

ACTIVIDADES DE AULA

para dinamiza-los cursos de galego para adultos

Xoán Rivas Cid

Servicio de Traducción da Xunta de Galicia

1. CONSIDERACIÓNS PREVIAS

1.1. A materia de coñecemento e os seus destinatarios

Cando un profesor prepara o currículo dun curso de galego para adultos e se dispón a selecciona-los materiais sobre os que se vai fundamenta-la práctica cotiá con eles, encóntrase con que os materiais para a práctica de aula (libros de texto e recursos e material de apoio) que ten ó seu dispor, ademais de se orientaren, practicamente todos, á práctica gramatical, non están enfocados ás especificidades propias que presenta un grupo composto por persoas adultas; e, se ben simplifican a tarefa do profesor, se se toman como instrumento metodolóxico básico para a impartición do curso, contribúen a que os ensinantes caian nun erro polo demais moi frecuente, o de se converteren en gramáticos, e cómpre non esquecermos que educación lingüística non é o mesmo que explicación gramatical.

Como punto de partida para a confección curricular das nosas aulas de adultos, debemos tomar en consideración dúas premisas xerais que nos van servir de base para seleccionar obxectivos e contidos, para establecerlo ritmo de aprendizaxe e para enfocala maneira de ensinar: a) ímonos dirixir a grupos de adultos, cun pensamento conformado, que en principio non asisten ó curso obrigados e ós que unha clase moi gramaticalizada lles vai resultar cando menos pesada, por non dicir insufrible; e b) as clases son de galego, isto é, unha materia de coñecemento que vai máis aló dunha mera disciplina. Estamos a falar dunha lingua, a nosa, condicionada por unha serie de variables sociolingüísticas que debemos ter presentes para evitarmos que a relación dos alumnos con ela sexa de rexeitamento, teima ou simplemente negativa.

Daquela, por unha banda, o profesor ha de ser consciente de que, ademais de ensinar, está a desempeñar un papel moi importante respecto da acti-

tude dos alumnos fronte á lingua; e por outra, ademais das estratexias instructivas que se han de poñer en práctica, débese prestar moita atención ó marco de relacións que predomina na aula. Cando o marco é de confianza, de aceptación, de respecto, que posibilita o establecemento de relacións afectivas coa materia de aprendizaxe, estase a contribuír a que a interacción educativa sexa eficaz. Acadaremos este clima favorable se creamos unha atmosfera na cal se poidan expresar libremente as ideas e que lles permita ós alumnos sentírense seguros de que a súa participación, independentemente de se as súas intervencións conducen ou non á resposta correcta, vai ser sempre respectada e valorada.

Desta volta comprenderemos que estas aulas teñen que ser abordadas dun xeito especial, no que han de intervir relevantemente os aspectos de tipo afectivo e relacional.

1.2. Elección de contidos e actividades

Dentro do espazo curricular e nas propostas da reforma educativa, distínguense tres tipos de contidos: conceptuais ou cognitivos (datos de información, conceptos e definicións), procedementais (instrumentos e técnicas orientados á consecución dunha meta) e actitudinais (hábitos sociais racionalmente adecuados, ou disposicións actitudinais positivas).

No caso dos cursos de galego para adultos parécenos prioritario planificar a intervención respecto dos contidos procedementais e dos actitudinais e, dentro destes, respecto das disposicións actitudinais positivas, e isto vai condicionar un enfoque determinado na maneira de traballarmos e, concretamente, a escolla de materiais e o uso que deles fagamos.

Cómpre, xa que logo:

a) Contar co apoio de materiais axeitados á práctica de aula, que orienten o profesor acerca de cal pode ser a maneira máis coherente de levar a cabo a práctica educativa en función dos contidos que, adaptados ás peculiaridades dos alumnos, se pretenden desenvolver; uns materiais cos que o profesor mesmo poida provocar sorpresa, que lle permitan fomentar a disposición dos alumnos e crear un clima favorable, e que lle permitan compaxinar unha postura lúdica cunha postura formativa, nunha simbiose que nos parece fundamental no proceso ensino-aprendizaxe.

b) Que o profesor saiba cales, cando, como e por que os vai empregar. A observación e a constatación do que vai ocorrendo no desenvolvemento da aula será o que lle faga adoptar a decisión de continuar, modificar, substituír ou mesmo suspender unha determinada actividade. Se emprega actividades-xogo, como as que no apartado seguin-

te detallamos, ten que conseguir que os alumnos se integren participativamente nelas, facéndolles comprender que, lonxe de se estar trivializando o ensino, son formas de aprenderen sen pensaren que están aprendendo. Cada tarefa vai comportar un determinado tipo de comportamento por parte do profesor e dos alumnos coherente cunha determinada organización de aula.

2. ACTIVIDADES DE AULA

2.1. Caracterización das actividades

Partindo de que os profesores estruturan a súa práctica tomando como principal referencia as actividades, decatáronos da importancia que estas teñen no deseño do ensino, pois a súa selección supón tomar opción por un determinado proceso de aprendizaxe.

Atrevémonos, debido á escaseza destes materiais didácticos para as aulas que nos ocupan, a presentar un conxunto de actividades que vimos utilizando, que nos axudan a dinamiza-las clases de galego e que esperamos que lles sirvan de apoio a aqueles profesores que comparten esta idea de velo ensino.

As actividades que referimos combinan a práctica do galego escrito coa do galego oral e constitúen un instrumento co que o profesor, en función

da súa adaptación curricular concreta, poderá romper-lo ritmo, reactiva-los alumnos ou crear neles unha expectativa motivadora que reavive o aprender.

