

JUGAR CON EL LENGUAJE TÉCNICAS DE EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA

Experiencia: Antonio Sánchez Romo

Resumen

Se presentan en el artículo una serie de Técnicas de Expresión Oral y Escrita ejercitadas con los alumnos que cursan esta asignatura optativa dentro del Plan de Estudios como Maestros en el C.E.S. Don Bosco. Ellos han evaluado positivamente los ejercicios realizados en clase y han experimentado, con éxito, muchas de ellas durante las Prácticas con alumnos de Primaria, seleccionando las más adecuadas para cada edad. Las sugerencias y ejemplos ofrecidos pueden servir de pista y orientación para otros profesores en la práctica docente.

Abstract

In this article some Speaking and Writing Techniques are presented. They were practiced with a group of students from the C.E.S. Don Bosco, who have taken a course on this subject within their curriculum. As for the exercises they did during their lessons and successful application of the techniques they carried out during their teaching practice period with Primary School Students, the scores have been regarded as very positive, so that the most suitable exercises have been chosen to be used at each level. The given suggestions and examples may offer other teachers same useful advice concerning their use at school.

INTRODUCCIÓN

Una impresión personal, compartida con otros profesores y corroborada por los alumnos de Magisterio cuando regresan de las Prácticas, es que los niños de hoy van contentos al colegio y se lo pasan bien en clase. Me estoy refiriendo a los niveles de Enseñanza Infantil y de Primaria.

La Reforma Educativa ya no se propone sólo la formación del homo sapiens o el homo faber, sino que atiende también al desarrollo del homo ludens y el homo loquens. Y esto se refleja en los contenidos que se imparten, métodos empleados, procedimientos y actitudes que tienden a desarrollar.

Por eso, creo que ya no es justa la acusación de Leopardi, citada por Gianni Rodari en su estupenda Gramática de la Fantasía “A la infancia, la más hermosa y afortunada etapa del hombre, se la atormenta de mil maneras, con mil angustias, temores, agobios, que provienen de la educación e instrucción, hasta tal punto que el hombre adulto, aún en medio de la infelicidad... no aceptaría volver a ser niño si ha de sufrir lo mismo que en su infancia ha sufrido” (RODARI, 1991, 24).

RODARI y los muchos maestros que intentan seguir hoy su ejemplo

haciendo cada día que esto ya no sea del todo verdad.

1. TÉCNICAS ENSAYADAS CON Y POR FUTUROS MAESTROS

Para contribuir un poco a que la enseñanza de la lengua sea de verdad un juego, selecciono alguno de los múltiples ejercicios –técnicas- inventados o tomados de diversos autores y ensayados en el aula con los estudiantes de Magisterio, dentro de la materia optativa: Técnicas de expresión oral y escrita. Los futuros maestros, a la vuelta de sus Prácticas, manifiestan que les han sido útiles y que han funcionado con los niños.

Para los maestros en ejercicio no revestirán demasiada novedad. Hay abundante bibliografía sobre el tema. Aún así, pienso que pueden servir a quienes aún no se han decidido a experimentarlas.

La Reforma Educativa, en cada una de las etapas, da una importancia extraordinaria a las capacidades de comunicación y expresión.

Aquí voy a referirme a algunas actividades o técnicas para fomentar la expresión oral o escrita. Prescindo de las formas de expresión no lingüística: icónica, plástica, corporal, etc...

Por expresión entiendo la comunicación vista desde el emisor: el que habla o escribe, en oposición al que escucha o al que lee. Supone siempre la manifestación de la interioridad del que habla mediante signos lingüísticos. Mediante la expresión el niño revela su interioridad: sus sentimientos, emociones, su propia percepción de la realidad exterior.

Enumero, con ligeras explicaciones, alguna de las actividades sencillas que podemos emplear para la enseñanza del lenguaje y fomento de las capacidades lúdicas y expresivas de los alumnos en Primaria y primeros cursos de Secundaria. Cada profesor verá cuáles son las actividades más adecuadas según la edad y evolución de conocimientos de los alumnos.

Excluyo intencionadamente y por condicionamientos de espacio, otras muchas técnicas que tendrían que ver con formas más complicadas de narración a partir del cuento, la prensa, el cómic, la poesía, etc.

