CREAR Y RECREARSE CON LA LENGUA EN EL APRENDIZAJE DE UN IDIOMA

PONENCIA PRESENTADA EN 1990

SONSOLES FERNÁNDEZ
ESCUELA OFICIAL DE IDIOMAS, MADRID

Recrear" es volver a crear y es gozar con ello. Es seguir, apasionadamente, los caminos de la creación, la fantasía, la ilusión y recrearse en ello, pasarlo bien, sentirse más rico y más libre. Esta recreación, este juego tiene un lugar privilegiado en las palabras, en la lengua que usamos todos los días y es una posibilidad que está al alcance de todos los hablantes de un idioma y de aquellos que se empeñan en aprenderlo, en apropiárselo.

Se trata de un juego, un juego a veces ligero y divertido, a veces profundo y comprometido y a veces casi misterioso y ritual. Este juego, esta posibilidad lúdica que nos brinda la lengua es la que quiero presentar, tratando de justificar por qué desarrollarla en la clase, cuándo y cómo.

MOTIVACIÓN

Cualquiera que lleve consigo una forma de estar en la vida lúdica, creadora y gratuita, a poco que se haya detenido en el lenguaje, está totalmente motivado y metido en el tema. Aquel que tenga que ir más deprisa por la vida y le quede poco tiempo para disfrutar, antes de entrar en el juego, tiene que pararse, buscar sus palabras preferidas y darles vueltas hasta que ellas empiecen a jugar ya reír solas, y le lleven no se sabe a qué recuerdos ya qué experiencias[14]. Al menos intente recordar aquellos "barcos que venían de La Habana"

[14] Puede seguirse un proceso de motivación al tema en un trabajo mío, paralelo a éste, "El desarrollo de la función lúdica en la clase", en las II Jornadas Internacionales de Didáctica del Español como Lengua Extranjera, 1987, ed. por el Ministerio de Cultura.

cargados de seres tan dispares como un león, una luz, un licor, una luna, un liliputiense. todos ellos arrastrados por una sola letra; recuerde también algún chiste, algún trabalenguas, alguna adivinanza y uno o varios poemas. Después, lo que se puede ofrecer en estas líneas, es posible que resulte ya pobre.

LENGUAJE, JUEGO Y PLACER

Desde una perspectiva didáctica, como la nuestra, hay dos temas muy próximos que es necesario delimitar:

- El juego como estrategia activa, dinámica para favorecer el aprendizaje -en cualquier campo-, en este caso, de un idioma extranjero.

- Los recursos de la lengua para generar juego, diversión, placer.

El tema que voy a desarrollar aquí es el segundo El primero es más amplio, muy rico didácticamente, y para el que existe abundante bibliografía El segundo es más restringido, y aunque se cruza muchas veces con el primero, intenta el desarrollo de los recursos que nos ofrece el lenguaje para suscitar juego, risa, recreo, creación, goce, diversión, placer. Se trata de desarrollar una función específica de lenguaje, la función placer o función lúdica, y esto no sólo en la lengua materna, sino también en la lengua que se descubre, en la lengua que se intenta adquirir.

Por "función placer" o "función lúdica" de la lengua entiendo, pues, la posibilidad de, a través de la lengua, jugar, reír, sonreír, crear, recrearse, obtener libertad y placer, y no tanto por el qué, por lo que se dice, sino por el poder que tiene el mismo lenguaje de arrastrarnos con su ritmo, de provocarnos con sus combinaciones, de sorprendernos con los diferentes encuentros de las sílabas, de provocar nuestra inteligencia para inventar, crear, de despabilar nuestro humor para captar su juego, de proporcionarnos, por fin, no sólo un instrumento sino toda una experiencia lingüística abierta a todos.