Procuramos con elas romper coa continuidade da explicación gramatical e que o alumno desempeñe un papel activo: que expoña, razoe, compara, participe en simulacións, etc., en lugar de escoitar ou de simplemente realizar tarefas de completar.

Serven para promove-la aprendizaxe cooperativa, pois trátase, na súa maioría, de tarefas que se desenvolverán por grupos, coa conseguinte confrontación de puntos de vista que isto comporta. Favorécese así a comunicación e a dinámica interpersonal e faise da linguaxe o instrumento de aprendizaxe.

A súa realización, en definitiva, está encamiñada cara a que as interaccións entre os alumnos e entre o profesor e os alumnos sexan positivas e se poidan así obter uns efectos favorables sobre a aprendizaxe. Pretenden se-la forma máis rendible e coherente de poñe-los alumnos en contacto cos contidos que antes citamos.

Son dispares:

a) Respecto ó seu tempo de realización. Algunhas realízanse en quince minutos, e outras poden encher unha aula de dúas horas. A localización de actividades ó comezo, no medio ou ó

final da clase non ten sempre o mesmo valor. Será o profesor quen decida, en función da súa programación de aula, cales e en que momento deben ser realizadas. Isto require, pola súa parte, unha aprendizaxe vinculada ó seu labor cotián de investigador na clase.

b) Respecto ó seu grao de dificultade. A elección dunhas ou doutras debe estar adecuada ó grupo e ó nivel de dominio que os alumnos teñen da tarefa de aprendizaxe.

2.2. Descrición das actividades

Antes de describirmos cada actividade polo miúdo, agrupámolas por áreas temáticas:

a) Actividades para xogar co léxico: presentámonos, o xogo do dicionario, definindo palabras, inventamos definicións, construimos un campo léxico, ¿como lle chaman?, o lingo, descubriendo a palabra xusta, a palabra máis longa, as palabras que máis che gustan, unindo palabras afíns.

b) Actividades orientadas ó debate: o publicista, ¿por onde entra o amor?, xuízo á historia, debate por roles.

c) Actividades encamiñadas á redacción e á exposición: A historia enlazada, iso é imposible, o bando do alcalde, radio-tarde, á procura dun final para a historia, por fin o poderei

saber, ¿que ves?, traballando co xornal, a pregunta tonta, depende desde onde se mire.

d) Actividades para xogar coa nosa cultura popular: a nosa fraseoloxía, contando un conto, xogando coas adiviñas, xogando cos refráns.

e) Describimos e comentamos: así son eu, describindo unha foto, buscando o artista, unindo metades.

f) Actividades para xogar coa gramática: un chiste atempo, o concurso máis famoso, o trivial, os lobos e a ovella.

Presentámonos

Como primeiro exercicio, e como forma de se presentar na clase ó resto dos compañeiros, cada alumno di o seu nome e apelidos e a seguir dúas cousas (accións ou oficios) que lles gusten, por exemplo: Antonio Navarro - andar e nadar.

O xogo do dicionario

Divídese a clase en grupos de catro persoas cada un. Cada grupo utilizará unha folla en branco na que escribirá o nome que lle corresponda: grupo A, grupo B, grupo C...O profesor amosa un dicionario e, despois de explicalas súas características técnicas (forma como define, número de acepcións que pode haber por palabra,

etc.), entrégallo ó grupo A, que escolle unha palabra -canto máis rara mellor- e dilla ó resto dos grupos en voz alta. A seguir, e mentres o grupo A copia na súa folla a definición exacta da palabra elixida, o resto dos grupos inventará e escribirá en cadansúa folla unha definición da devandita palabra o máis convincente e verosímil posible.

Rematadas as definicións, o profesor recolle as follas e, tras mesturalas, leas en voz alta. Cada grupo, agás o A, que permanecerá calado, dirá cal das definicións lidas lle parece que é a copiada do dicionario. Rematado o proceso, puntuarase da seguinte maneira: a) grupos que acerten a definición que se copiou do dicionario, un punto; b) grupos que coa súa definición conseguisen enganar outros grupos, un punto por cada grupo ó que enganasen. Feito o reconto, o dicionario pasa ó grupo B...

Definindo palabras

O profesor entrégalles ós alumnos unha folla en branco, e nela todos van escribir cadansúa palabra; unha vez que todos a escriban, recolle a folla e asígnalle unha palabra da lista a cada alumno, que a terá que definir e ler en alto.

Inventando definicións

O profesor escribe no encerado unha ou varias palabras inventadas, o

máis sonoras posible, por exemplo *sacarrucanamonda*. Cada alumno escribirá ou definirá o que esa palabra lle suxire. Cando todos rematen, cada un lerá o que escribiu e anotaranse os casos de coincidencia ou similitude.

Construíndo un campo léxico

O profesor propón un sintagma calquera, por exemplo *muller con pa-raugas*, e cada alumno terá que ir dicindo unha palabra relacionada con el. Escribiranse tódalas palabras no encerado, comentaranse as queofrezan dúbidas e ampliarase o campo léxico con outras ou con sinónimos das que xa se dixeron.

¿Como lle chaman?

O profesor entrégalle a cada alumno unha ficha con cinco alcumes. Trátase de explica-lo porqué de cada un deles e de que os alumnos completen cadansúa ficha con outros alcumes que coñezan.