2. MATERIAL LECTO-ESCRITOR PARA PEQUEÑOS

Hay abundante y caro material prefabricado en las librerías pedagógicas o en algunas editoriales educativas.

Quizás sea mejor que lo construyan los mismos chicos o que elaboremos junto con ellos nuestro propio material.

OBJETIVOS

- *Desarrollar la motricidad del alumno mediante la confección de las cartas de la baraja o las fichas del dominó*
- *Favorecer un clima de colaboración entre los alumnos en la elaboración de los materiales*
- *Fomentar su espíritu de observación mediante la discriminación de formas y de letras (Juego de cartas)*
- *Enseñar el aprendizaje de letras y fonemas (Juego de cartas)*
- *Hacer grato el aprendizaje de la lengua o las diversas partes de la gramática (morfología, ortografía...) u otras materias escolares: conocimiento del medio, historia, etc.. según las variables empleadas en el dominó*
- *Incrementar la relación y sociabilidad en el aula, mediante la participación en el juego*

2.1. Barajas para jugar a las cartas

Puede servirnos para la enseñanza aprendizaje de letras y fonemas. Se trata de elaborar una serie de

cartas –pueden ser cuarenta o más- que contengan un dibujo y su nombre, destacando la letra que pretendemos enseñar:

Vg. **Aro** **Casa** **Pera**

3 a	2 b	1 ch	1 ñ
3 c	2 f	1 d	1 q
3 e	2 l	1 h	1 v
3 g	2 m	1 i	1 w
3 o	2 r	1 j	1 x
3 p	2 t	1 k	1 y
3 s	2 u	1 n	1 z
1 comodín			

atención al doble sonido de la c y de la g

Para completar la baraja de cuarenta o más cartas, que nos permitan realizar diversos juegos, repetiremos o incluso fabricaremos tres modelos de las letras más usuales. Cada niño puede dibujar cuatro o cinco cartas con el dibujo y la letra correspondiente en cartulina, del tamaño de los naipes ordinarios. El juego a es educativo por la construcción de la baraja.

Posibles Juegos:

- IDENTIFICAR LETRAS CON SUS CORRESPONDIENTES FONEMAS:

Se van mostrando las cartas y se trata de identificar el fonema.

- FORMAR PALABRAS:

Se reparten las cartas entre los jugadores. Las sobrantes se dejan boca abajo en el centro de la mesa.

Cada jugador se desprende de aquellas cartas con las que logre formar alguna palabra, o tríos de letras seguidas en el alfabeto, dejándolas a su lado boca arriba. Los demás jugadores pueden añadir letras a las palabras del vecino formando nuevas palabras. O seguir los tríos formados añadiendo las letras siguientes o las anteriores.

Cuando se han descartado todos, el que es mano coge una carta de la mesa y deja en el centro la que le convenga. Si no logra formar otra palabra, pasa el turno al siguiente. Gana el que antes se descarta del todo.

- EL MENTIROSO DESAFÍO:

Se reparten todas las cartas.

Los jugadores van diciendo por orden y sucesivamente las letras del alfabeto y depositan boca abajo una carta que corresponde o no con la letra pronunciada, según su conveniencia. El que sospecha que la carta no corresponde a la letra pronunciada dice “¡Desconfío!”. Si el que depositó las cartas mintió vuelven a él todas las cartas que hay sobre la mesa. Si dijo la verdad, el desconfiado se queda con todas las cartas depositadas. Gana quien antes se queda sin cartas.

• BUENA VISTA:

Se reparten cuatro cartas a cada jugador y se deja el resto en el centro de la mesa en tres montones boca arriba de modo que se vea la carta superior. Cada jugador roba la carta que le conviene para formar una palabra y va depositando en su montón las cartas con las que logre formar alguna palabra.

En caso contrario pasa el turno al siguiente jugador que tiene derecho a formar alguna palabra con sus cartas y la que robó del centro. Gana quien al final de la partida ha logrado acumular mayor número de cartas.

Pueden hacerse otros juegos según la creatividad de cada cual.