FUNCIONES DEL LENGUAJE

En los estudios sobre las funciones del lenguaje, los teóricos tanto de la lingüística como de la psicología han puesto siempre de relieve las tres funciones primarias, indiscutibles, que con terminologías próximas responden a la referencial, expresiva y conativa, centradas en el referente, el emisor y el receptor, respectivamente. Sobre el resto de las funciones, consideradas secundarias, existe diversidad de opiniones sobre el número y sobre si realmente están fundamentadas o no en los recursos que la lengua posee. No me voy a detener en ese análisis[15]. Sólo quiero recordar el esquema ya clásico de la comunicación de R. Jakobson que integra las funciones lingüísticas posibilitadoras del proceso comunicativo. Como es sabido, entre ellas incluye la que él denomina función poética, centrada en el mensaje, y que no asimila sólo a la poesía, como el nombre de poética puede sugerir, sino que más bien abarca lo que aquí venimos llamando función placer o función lúdica. El

[15] Me remito a los estudios clásicos de Bühler, Mallnowsky y Jakobson. Ver bibliografía.

término "función lúdica" lo utiliza F. Ynduráin[16] en el estudio "Para una función lúdica en el lenguaje", y después de centrarla, como la poética de Jakobson, en el mensaje le pone unos límites muy estrictos; para Ynduráin, la función lúdica no atiende nada o mínimamente a la referencia, es casi puro juego fónico. No me parece oportuno entrar en disquisiciones teóricas entiendo este último punto de vista, pero desde mi enfoque no pongo ese límite, difícil muchas veces de discernir. La llamo "función lúdica" y no "poética" porque es verdad que esta última denominación nos sugiere casi sólo poesía. Yo he interiorizado -no sé a qué lecturas o a qué conversaciones se lo debo- este concepto de función "lúdica" o "placer" del lenguaje, para todo aquello que siendo gratuito nos proporciona una rica experiencia lingüística.

DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN

Este juego de crear y recrearse con la lengua desarrolla la función lúdica de la lengua, que, aunque es verdad que no es primaria, sí posibilita y facilita la comunicación de una manera muy especial. No se transmite algo de forma racional o intelectual como cuando se informa sobre cualquier referente, pero sí se establece la comunicación de una forma más emocional, interna, empática y tal vez más verdadera y profunda, porque se puede llegar a un fondo inconsciente o subconsciente. Esta comunicación, que hace saltar las palabras en juego es, con los alumnos que aprenden una lengua, a veces, primaria, anterior a la racional. Si en un trabajo sobre fonemas, en los primeros cursos sale un poema, por ejemplo, como el de Alberti:

"Don dondiego no tiene don,
don.
Don dondiego
de nieve y de fuego;
don, don, don,
que no tenéis don […]*"*

no se entiende, pero salta la chispa del sentimiento, de la sonrisa, del humor en los ojos y esa chispa lleva a adivinar, a captar lo que racionalmente no se comprende, esa chispa es una puerta abierta a la comunicación.

Sabemos, además, por experiencia propia y ajena, que la carencia de recursos lingüísticos genera conductas agresivas y depresivas, entre otras. El desarrollo de los recursos lúdicos del idioma, por el contrario, libera, enriquece, rompe agresiones. En último caso, el poder tener o fabricarse una "jitanfuria" para el momento oportuno puede ser una catarsis, "jitanfuria" es el término que Alfonso Reyes[17] pone aliado de "jitanjáfora", para las creaciones sonoras, sin ningún significado concreto, que tienen la virtualidad de descargar nuestro enfado o nuestra furia. Todos poseemos algunas: A. Reyes recuerda "cunda, cunda, chacunda, cunda". Cuenta R. Alberti en *La arboleda perdida* (primera parte) cómo se liberaba de aquella fastidiosa doña Concha de su infancia:

> Contra aquella fea mujer aplicaba yo mentalmente, siempre que la veía e incluso en los

[16] En *Doce ensayos sobre el lenguaje*, Rioduero, Madrid, 1974, pp. 215-227.
[17] "Las jitanjáforas" (1929-30), en *La experiencia literaria*, Bruguera, 1986, p. 220.

momentos de papagayear el rosario, un raro trabalenguas, escogido de entre los muchos oídos a mi madre y que hoy mismo sigo comprobando su justeza, la retrataba graciosamente:

"Doña Dírriga, Dárriga, Dórriga
trompo pitárriga,
tiene unos guantes
de pellejo de zúrriga, zárriga, zórriga
trompa pitárriga
le vienen grandes." [18]

Entre el lenguaje y el juego hay una relación de placer, de libertad y de creatividad que presta al niño que empieza a hablar un juguete favorito y necesario en su desarrollo, en su socialización y que nos acompaña siempre facilitando la comunicación, haciendo la vida más grata. Juego universal que practicamos los hablantes de a pie, y los más ilustres de nuestros escritores; desde el *Cancionero*, J. del Encina, Gil Vicente, Góngora, Quevedo, Lope de Vega, Valle-Inclán, Mihura, Lorca, Alberti, Cela y un largo etcétera serían algunos de los nombres más conocidos para una deliciosa antología lúdica. Pero no sólo ello, el lenguaje coloquial, el popular, el publicitario hacen un uso constante de este juego. Veamos algunos ejemplos:

"Piraguamonte, piragua
piragua, jevizanizagua.
Bío, bío,
que mi tambo le tengo en el río"
Lope de Vega

"Norito pititón,
del nombre virulí
arrevuelto con la sal,
la sal y el perejil,
perejil don, don,
perejil don, don,
los armas son,
del nombre virulí
del nombre virulón."
Anónimo

Del lenguaje popular son los apodos tan expresivos y lúdicos. Recuerdo algunos de los que recogen o reinventan M. Delibes y C. J Cela. De Delibes: La Uca-Uca, Las Guindillas, El Moñigo, El Undécimo Mandamiento: Cela, sólo en Brihuega (*Viaje a la Alcarria* -primer viaje-), recoge una larga lista: El Portillo, El Capazorras, El Chapitel, El Pincha, El Caganidos, El Monafrita, El Padre Eterno, Chil y Huevo Fraysevino, Pioloco, Mancobolo, Futiqui, Pilatos, etc.

[18] *La arboleda perdida*, Seix Barral, 1975, p. 32.

El lenguaje publicitario está lleno de estos recursos:

"Calvo, claro. A mandar, a manducar Los diez manducamientos…"
"El que sabe, Saba." "Hasta el próximo Saba do."
"Las fotos más radicales de la diputada Cicciolina."
"…que menox que Monix."

(Véanse los anuncios recogidos de la prensa, que presento en el apéndice.)

UNA TAREA DIDÁCTICA

En este apartado intento convencer, o al menos justificar para el que lo necesite, por qué dar entrada a este mundo, a este lenguaje lúdico en el aula. Tal vez para algunos, pocos, no sea una tarea seria propia de una clase; otros, tal vez lo consideren una pérdida de tiempo, porque en su furor nocio-funcionalista han extrapolado hasta límites heterodoxos la "funcionalidad" y se preguntan para qué y cuándo un extranjero necesita estos recursos.

En los apartados anteriores hemos insistido en lo que podría ser la primera razón para desarrollar la función lúdica en el aula: es una función si no primaria, sí vital en la relación comunicativa, y favorece la comunicación de un modo posiblemente más verdadero.

Es ley de todo proceso didáctico preguntarse por las necesidades e intereses del alumno e intentar darles una respuesta. En esta línea mi experiencia reiterada y contrastada con mis colegas es que las necesidades lingüísticas de los alumnos, especialmente si residen en el país cuya lengua aprenden, pronto pasan del nivel de subsistencia y necesitan captar mensajes más variados y estar alertas a las segundas intenciones buenas o guasonas o... lúdicamente expresadas que caracterizan casi todo discurso, desde el coloquial al publicitario o al literario. Pronto, el alumno que vive aquí necesita saber el porqué de la hilaridad que provoca cuando dice inocentemente "Profesor, estás muy bueno", o caen en las múltiples meteduras de pata a las que estamos habituados.