Ficha 1

o falabratos, a velaivai, a caxata
o divino impaciente, o desenvaina

O lingo

O profesor pensa nunha palabra de cinco letras e escribe a inicial. Os alumnos terán que adiviña-la palabra antes de remata-lo cadro. Exemplo: o

profesor pensa en *codia* e escribe un *c*; o primeiro alumno di, por exemplo, *cinta*; escríbese esa palabra e na fila de abaixo poranse as letras que coincidan (neste caso *c a*) e márcase a letra que coincide pero que ocupa un lugar distinto (neste caso *i*); con estas pistas o alumno seguinte di outra palabra...

Ficha 2

c	i	n	t	a
c				a

A palabra máis longa

O profesor presenta varias tiras de letras en fichas. Os alumnos, por parellas, tratarán de combina-las letras de cada tira para facer con elas a palabra máis longa que sexan capaces.

Ficha 3

1. ELTAORLXNIPA
2. ÑOALAPNIXOST
3. RECLAEFIDIDAS
4. AEXSITONÑSPIO
5. RUSUCUHRQIEOR

En vez de leva-las fichas o profesor, poden se-los alumnos os que vaian dicindo letras- ata un tope de trece- que se escribirán no encerado e a partir delas construíranse as palabras.

Descubrinto a palabra xusta

O profesor reparte un texto con espazos en branco. Ófinal aparecen as definicións, que, por orde, corresponden ás palabras que deben aparecer neses espazos. Os alumnos deberán deduci-las palabras e completa-lo texto.

Ficha 4

Levaba varios días así. Eu nin miraba para el, vivindo a súa (.....) de (.....), o seu (.....), A súa pulsación extraordinaria. Os primeiros días, en silencio, escoitara complicada (.....) dos seus medicamentos. Sabía (.....) cando lle tocaban as cápsulas, as gotas do (.....), as pastillas do almorzo, da cea e toda esa química⁽¹⁾.

1. Abundancia, mesmo ata o exceso, de calquera cousa.
2. Circunstancia de estar só.
3. Causa que fascina e cativa.
4. Conxunto de oracións que se lles rezan á Virxe e ós santos, invocando o seu nome seguido dunha

(1) Xesús Valcárcel, *Matar o tempo*, Vigo, Edicións Xerais de Galicia, SA, 1995.

breve pregaría, para que interceda ante Deus.

5. De forma que se repite de maneira mecánica, sen pensar no seu sentido ou nos motivos que o orixinan.

6. Comer ó mediodía.

Solucións: 1. fartura; 2. soidade; 3. feitizo; 4. ladaíña; 5. rutineiramente; 6. xantar

Completado o texto, os resultados poden dar xogo para crear familias de palabras ou calquera outro tipo de asociacións léxicas. A partir de, por exemplo, *xantar*, pódense comenta-las comidas e as partes do día.

As palabras que máis che gustan

Cada alumno escribe nunha folla as dez palabras que máis lle gustan. Lense todas, coméntanse as que ofrecen dúbidas e apúntanse as máis repetidas. *Apostamos por bolboreta.*

Unindo palabras afíns

O profesor presenta unha táboa con palabras. Os alumnos, por grupos, deberán unir cada unha coas tres máis afíns⁽²⁾.

Ficha 5

noxo	fastío	repugnancia	cansazo
vaidade	fachenda	mísero	desventurado
ousadía	atrevemento	ostentación	carraxe
mesquiño	avaro	audacia	fatuidade
avarento	cotroso	afouto	dó
valente	forte	cutre	valoroso
mágoa	aflicción	pesar	agarrado
abouxado	aparvado	testán	guieiro
teimoso	cismón	atordado	obstinado
submisos	obediente	dócil	achourilado
verídico	auténtico	real	verdadeiro

O publicista

Fanse grupos -teñen que ser pares- de catro ou cinco alumnos cada un. Vanse enfronta-lo grupo A ó B, o C ó D...Cada un defenderá un produto fronte ó outro. Así, por exemplo, o grupo A defende a Coca-Cola e o grupo B, a cervexa; o grupo C, o deterxente, e o grupo D, oxabrón Lagarto. Cada grupo elaborará dez frases publicitarias coas que tratará de ser máis convincente có seu contrario comercial.

¿Por onde entra o amor?

Divídese a clase en catro grupos. O grupo A, logo de elabora-lo seu guión, terá que defender que o amor entra polos *ollos*; o grupo B, que entra polo *corazón*; o grupo C, que entra

(2) Tirado de *Retallos*, A Coruña, Edicións Fontel, SA, 1996.

polo *pensamento*, e o grupo D, que o fai polos *cartos*.

Xuízo á historia

O profesor prepara un tema de historia para ser sometido a xuízo na clase. Pensemos nas Loitas Irmandiñas⁽³⁾. Prepara dúas fichas con cadanseu guión, no que se vai defender a cada unha das partes implicadas. Así, na ficha A daranse unha serie de datos para defende-los nobres e na ficha B daranse datos para defende-lo pobo levantado en armas.

Fórmanse dous grupos e a cada un entrégaselle unha ficha, noméase un xuíz, dáse un tempo para que as partes elaboren as súas defensas e comeza o xuízo. Primeiro falan os nobres.

Ficha 6

A

Datos para defende-los nobres:
Conde de Lemos, Sancho de Ulloa,
Diego de Andrade...

- A realidade dos feitos indica que os nobres cometeron todo tipo de tropelías co pobo, pero vós negáde-lo todo; o pobo éo culpable da revolta social.