2.2. Dominó

$$\frac{N \cdot (N-1)}{2} + N \quad \text{En el dominó tradicional :} \quad \frac{7 \cdot (7-1)}{2} + 7 = \frac{42}{2} + 7 = 28$$

En caso de ser cinco las variables que quiero introducir me resultaría un dominó de 15 fichas. O si pretendo un dominó más amplio para más jugadores combinaré más variables v.g. 10 y me resultarán 55 fichas.

Las variables a introducir pueden ser de diversos tipos: morfológicas, ortográficas, etc...

Morfológicas:

Introduciendo como variables diversas partes de la oración y combinándolas entre sí.

Por ejemplo, para un dominó con cinco variables:

Nombrar	Adjetivos	Verbos	Pronombre Personal	Preposición
Casa	Bueno	Jugar	Yo	Con
Perro	Alto	Correr	Ellos	Desde
Flor	Dulce	Escribir	Vosotros	Entre
Botón	Barato	Cantar	Ella	Por
Mano	Verde	Dibujar	Tú	Sin
Flauta	Caliente	Tener	Nosotros	Para

Ortográficas:

Introduciendo como variables palabras con dificultad ortográfica:

B	V	H	Y	LL
Brazo	Vela	Hielo	Yema	Llama
Nube	Nieve	Honra	Reyes	Calle
Lobo	Lava	Hule	Ayer	Llanura
Bandera	Vida	Huerta	Yugo	Llegada
Buitre	Jueves	Hermoso	Rayo	Llanto
Sobre	Ave	Herida	Mayo	Lleno

Para confeccionar las fichas basta formar primero las fichas dobles en cada serie y luego ir combinando cada palabra de una serie con las palabras libres de las series siguientes.

Así, en el dominó anterior:

Para jugar iremos enlazando las fichas que contienen la misma letra de dificultad ortográfica.

FALTAN FICHAS DE DOMINÓ: P. 106

Pueden formarse otros dominós en conocimiento del medio con las variables:

- Ríos, montes, cabos, etc...
- Ciudades de España, de Francia , de Italia, etc..
- En ciencias naturales: aves, mamíferos, peces, etc.

- En historia del arte: escultores, pintores, etc...

3. JUGAR CON LAS PALABRAS

Objetivos

- ◆ Desarrollar la capacidad de expresión oral o escrita de los alumnos
- ◆ Educar su aprendizaje de la fonética y correcta pronunciación
- ◆ Incrementar la riqueza de su vocabulario
- ◆ Fomentar la creatividad y originalidad en el uso del lenguaje
- ◆ Hacer grato el aprendizaje de la lengua
- ◆ Transformar el clima del aula mediante la participación y el trabajo creativo de todos los alumnos

Se pueden proponer diversos juegos que pueden realizarse de forma oral o por escrito

3.1. Oralmente

Ejercicios de fonética:

Se trata de educar en los alumnos la pronunciación de ciertos fonemas difíciles. Cada uno va diciendo alguna palabra donde salga la combinación de fonemas propuesta.

Por ejemplo:	mb:	comba, cambio, hambre, hombre
	mp:	campo, siempre, hampa, trompeta...
	z final:	voz, vez, capaz, tapiz. capaz...
	d final:	salud, virtud, Madrid, alud...

Encadenar palabras:

* Por la sílaba final: Cada alumno pronuncia una palabra y el siguiente continúa la serie con otra que contenga la sílaba final del anterior.

Por ejemplo: casa-sapo-potro-tropa-pareja-jamón, etc...

* O alternando una doble serie a un determinado gesto o palmada del profesor:

Por ejemplo: Nombres masculinos y femeninos: río, niño, banco* rosa, mesa* libro, lápiz, caballo, pelo * blusa, casa, luna...

Nombres de ayer y de hoy:

Proponer que vayan diciendo en orden una serie de nombres propios modernos – de los chicos actuales- o antiguos de tiempo de los abuelos:

Ejemplo: Noemí, Nereida, Jaime, Borja, Jennifer, Aitor...Petronila, Sinfrosa, Metodio, Teódulo, Ceferino...,

Mis palabras favoritas:

Se trata de que los alumnos vayan enumerando una serie de palabras que les resulten agradables o por el contenido o por que son eufónicas y agradables al oído. Algunas que han salido:

- * Palabras preferidas por el contenido:
Amor, paz, madre, amistad, casa, mar, vida...
- * Palabras eufónicas:
Luciérnaga, brisa, ternura, amigo, arroyo, lágrima, sonrisa...