Por supuesto, como en todo el proceso de adquisición de la lengua, la necesidad es primero de comprensión y posteriormente de producción. La mayor parte de las preguntas que traen los alumnos a clase, sobre expresiones que no han entendido, son de tono lúdico. Después, viene la necesidad de expresarse en el nuevo idioma con un sello personal, con su ironía, su humor, su vena loca o poética: poder ser irónico con las palabras apropiadas, sin herir, poder hacer una gracia y que no resulte una desgracia[19].

Por otro lado, las situaciones de comunicación que se crean en clase a través de este tipo de actividades creadoras, desinhibidoras, son más reales que las que se producen con el típico diálogo "en situación" o las de los ejercicios estructurales. En el juego siempre existe laguna de información, el proceso activo de descubrimiento dinamiza a toda la persona y el

[19] En las encuestas que suelo realizar a los alumnos sobre sus necesidades lingüísticas la de expresarse "lúdicamente", es una constante a partir del tercer curso e incluso a finales del segundo (corresponden a nivel medio).

aprendizaje es más eficaz. Además la repetición propia del juego facilita la interiorización y fijación de estructuras de una forma estimulante y creativa.

Una de las consecuencias más interesantes de este tipo de actividades es el captar de un modo casi inconsciente los mecanismos de la lengua, ya que se pone especialmente de manifiesto el aspecto formal del signo, tanto de la expresión como del contenido. Esto se puede comprobar en cualquiera de los tipos de actividades que presento más adelante; por ejemplo, si jugamos con "el prefijo arbitrario" y le ponemos el prefijo a las palabras que habitualmente no lo llevan, además de crear conceptos nuevos, futuristas, inútiles o prácticos, estamos descubriendo uno de los procesos más fecundos en la formación de palabras y captando el valor de cada uno de sus componentes al lado de "hipermercado" puedo tener así "hiperparaguas", "hipermosquito" o un "desacapuntas", una "maxizapatilla" o un "refontanero", que sería sumamente útil.

Con todo este proceso se provoca además la creación que el mismo sistema de la lengua posibilita y que no se agota en la "norma", como nos recuerda Coseriu.

Finalmente, aportaremos como justificaciones para esta tarea didáctica la posibilidad de abrir a nuestros alumnos a una experiencia lingüística de las más gratificantes, el suscitar el gusto y preparar para la lectura de textos literarios y el conseguir disfrutar, reír, pasarlo bien.

No se pretende hacer poetas o cómicos, sino sólo mostrar el valor de liberación que puede tener la palabra, como dice Rodari, "no para que todos sean artistas, sino para que nadie sea esclavo".

LA FUNCIÓN LÚDICA EN LA PROGRAMACIÓN DE LA CLASE

¿Qué momentos son los adecuados para desarrollar la función lúdica de la lengua? Ya dijimos más arriba que esta función es secundaria y, por tanto, complementarla en el aprendizaje de un idioma. Cuando se va a sacar más provecho de este trabajo va a ser en los niveles avanzados. Pero, y estamos todos convencidos de ello, este elemento lúdico puede y debe estar presente desde el principio. Actividades como la discriminación de los nuevos fonemas y grafemas se presta a múltiples juegos formales: canciones, trabalenguas, pequeños poemas, diferentes tipos de entonación, búsqueda de palabras que empiecen o acaben por el fonema o la letra que se trabaja, combinar sílabas, comparar las onomatopeyas de los diferentes países, las entonaciones, la risa de cada uno, las diferentes pronunciaciones de los compañeros y de los españoles de procedencias diversas, crucigramas adecuados, textos con clave, acrósticos. aparte de trabajar y reírse de las múltiples meteduras de pata de cada uno. Algunos ejemplos:

TRABALENGUAS[20]

Paco, Peco, chico rico
insultaba como un loco a su tío Federico,
y éste dijo: "Poco a poco

[20] Véase la selección recogida por C. Bravo Villasante en la *Antología de la literatura Infantil española*, tomo 3, pp. 48 y ss.

Paco Peco, poco pico".

No me mires que nos miran,
nos miran que nos miramos,
miremos que no nos miren
y cuando no nos miren
nos miraremos,
porque si nos miran
que nos miramos
descubrir pueden
que nos amamos.