- Nós non roubamos, nin saqueamos, nin queimamos casas...acúsannos de algo que fixeron xentes do mesmo pobo. Vós, o pobo, ata-

dades sen razón os nosos castelos e nós témonos que defender.

- Código deontolóxico da época medieval: Vós, os vasalos, tédesnos que servir con lealdade, e nós, a cambio, mantémo-la xustiza e a paz social.

- A xustiza encárnaa o rei, e na súa ausencia (o rei hai moito tempo que non vén por Galicia, en 1467 era Henrique IV) somos nós os encargados de administrala.

-Nós defendémo-lo noso rei (ó principio apoiastes na contenda ó irmán de Henrique, Afonso, pero agora que gañou Henrique estades con el).

- Na escala social, vós estades por debaixo de nós.

B

Datos para defende-lo pobo:

- Estades sendo roubados, maltratados e esquilados polos nobres (Conde de Lemos, Sancho de Ulloa, Diego de Andrade...), que nas súas fortalezas acubillan os malféitores que executan os seus mandados.

- Código deontolóxico da época medieval: os señores garanten a

(3) Carlos Barros, *A mentalidade xusticeira dos irmandiños*, Vigo, Ed. Xerais, 1988.

xustiza (non matan, non rouban, non saquean, non feren, non queiman as nosas casas) e nós, a cambio, servímolos con fidelidade.

- Nós rebelámonos e asaltámo-los vosos castelos, perosempre no nome do noso rei (no 1467 era Henrique IV, ó que apoiades na contenda co seu irmán Afonso). A xustiza só a pode administrar el pero como leva moito tempo sen vir por Galicia, témonos que defender da vosa tiranía. Ademais, vós apoiades a Afonso.

Debate por roles

Partindo dun tema, por exemplo: *fumar ou non fumar na clase*, vaise organizar unha discusión. Para iso o profesor divide a aula en grupos de a tres persoas. Cada un vai representar un rol, unha forma de ser determinada, e a partir dela vai defende-la súa postura. Así teremos: o tímido, o teimudo, o intransixente, o conciliador, o que pasa do asunto, o provocador, o que vai de entendido, o legalista...

A historia enlazada

Divídese a clase en seis grupos: A, B, C, D, E, F. O profesor presenta tantas fotos (que é conveniente que reflectan situacións) coma grupos, e entrégalle unha a cada un. Cada grupo, a partir da súa foto, elabora por escrito unha pequena historia. Rematadas as

historias individuais, o grupo A conta-ralle ó B a súa historia; o B ó C a súa, pero sen lle dicir nada da do A; o C ó D a súa, e este ó E a súa, que non lla contará a ninguén, pois a súa é a última historia.

Rematado este proceso, dáse un tempo para que cada un enlace a súa historia coa que lle acaba de conta-lo grupo anterior. A seguir, comezando polo grupo A e rematando no E, cada grupo lerá a súa historiaenlazándoa coa do anterior co obxecto de que de retallos moi dispares o resultado sexa un só relato.

Isto é imposible

Danse cinco minutos para que cada alumno escriba unha frase que indique algo imposible. A seguir, todos dirán en voz alta cadansúa frase (por exemplo: *Indo para a Arxentina, por culpa dun camiión, tiven que dar un volantazo no medio do Atlántico e funme espetar contra un sinal de limitación de velocidade*).

Exercendo de alcaldes ou alcaldesas

Agora os alumnos son alcaldes e cada un fará un bando, no que indicará o título, enunciará o problema que quere resolver e dictará a orde para que sexa cumprido. Rematados todos, cada un lerá o seu procurando darlle o ritmo e o ton dun pregoeiro.

Radio-tarde

O profesor escolle dous alumnos, que van se-los directores presentadores do programa de radio que se vai facer na clase e que serán os encargados de facer grupos que organicen e redacten as distintas partes en que se dividirá o programa, de coordinalos e, finalmente, de presenta-lo programa e de lles dar paso ás actuacións dos grupos.

Presentamos agora como podería se-la estrutura do noso programa radiofónico.

- Un grupo redactará a noticia do día.

- Dúas persoas elaborarán unha entrevista: un fará de entrevistador e o outro fará de cantante dun grupo de rock bravú.

- Un grupo de catro persoas preparará unha tertulia sobre un tema de actualidade: a insubmisión, a legalización das drogas, a regulación da eutanasia, o xurado popular... Deberán facer un guión para que, á hora de ser emitida, se faga de maneira ordenada e se manifesten opinións encontradas.

- Dúas ou tres persoas elaborarán o horóscopo da semana.

- Un grupo elaborará un traballo sobre algunha tradición ou costume propio de Galicia.

- Un grupo preparará *a hora do espectador*. O presentador proporalles

un tema e eles elaborarán as chamadas que farán ó programa para opinaren sobre del.

Á procura dun final para a historia

Divídese a clase en grupos de tres persoas cada un. O profesor entrégalle a cada grupo unha ficha distinta na que irá o comezo e o desenlace dunha historia. O grupo A leralle o comezo da historia da súa ficha ó B, o B leralle o comezo da súa ó C, este ó D...Cada grupo, a partir do comezo que lle leron, terá que elaborar unha pequena historia e darlle un remate. Ófinal compáranse os remates de cada historia cos que aparecennas fichas. Presentamos un exemplo de ficha.

Ficha 7

Así comeza e remata a miña historia:

Comezo: Pedro e Xan, dous vellos amigos da súa etapa universitaria atópanse ó cabo de quince anos sen se ver...

