

ORIOI RIPOLL



es@lavanguardia.es

en juego

JUGAR CON LA LENGUA

Insistimos en repetir los esquemas con los que aprendimos. Me explico. Cuando estudiamos una nueva lengua, pongamos el inglés, hicimos muchos ejercicios repetitivos y mecánicos con los que llenamos agujeros en una frase o memorizamos diálogos más o menos acertados para tener al final la habilidad para comunicarnos en cualquier situación.

Dejemos de lado los sistemas clásicos y busque-

mos una nueva perspectiva. Hace unos años preparé con la pedagoga Clara Balaguer, especialista en el aprendizaje de la lengua, y un equipo de educadores un material donde partíamos de la idea de que el juego es una situación comunicativa real, es decir, que los jugadores deben expresarse y entender a sus compañeros y adversarios.

Esta perspectiva nos abre muchas posibilidades para jugar dentro de una clase de lengua y dejar que los jugadores la usen en sus situaciones comunicativas.

Muchos juegos tienen un recitado inicial o una pequeña canción, en algunos casos aparecen preguntas y respuestas que dan a los jugadores patrones lingüísticos que podrán usar posteriormente y en otros los participantes deberán comunicarse libremente pidiendo un objeto o una información

determinada. Estos son los que podemos colocar en nuestro repertorio de juegos con la lengua.

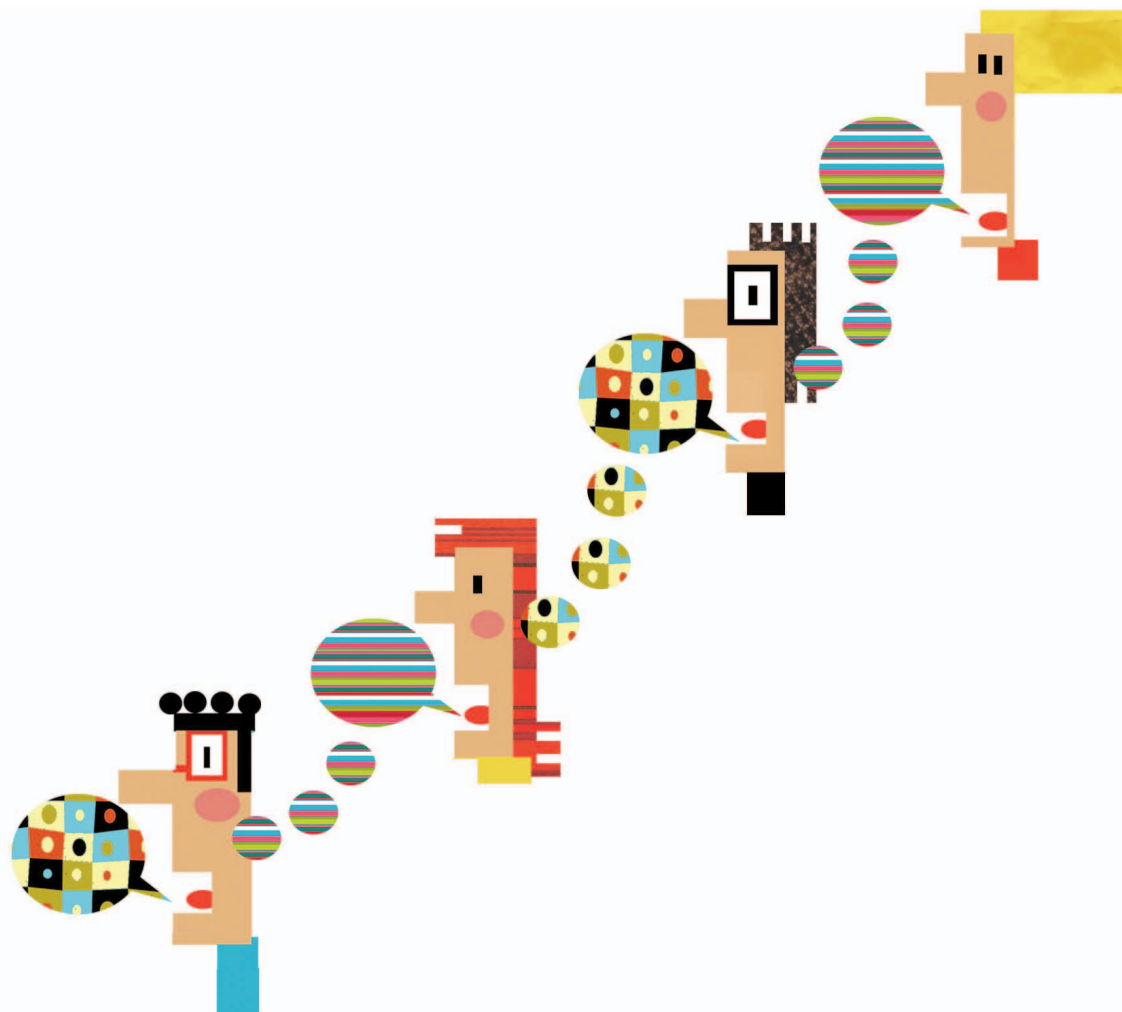
Para el primer juego necesitamos un anillo y un grupo de doce o más personas. Formamos dos equipos iguales que se colocan sentados uno delante del otro y escogemos el equipo que empieza. Un jugador de este equipo toma el anillo; el resto de sus compañeros junta las manos. El jugador que tiene el anillo pasa por todas las manos de sus compañeros y lo deja caer en alguna de ellas. Cuando ha acabado pregunta al equipo adversario “¿quién tiene el anillo?”, ellos deberían ponerse de acuerdo para formular una hipótesis “creemos que la tiene...”. Si aciertan suman un punto, si

LO QUE CUENTA ES QUE LOS JUGADORES USEN SUS RECURSOS PARA HACERSE ENTENDER; JUGAR ES COMUNICAR

fallan suma un punto el equipo contrario. Gana el primero que llegue a cinco puntos. Así los jugadores usan la lengua libremente, creando frases con los recursos de que disponen.

Para el segundo juego los participantes se colocan en círculo. El primero empieza diciendo “tengo un clip”, el segundo pregunta “¿un qué?” y el tercero responde “un clip”. A partir de este momento la cosa se complica porque los dos siguientes dicen la primera frase, “tengo un clip”, otros dos la segunda y dos más la tercera. Ahora les tocará decir cada frase a tres jugadores... y luego a cuatro, hasta que alguien se equivoque y pague una prenda. Los participantes usan una frase determinada, y luego se les puede pedir que inventen nuevas frases con el mismo patrón.

Y las prendas mismas ya pueden ser un nuevo intento de comunicarse. Al final lo que cuenta es que los participantes usen sus recursos para hacerse entender. Y es que al final, jugar es comunicarse. ¿No creen? ■



Luisa Vera