraseología española*. Madrid: Gredos.

Instituto Cervantes (2007) *Plan curricular del Instituto Cervantes. Niveles de referencia para el español*, Madrid: Biblioteca Nueva.

PENADÉS MARTÍNEZ, I. (2008) *70 refranes para la enseñanza de español*. Madrid: Arco Libros.

Sitios web consultados:

Diccionario de Colocaciones del Español: http://www.dicesp.com [05/06/14].

ANEXOS

ESTRELLAS



TARJETAS (Mímica)

CORRER UN RIESGO	**COMETER UN ERROR**	**TENER UN PAPEL IMPORTANTE**
HACER UN REGALO	**REFRESCAR LA MEMORIA**	**PRONUNCIAR UN DISCURSO**
TENER UNA PESADILLA	**DISCUTIR ACALORADAMENTE**	**HERIDO LEVE**
ECHARSE UNA SIESTA	**PASEAR AL PERRO**	**HACER LA COMPRA**
ESTALLAR LA GUERRA	**DORMIR PROFUNDAMENTE**	**DIENTE DE AJO**
ELIZMENTE CASADOS	**LONCHA DE JAMÓN**	**CRUZAR LA FRONTERA**

TARJETAS (Leer los labios)

ANDE YO CALIENTE, RÍASE LA GENTE	**A CADA CHANCHO LE LLEGA SU SAN MARTÍN**	**QUIEN A BUEN ÁRBOL SE ARRIMA, BUENA SOMBRA LE COBIJA**
EL QUE LA SIGUE LA CONSIGUE	**MÁS VALE PÁJARO EN MANO QUE CIENTO VOLANDO**	**¡A BUENAS HORAS, MANGAS VERDES!**
A ENEMIGO QUE HUYE, PUENTE DE PLATA	**NO HAY MAL QUE POR BIEN NO VENGA**	**ARRIEROS SOMOS Y EN EL CAMINO NOS ENCONTRAREMOS**
DONDE LAS DAN, LAS TOMAN	**A QUIEN MADRUGA, DIOS LE AYUDA**	**AGUA QUE NO HAS DE BEBER, DÉJALA CORRER**
A CABALLO REGALADO NO SE LE MIRAN LOS DIENTES	**DONDE FUERES, HAZ LO QUE VIERES**	**LA OCASIÓN HACE AL HOMBRE LADRÓN**
A MAL TIEMPO, BUENA CARA	**EL QUE AVISA NO ES TRAIDOR**	**DIME CON QUIEN ANDAS Y TE DIRÉ QUIÉN ERES**

TARJETAS (Bla bla bla)

EL FESTIVAL DE EUROVISIÓN	**LAS LECTURAS DE VERANO**	**LOS FINES DE SEMANA**
LA CULTURA DE TU PAÍS	**EL CINE DE TU PAÍS**	**TRADICIONES ESPAÑOLAS**
LAS SERIES DE TELEVISÓN	**LOS ASTRONAUTAS**	**LOS EXÁMENES DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD**
LOS CALCETINES	**DEPORTES EXTREMOS**	**VIAJES INCREÍBLES**
LA CRISIS ECONÓMICA	**EL MICROONDAS**	**LAS RELACIONES FAMILIARES**
CÓMO CONSERVAR A LOS AMIGOS	**CÓMO AHORRAR EN MOMENTOS DE CRISIS**	**LA REVOLUCIÓN DE INTERNET**
LAS REDES SOCIALES	**EL RECICLAJE EN TU CIUDAD**	**APRENDER LENGUAS EXTRANJERAS**

TARJETAS (Frases hechas e improvisación)

SER EL OJITO DERECHO DE ALGUIEN	**SEGUIR LA LEY DEL MÍNIMO ESFUERZO**	**PONER VERDE A ALGUIEN**
DAR LA NOTA	**ESTAR ENTRE LA ESPADA Y LA PARED**	**HABLAR POR LOS CODOS**
SER EL ABOGADO DEL DIABLO	**COSTAR UN OJO DE LA CARA**	**APUNTARSE A UN BOMBARDEO**
SER LEY DE VIDA	**HACER CASTILLOS EN EL AIRE**	**HACERSE EL SUECO**
HACER EL INDIO	**ESTAR COMO UN FLAN**	**SER DE ARMAS TOMAR**
LUCHAR CONTRA VIENTO Y MAREA	**SALIRLE A ALGUIEN EL TIRO POR LA CULATA**	**TENER MÁS CAR QUE ESPALDA**
ESTAR /QUEDARSE MÁS SOLO QUE LA UNA	**MIRAR A ALGUIEN POR ENCIMA DEL HOMBRO**	**DARLE LA ESPALDA A ALGUIEN**

TARJETAS (Palabras prohibidas)

TENER ENCHUFE **Pared** **Recargar** **Influencia** **Trabajo**	**SER UÑA Y CARNE** **Amistad** **Cuerpo** **Mano** **Dedo**	**SER COSER Y CANTAR** **Fácil** **Aguja** **Esfuerzo** **Tela**
HACER LA PELOTA **Profesor** **Alumno** **Balón** **Jugar**	**HACER ESES** **Letra** **Borracho** **Beber** **Caminar**	**HACER SOMBRA** **Árbol** **Importante** **Persona** **Negro**
RASCARSE LA BARRIGA **Cuerpo** **Estómago** **Nada** **Vago**	**DAR DE LADO** **Abandonar** **Ignorar** **Amigo** **Pasar**	**DAR MALA ESPINA** **Intuición** **Planta** **Picar** **Flor**
DAR EN EL CLAVO **Acertar** **Adivinar** **Pared** **Martillo**	**DAR CALABAZAS** **Naranja** **Halloween** **Dejar** **Novio**	**ECHARLES MARGARITAS A LOS CERDOS** **Desaprovechar** **Malgastar** **Animal** **Flor**
PONERSE MORADO **Color** **Comer** **Dulces** **Hartarse**	**SER LA OVEJA NEGRA** **Color** **Animal** **Familia** **Diferente**	**COMERSE EL MARRÓN** **Color** **Castaña** **Responsable** **Problema**
TIRAR LA TOALLA **Abandonar** **Secarse** **Ducha** **Perder**	**NO TENER PELOS EN LA LENGUA** **Boca** **Hablar** **Decir** **Cuerpo**	**HACER CASTILLOS EN EL AIRE** **Planes** **Casa** **Cielo** **Imaginar**

TABLERO