Final: Pedro lémbrolle a Xan que aínda non lle devolveu as 1.500 pesetas que daquela lle prestara.

Por fin o poderei saber

O profesor mándalle sacar unha folla a tódolos alumnos para que for-

mulen por escrito unha pregunta sobre calquera cousa, de calquera tema, que queiran saber. O profesor recolle as follas e repárteas ó chou entre os alumnos. Cada un terá que contestar, por escrito, a pregunta que lle tocou, saiba ou non a resposta. O importante é que convenza ó que a formulou.

Unha variante é que a pregunta que se faga esixa unha resposta ampla e de carácter persoal, do tipo ¿que che parece a legalización das drogas? ou ¿cal é e de que trata o teu libro ou a túa película favorita?

¿Qué ves?

Esta liña remata no infinito. Montade nela e narrade por escrito qué vedes ó final.

Traballando co xornal

Son moitas as formas de traballar a partir dos xornais:

a) Podemos elaborar noticias a partir dunha cabeceira ou dunha foto.

b) Mesmo podemos elaboralo noso xornal. Divídese a clase en grupos e asígnaselle un tema a cada un: Galicia, local, España, internacional, deportes, o tempo, sociedade...

c) O profesor leva un xornal á clase. Este, que é un ser vivo que pode estar en tódolos sitios, circulará de

man en man. O alumno que o teña, gracias a el, converterase no ser ou no obxecto que queira ser e poderá ir ó lugar que desexe. Contaralles ós demais a súa aventura.

d) O profesor leva á clase unha foto do xornal e tódolos alumnos terán que facer un pé de foto. Leranse todos e comprobarase como ante unha mesma imaxe as percepcións individuais poden ser distintas.

e) O profesor manda que para o día seguinte cada alumno recorte e traia á clase a noticia máis sorprendente ou estraña que dea atopado nun xornal. Fanse grupos e cada grupo seleccionará a noticia máis curiosa de todas as que se trouxeron, a seguir escribirá nunha folla o titular da noticia que seleccionou e outros doustitulares inventados. Logo lerá os tres titulares e o resto tentará adiviñar cal é o que corresponde á noticia verdadeira, que ó final será lida coa do resto dos grupos.

f) A historia surrealista: o profesor fai unha composición cun titular e recortes de varias noticias mesturadas, de xeito que a noticia resultante sexa un absurdo. A seguir formula as seguintes preguntas, que a partir delas e por parellas elaborárase unha historia: ¿quen era?, ¿onde estaba?, ¿onde quería ir?, ¿que facía?, ¿que dixo?, ¿que pasou?, ¿que contou a xente?, ¿por que actuou así?, ¿cando o fixo?, ¿como acabou todo?.

A pregunta tonta

Os alumnos teñen que responder as preguntas “tontas” que trae elaboradas o profesor: 1. ¿Por que os poetas escriben en verso? 2. ¿Por que a palabra *curto* é curta e a palabra *longo* non é longa? 3. ¿Por que as mulleres van ó baño en parellas? 4. ¿Por que as mulleres abotoan a camisa para un lado e os homes para o outro? ¿Por que as aspirinas sempre saben onde nos doe? ¿Por que se adoita vesti-los nenos de azul e as nenas de rosa?...

Depende desde onde se mire

O Compostela está a xogar no último partido de liga a súa clasificación para a copa da UEFA co Real Madrid. Último minuto do partido e con empate a cero Fabiano dispónse a tirar un penalti contra a porta do Real Madrid. Por grupos, narraredes este momento desde distintos puntos de vista: monólogo do porteiro do Real Madrid, monólogo de Fabiano, narración dun comentarista de radio, monólogo dunha pomba que está encima dun dos focos do campo, diálogo entre dous socios dos Kompostolos...

A nosa fraseoloxía⁽⁴⁾

Fanse grupos de dúas ou tres persoas. O profesor entregaralle a cada

grupo unha ficha con dez frases feitas. Cada grupo definirá ou exemplificará as frases que lle tocaron (se non sabe o significado dalgunha inventaraa). Poranse en común os resultados, explicaranse as frases descoñecidas e completaranse as fichas con outras expresións.

Ficha 8

- Traer a alguén no peneiriño
- Tal para cal, maragota e media
- Non ter quen lle quite a tapadeira
- Estar a rastro o gando
- Estar na horta e non ve-las verzas
- Ser un xan de debaixo da cama
- Verlle o cu á carriza
- Como coller auga nun cesto
- Cacarexar e non poñer ovos
- Quen veña detrás que tanga

Contando un conto

O profesor lélle-lo primeiro e o último parágrafo dun conto ós alumnos; estes, por grupos ou individualmente, terán que escribi-lo argumento que complete o conto e poñerlle título. Cando rematen, lense tódolos contos e compáranse co que trouxo o profesor.

AGORA SI QUE TE COLLÍN⁽⁵⁾

Un pequeno máis listo ca Benito sabía o catecismo do dereito e do revés. Tan ben, que el mesmo lle dicía ó señor abade que

(4) López Taboada, Carme e María do Rosario Soto Arias, *Así falan os galegos. Fraseoloxía da lingua galega*, A Coruña, Galaxia, 1995.

(5) Tirado de *Contos populares*, Vigo, Editorial Galaxia, SA, 1983.

non tiña por onde collelo. Un día, o señor abade empezoulle a preguntar polo máis difícil. Pero o rapaz non fallaba unha. Se-guiulle preguntando e, por fin, dunha vez o pequeno non soubo que responder. Entón o crego empezoulle a dicir:

- Logo caíches, rapaz. E logo caíches.