Inventar palabras y definir las - Para alumnos de eso:

Cada uno de los alumnos propone una nueva palabra que no figura en el diccionario y da su propia definición.

Por ejemplo:

- * *Solifando*: especie de laúd con cinco cuerdas que se tocaba en las fiestas cortesananas en la Edad Media
- * *Tamugo*: dicese de una silla de tres patas usada por los árabes
- * *Carire*: divinidad venerada junto a los ríos por los indios

El zoo prehistórico - Para alumnos de eso:

Se trata de dar vida una serie de animales que surgen por la combinación de otros animales existentes. Por ejemplo:

- * De jirafa, tigre caimán: *Jigremán*: animal que tenía cuello de jirafa, cuerpo de tigre y cola de caimán
- * De buitre, cebrá, hipopótamo: *Buicepótamo*: especie de paquidermo con la piel del cuerpo a rayas, dotado con alas de buitre
- * De rinoceronte, cocodrilo, elefante: *Rinodrilofante*: mezcál de reptil y paquidermo que habitaba en las selvas del África tropical

Otros muchos ejercicios:

Y así se pueden proponer otros muchos ejercicios: lingüísticos, semánticos, morfológicos, de modo que los alumnos los enumeren todos seguidos o alternativamente a una señal del profesor:

- * *Palabras que empiecen o terminen por la misma letra o sílaba*
- * *Palabras que contengan las mismas vocales o consonantes que la anterior*
- * *Palabras con el mismo número de sílabas*
- * *Palabras con la misma sílaba acentuada (agudas, llanas o esdrújulas)*
- * *Palabras con tilde o sin ella, etc...*

- * *Palabras de la misma parte de la oración: nombres, adjetivos, etc.*
- * *Palabras con el mismo o distinto género*
- * *Sinónimos o antónimos... etc*

3.2. Por escrito

El ogro come-palabras

Podemos iniciar el ejercicio contándoles a los niños un cuento, con estas o parecidas palabras:

Érase una vez un ogro muy malo, enemigo de los niños. No le gustaba que los niños leyesen cuentos ni historietas. Y se dedicaba a comer e ir eliminando de los libros de cuentos una serie de palabras (sustantivos, adjetivos, verbos o cualquier otra parte de la oración) para que los niños no pudieran leerlos.

A continuación les entregamos un texto copiado del que se han eliminado determinadas palabras, por ejemplo, los sustantivos.

Se los ha comido el ogro y se trata de reconstruir el texto.

era un niño muy travieso. Todas las su tenía que acompañarle al para que no se escapase por el para hacer alguna de las suyas. Le gustaba perseguir a las , cambiar los de los de los o recoger del unos cuantos para llevarlos a la escondidos en la.

Si creemos que encierra mucha dificultad podemos entregarle, en desorden, la lista de palabras omitidas. En este caso:

Bosque cartera, mañana, Jorge, ardillas, jilgueros, colegio, grillos, nidos, niño, huevos, clase, madre

MENÚ PARA EL OGRO

Como el ogro tiene mucho apetito, podríamos pedirle que confeccionen para él un menú con dos platos y postre.

Así no destrozaría más los libros de las bibliotecas infantiles.

Por ejemplo:

- * SOPA DE DETERMINANTES POSESIVOS Y DEMOSTRATIVOS

Cuando me levanté mañana madre me había preparado un estupendo desayuno. Me gustan mucho huevos fritos con beicon y especie de tortitas de nata que ella suele prepararme.

- * CHULETAS DE CORDERO CON ENSALADA VERBAL

Anoche una gran nevada en el pueblo. Cuando para al colegio, el paisaje un belén. Los tejados cubiertos con una sábana blanca y en la calle la nieve a que con mucho cuidado para no en las aceras.