Quedouse o rapaz todo avergoñado pola burla e quedou pensando como cobrarlla ó crego. Por fin ocorréuselle preguntarlle:

- Señor abade, ¿e Deus estará no forno do meu pai?

- ¡Home! ¿E logo? ¿Ti non sabes que Deus está en tódalas partes?

- *Agora si que tamén o collín a vostede, señor abade, que meu pai non ten forno.*

Xogando coas adiviñas⁽⁶⁾

O profesor divide a clase en grupos de catro persoas e repártelles a cada unha unha ficha con cinco adiviñas e estas con cadansúa solución. Cada grupo leralles ós demais as súas adiviñas para as tentaren acertar. Antes de lelas, cada grupo elaborará e escribirá catro pistas para cada unha das súas adiviñas. O grupo que acerte a adiviña sen pistas levará cinco puntos; por cada pista que se dea deducirase un punto.

O máis importante é aguza-lo enxeño para elabora-las pistas, que deberán ir de menora maior explicitu-de, de xeito que coa última se deduza facilmente a adiviña.

Ficha 9

(1) Coas mans a collo,
quítolle o refaixo,
móvolle o corpo
de arriba para abaixo,
e deixa na brancura
un húmido siño
de fina tintura

(2) Uns home téñeno longo,
outros, pequeniño;
teno o papa e non o usa
e as mulleres usan o do marido

(3) Pelo por fóra,
pelo por dentro
e unha cuarta de carne
metida dentro

(4) Unha cunca redonda:
cara a arriba está baleira
e cara á abaixo está chea

(5) Tesa, dereita, resolta saio do aco-
chado
nerviosa man méteme en escuro fura-
do,
peladiño, gracioso e moi ben aceitado,
dous meneos e aí vai o conto acabado

Solucións: (1) pluma estilográfica, (2) apeli-
do, (3) luva, (4) sombreiro, (5) chave

Exemplo de pistas para a adiviña
(1):

(6) Recopilación de adiviñas en Paco Martín, *¿Que cousa é cousa...?, libro das adiviñas*, Vigo, Editorial Galaxia, SA, 1987.

1. A estimulación manual faise necesaria para que funcione; 2. É máis habitual que lle dean uso os avogados cós albaneis; 3. Anque as hai de varios tamaños, poucas son as que pasan do palmo; todas rematan en punta ou en boliña; 4. Con ela fanse nenos, nenas, edáselles forma gráfica a sons, obxectos, accións...

Xogando cos refráns⁽⁷⁾

Cos refráns podemos face-lo mesmo xogo que fixemos coas adiviñas, coa diferenza de que o que hai que acertar son as súas últimas palabras.

Ficha 10

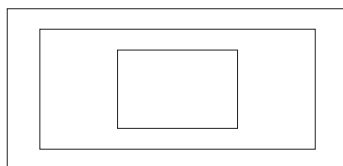
1. Cando fun nora quixen mal a miña sogra e agora que son sogra quero mal *a miña nora*.
2. Amizade de xenro, *sol de inverno*.
3. Metín galo no poleiro e fíxose meu fillo e *meu herdeiro*.
4. Do que non entendas non fales, que vale mal non dicir nada ca *dicir barbaridades*.
5. Canto saibas non dirás, canto vexas non xulgarás, se queres *vivir en paz*.

Descrindo unha foto

O profesor entrega unha foto na que con anterioridade se fixeron dis-

tintos encadramentos. Describir, polo miúdo, os cadros da foto de menor a maior.

Ficha 11



Así son eu

Cada un fará a súa propia caricatura.

Como exemplo de caricatura presentamos estefragmento da obra de Vicente Risco *O porco de pé*:

Don Celidonio é gordo e artrítico. O carrolo sáelle para fóra; na calva ten unha que outra serda; ten as fazulas hipertrofiadas, da cor do magro do xamón, e tan lustrosas, que semella que botan unto derretido; as nádegas e o bandullo vánselle un pouco para baixo.

O lardo rezúmalle por todo o corpo, e no verán súdao en regueiros aceitosos e en pingostas bastas, coma as que deitan os chourizos cando están no fumeiro.

Así como é graxento o corpo, tamén o miolo de D. Celidonio. Se lle escachasen a testa, que tiña que ser con pao-ferro e picaraña, en lugar dunha sesada había atopar un unto. Corpo e alma, tanto ten, todo égraxa e manteiga. Don Celidonio é igual por dentro ca por fóra: carne e espírito son a mesma zorza, mesturada e revolta, como mesmo adubo de ourego e pemento.

(7) Xesús Ferro Ruibal, *Refraneiro galego básico*, Vigo, Editorial Galaxia, SA, 1987.

Para face-la caricatura débese reparar no aspecto físico (cara, fronte, ollos, cellas, nariz, boca, pescozo, dentes, meixelas, beizos, orellas, pelo, mans, pernas, aspecto xeral...), no vestido e nos trazos do carácter.

Buscando o artista

O profesor entrégalle a cada alumno unha ficha co nome dun personaxe famoso. Terán que definir cadanseu personaxe, sen nomealo e facendo fincapé en tres características positivas e en tres negativas. Tras le-la descrición o resto dos compañeiros terán que adivñar de que personaxe se trata.

Outra actividade similar pode ser, tamén sen nomealo, que cada un xustifique o seu personaxe favorito ou que critique o que menos lle guste.