* Postre:

Helados variados con tarta al sustantivo

Corrientes puras, cristalinas, / que os estáis mirando en ellas

Verde de fresca lleno, / que aquí sembráis vuestras ,

que por los caminas, / torciendo el por su verde

Otros ejemplos de menú:

- * ENTRANTE: *Rollitos de primavera rellenos de adjetivos*
- * PRIMER PLATO: *Salpicón de conjunciones con salsa agridulce*
- * SEGUNDO PLATO: *Solomillo de ternera con guarnición de determinantes*
- * POSTRE: *Fruta del tiempo con verbos en presente*
- * ENTRANTE: *Sorbito de pronombres con zumos tropicales*
- * PRIMER PLATO: *Paella a la valenciana con tropiezos de preposiciones*
- * SEGUNDO PLATO: *Ensalada de adverbios modales e indefinidos*
- * POSTRE *de la casa con verbos al caramelo*

Acróstico (Para Secundaria)

Se trata de aplicar al propio nombre y apellido o a una frase una serie de adjetivos, nombres o verbos en infinitivo que lo definan.

Por ejemplo:

<i>Burlona</i>	<i>Ser</i>
<i>Elegante</i>	<i>Educar</i>
<i>Afectiva</i>	<i>Respetar</i>
<i>Trabajadora</i>	
<i>Risueña</i>	<i>Motivar</i>
<i>Ingenua</i>	<i>Amar</i>
<i>Zalamera</i>	<i>Evaluar</i>
	<i>Sembrar</i>
<i>Mimosa</i>	<i>Trabajar</i>
<i>Alegre</i>	<i>Razonar</i>
<i>Rubia</i>	<i>Orientar</i>
<i>Creativa</i>	
<i>Observadora</i>	
<i>Sociable</i>	

Palabras reversibles o de ida y vuelta

Se trata de que los alumnos descubran palabras que dan origen a otra palabra con sentido leídas al derechas y al revés.

Ejemplos: *Roma / amor; saco/ocas; sopas/sapos; animal/lámina; sábanas/sanabas.*

Es clásica la frase completa que tiene el mismo sentido leída en un sentido o en otro:
Dábale arroz a la zorra el abad.

Fuga de vocales:

Escribir en el encerado un refrán o una frase sólo con las consonantes y tratar de adivinarlo.

Ejemplos:

V_l_ m_s p_j_r_ _n m_n_ q__ c__ nt_ v_l_nd_.

N_ p_r m_ch_ m_dr_g_r_ mn_c_ m_s t_mpr_n_.

Palabra que crece

Se trata de ir construyendo con la ayuda de los alumnos en la pizarra una palabra que va creciendo gradualmente con letras añadidas al principio o al final. Por ejemplo:

A	E	A
LA	ES	AS
ALA	ESTA	ASA
SALA	CESTA	PASA
SALAD	ENCESTA	PASAR
SALADA	ENCESTAR	PASARA
ENSALADA	ENCESTARE	REPASARA
ENSALADAS	ENCESTAREMOS	REPASARAS

Y así, la creatividad del profesor, puede inventar otras muchas técnicas de expresión y juegos con las palabras y el lenguaje para hacer más divertida y atrayente la clase de gramática.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- BADÍA, D. y MILÁ, M. (1992). Juegos de expresión oral y escrita. Barcelona: Graó.
- MILLA LOZANO, F. (1998). Actividades creativas para la lecto-escritura. Barcelona: Oikos-Tau.
- MUÑOZ, A. (1989). Cuando el lenguaje se hace pasatiempo. Madrid : Bruño.
- OTERO M. J. (1996). Jugamos a animar a leer. Madrid : Editorial CCS .
- QUINTANAL, J. (1999). Actividades lectoras en la Escuela Infantil y Primaria. Madrid: Editorial CCS.
- RECASENS, M. (1986). Cómo jugar con el lenguaje. Barcelona: CEAC.
- RECASENS, M. (1997). Cómo estimular la expresión oral en clase. Barcelona: CEAC.
- RODARI , G. (1991). Gramática de la fantasía. Barcelona: Aliorna.

¹ Licenciado en Psicología y Ciencias de la Información. Profesor del CES Don Bosco.