Completando as metades

O profesor escolle unhas fotos, córtaas pola metade e reparte os anacos entre alumnos. Un alumno describe, nun minuto, a parte da foto que lle tocou; a seguir, o alumno que pensa que ten a outra metade comeza a súa descrición...e así ata rematar tódalas descrições.

Un chiste a tempo

Non se trata dunha actividade, senón dunha técnica que utilice o pro-

fesor para rompe-lo clima que pode haber nun momento dado de certa apatía na clase.

Poñemos dous exemplos:

a) Se estamos a falar das interferencias lingüísticas entre o castelán e o galego, acae conta-lo que lle pasou ó Xan cando nas festas de San Ramón lle pide de bailar, en castelán, a unha moza madrileña:

Xan - ¿Bailas conmigo?

Moza - No

Xan - ¿Y luego?

Moza - Luego tampoco

b) Se estamos a comenta-las irregularidades dos verbos rematados en -ecer, podemos conta-lo que lle pasou ó Daniel, que, moi preocupado polamoi-ta cantidade de pelo que tiña no corpo, acudiu ó médico:

Daniel - Doutor, doutor, por favor, dígame qué padezo

Médico - ¡Home!, sinceramente, pade-cer, padece un ozo.

O concurso máis famoso⁽⁸⁾

O profesor divide a clase en grupos de a catro. Trae preparadas tres, catro ou cinco fichas -segundo o tempo que queira empregar no xogo- con preguntas. En cada ficha hai tantas preguntas como grupos -por exemplo

(8) Este xogo, así como a forma de xogar coas adiviñas e cos refráns, son idea de Ánxela Rodríguez Rodríguez.

cinco- e todas terán un grao de dificultade similar. As preguntas da primeira ficha serán máis sinxelas cás da segunda, e estas máis sinxelas cás da terceira... Escóllese un presentador, que dirixirá o xogo, e un cronometrador, que medirá o tempo que os grupos teñen para responder cada pregunta -por exemplo, un minuto-.

Comeza o xogo: o grupo A elixe unha das catro preguntas que hai na primeira ficha. O presentador le a pregunta e cada integrante do grupo terá que ir dicindo unha resposta. Déixanse de computar respostas cando se cometa algún erro, interferencia lingüística ou repetición nas respostas. Por cada resposta acertada sumarase un punto. O grupo vencedor recibirán un premio que non se dirá ata o final.

Poñemos agora un exemplo de como pode se-la primeira ficha:

Ficha 12

1. Adóitase falar do encanto que teñen os despistados, sen embargo aconsellámosvos non serdes tanencantadores, xa que, por un punto por resposta correcta, debes dicirnos cousas que pode haber nunha oficina dun banco; por exemplo: unha libreta de aforros. Tempo.

2. Son moitos os temas que se poden dar nun curso de galego, pero hoxe imos poñer-lo acento nunha cuestión que ás veces se descoida; por un

punto..., debes dicirnos palabras galegas que levan acento gráfico; por exemplo: útil. Tempo.

3. Diñeiro, saúde e amor son tres prioridades para o común dos mortais. Ímonos centrar na máis importante, na saúde, e por un punto..., debes dicirnos nomes de enfermidades; por exemplo: a hepatite. Tempo.

4. Como todos sabedes, o galego é unha lingua propia, diferente do resto das linguas románicas, este non vai se-lo tema da pregunta, pois, por un punto..., debes dicirnos palabras do galego que coincidan coas do castelán; por exemplo: casa. Tempo.

5. É imposible facer palabras sen vocais, a non ser nos cómics, que abundan os ¡brrrrrr! de enfado dos personaxes.; pero non vos preocupe-des que a cousa non vai ser tan complicada; por un punto..., debes dicirnos substantivos que non teñan *a*; por exemplo: exemplo. Tempo.

As preguntas da segunda ficha poden ser do tipo: nomes propios de muller que non sexan igual ca en castelán, palabras que rematen en -l e os seus plurais, escritores galegosdo século XX, nomes de concellos de Ourense, palabras rematadas en -án e o seu feminino...

As da terceira ficha poden ser: segundas persoas singulares do pretéri-

to perfecto dos verbos que rematen en -er, palabras con hiatos, nomes de obras literarias galegas, adverbios que non sexan de tempo nin de modo, ríos galegos...

O premio para o equipo vencedor será o seguinte: ten cinco minutos para elabora-lo guiión dunha historia - unha escena de taberna do oeste, un velorio...- que terán que representar perante os compañeiros.

O trivial

a) Trivial de gramática elaborado polos alumnos. Establécense tres categorías de pregunta:

1. Verdade ou mentira, dentro da que entran preguntas do tipo *¿é verdade que os pronomes demostrativos levan til?*

2. Erro, dentro da que teñen cabida preguntas como *¿Cal destas frases ten erro?: Non me deu pena ningunha que perdesen / Alguén vai quedar moi amolado con todo isto / Quen cheguen tarde que se atean ás consecuencias.*

3. Pregunta directa, na que se enmarcan preguntas como *¿Cal é a contracción de con + a?*

Divídese a clase en catro grupos. Cada un ten que escribir cinco pregun-

tas de cada unha destas tres categorías. Cando todos rematen, o grupo A eliminarase co B e o C co D; para iso faranse dúas preguntas de cada categoría. Os que gañen pasarán á final; nela formularanse o resto das preguntas.

b) Outro día pódese xogar ó trivial⁽⁹⁾ en galego, peros coas preguntas traídas polo profesor:

Ficha 13

1. Cando temos tose, ¿que facemos?
 - a) Tusimos
 - b) Esbirramos
 - c) Escorregamos
 2. ¿Sabes que hai no medio de Ourense?
 3. ¿Como se fai a terceira persoa plural do presente de indicativo?
 4. ¿En que igrexa está o sartego do señor don Pérez de Andrade, que mandou escribi-la Crónica Troiana no século XIV
 - a) En San Francisco de Betanzos
 - b) Na catedral de Santiago
 - c) En Santo Domingo de Pontevedra
- Respostas: 1. a); 2. Un e; 3. seguen; 4. a)

Os lobos e a ovella⁽¹⁰⁾

No encerado represéntase un gran gráfico que ten nun dos seus lados un grupo de oito ou dez infinitivos e na

(9) Labia, xogos de lingua, Xerais-Dirección de Política Lingüística, Consellería de Educación e Ordenación Universitaria.

(10) Carlos L. Tirado de Medrano, *50 xogos de lingua. Técnicas de comunicación oral e escrita*, Edicións Xerais de Galicia.

parte superior, encabezando ascolumnas, diferentes tempos verbais.

Debemos imaxinar que, á esquerda, en catro recadros dos infinitivos, hai catro *lobos* e, á dereita, no outro extremo témo-la *ovella*.

O obxectivo do xogo é que os alumnos, unha a un ou por grupos, vaian movendo os lobos cara á *ovella*. Para o faceren teñen que indica-lo número de lobo que queren desprazar e dicir unha frase completamente correcta e coa forma verbal que se corresponde con algún dos cadros contiguos. Calquera lobo pode ser movido de cadro en cadro sempre que non haxa

incorreccións -léxicas, morfolóxicas, etc.- nas frases ditas.

As dúas primeiras frases poden ser, por exemplo:

Alumno 1 - lobo 1: Nós imos á praia a cotío.

Alumno 2 - lobo 3: Ti es un bo rapaz.

Pero tamén a *ovella*, o profesor, pódese mover ós recadros contiguos se o considera oportuno. O avance dos lobos é moito máis efectivo se tentan rodea-la *ovella* nun recuncho.

Ficha 14

	Pres Ind.	Pret. Imp. Ind.	Pret. Perf. Ind.	Fut Ind.	Pres. Subx.	Inf. Conx.
IR 1	1					
TER						
VIR 2						
CONducIR						OVELLA
SER	3					
DAR 3						
FACER						
ANDAR 4						

O xogo remata cando os lobos capturan a ovella.

BIBLIOGRAFÍA

Badía, D., Vilá: *Jocs d'expressió oral i escrita, umo*, Vic, Barcelona, 1985.

Coll, C e Colomina, R: "Interacción entre alumnos y aprendizaje escolar". En C. Coll e outros (Comps.): *Desarrollo psicológico y educación. Vol. 2. Psicología de la educación*, Madrid, Alianza, 1990.

Coll, C e Solé, I: "La interacción profesor-alumno en el proceso de enseñanza/aprendizaje". En Coll e outros (Comps.): *Desarrollo psicológico y educación. Vol. 2. Psicología de la educación*. Madrid, Alianza, 1990.

Com ensenyar català als adults, Butlletí del Gabinet de Didáctica, Departament de Cultura, números 6, 9 e 17, 1988-1991.

De Prado, David: "A creatividade nos novos deseños curriculares", *Revista Galega do Ensino*, nº 3, Consellería de Educación e Ordenación Universitaria, 1994.

Educación nunha sociedade en transformación, Consello Escolar de Galicia, 1991.

Ramiro i Roca, Enric: "Per començar jugant amb la premsa", *Escola Catalana*, Delegació d'Ensenyament Català, nº 319, 1989.

Exemplificacions didácticas. Educación secundaria obrigatoria, Gabinete de Reforma Educativa, Consellería de Educación e Ordenación Universitaria, Xunta de Galicia, 1991.

García Caeiro, Ignasi e outros: *Expresión oral*, Madrid, Biblioteca de Recursos Didácticos Alhambra, 1988.

Rodari, Gianni: *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias*, Barcelona, Aliorna, SA, Editorial, 1991.

Gimeno Sacristán, J: *El currículum una reflexión sobre la práctica*, Madrid, Editorial Morata, 1988.

González Darder, Javier e outros: *Expresión escrita, o estrategias para la escritura*, Madrid, Biblioteca de Recursos Didácticos Alhambra, 1988.

Guerrero Ruíz, Pedro e Amando López Valero: *El taller de lengua y literatura (cien propuestas experimentales)*, Madrid, Bruño, 1993.

López Adrio, Laura e outros: "Instrumento para a valoración de materiais didácticos no contexto da reforma educativa", *Revista Galega do Ensino*, nº 5, Consellería de Educación e Ordenación Universitaria, 1994.

L. Medrano, Carlos: *50 xogos de lingua. Técnicas de comunicación oral e escrita*, Vigo, Edicións Xerais, SA, 1994.

Mouriño Cagide, Xabier: *Curso de técnicas de expresión escrita*, A Coruña, Ed. Tambre, 1995.

Rivas Cid, Xoán: *Galego para vós*, A Coruña, Edicións Fontel, 1993.

Trillo F. "El pensamiento del alumno: claves para el diseño del currículum en el marco de la reforma", en Marcelo, C. e Mingorance, P.: *El pensamiento del profesor y el desarrollo profesional*, Servicio de Publicaciones, Universidad de Sevilla.