La riqueza en trabalenguas populares es extraordinaria. Otra forma de llegar a ellos es por creación en la misma clase: después de buscar palabras que empiecen con un fonema, o que contengan los fonemas que se trabajan, es fácil inventar con ellos una frase que además tenga alguna gracia.

CANCIONES

Cada profesor suele tener un repertorio de canciones que, además de cumplir su propia función, facilitan la adquisición de algún punto del idioma. Como ejemplo traigo una de Serrat en que hay un uso estilísticamente intencionado de palabras esdrújulas.

"A usted que corre tras el éxito
ejecutivo de película,
hombre agresivo y enérgico,
con ambiciones políticas

A usted que es un hombre práctico
y reside en un piso céntrico,
regando flores de plástico
y pendiente del teléfono.

A usted que sabe de números
y consta en más de una nómina,
que ya es todo un energúmeno
con una posición sólida.
No le gustaría…"

CRUCIGRAMAS

Existen crucigramas con mayor y menor dificultad; el profesor los puede preparar, pero lo mejor es que los preparen los mismos alumnos con matrices sencillas, sólo de verticales o de horizontales; se puede dar, por ejemplo, una palabra clave en vertical, los alumnos se inventan el dibujo y las palabras que lo rellenan, definen cada término y lo pasan a la clase o al compañero para su solución y comprobación.

Superado el primer contacto con la lengua, las posibilidades de desarrollo de la función lúdica se amplían y los recursos se enriquecen progresivamente. (Véanse las listas de actividades posibles que ofrezco más adelante.)

Otro aspecto del cuándo desarrollar esta función tiene que ver con la programación no de los diferentes cursos, sino de cada unidad. Puede adaptarse a las situaciones de comunicación que se abordan en clase, a las funciones programadas y a las estructuras que se estén interiorizando (adivinar, por ejemplo, en quién pensamos -un compañero, un personaje-, con la estructura del condicional "Si fuera pájaro, libro, ciudad, mueble, ¿qué sería?"). Pero también podemos, por qué no, cambiar el aire de la clase, ¡hop!, crear un clima distendido, lúdico, misterioso y empezar a "tirotear", a dejar volar la memoria y la imaginación con una palabra, crear un texto colectivo, jugar a la "boda china", reinventar una canción.

Pueden ser actividades gratuitas, como lo es jugar, pero también como el juego, llevan consigo la socialización y la comunicación y con ellas la interiorización de la nueva lengua.

ESTRATEGIAS CREATIVAS Y LÚDICAS

En relación con lo lúdico, lo poético, lo artístico hay quienes nacen con estrella, con un don o con un "duende". Estos privilegiados lo regalan todo, pero raramente nos enseñan el camino; es algo, consideran, que no se enseña ni se aprende, se lleva dentro.

En el polo opuesto están los que se podían llamar "estrellados", los profesores "ejecutivos" para los que este acercamiento lúdico al lenguaje no tiene lugar. Posiblemente carecen de una verdadera experiencia lingüística y, por tanto, no pueden transmitirla. (Suscitar esta experiencia me parece una de las tareas más importantes en la formación de profesores de lengua.)

En medio nos situamos los que ni nacimos con estrella ni estrellados, pero estamos "tocados" por el placer del lenguaje, captamos las posibilidades que tiene y nos empeñamos en buscar las estrategias de lo creativo, "la gramática de la fantasía". A continuación ofrezco una lista de posibles tipos de actividades que pueden favorecer el desarrollo de la función lúdica en nuestros alumnos. Aunque nuestra experiencia sea limitada, sólo con abrir esta puerta damos entrada a personas quizá mejor dotadas que nosotros.

Las actividades que presento a continuación están clasificadas de acuerdo con un criterio formal, criterio que considero válido, ya que, como hemos visto, este "luego" pone especialmente de manifiesto el aspecto formal del lenguaje. Los diferentes apartados favorecen la adquisición de las unidades lingüísticas en las que se centran: 1. Fonemas, entonación y grafemas. 2 y 3. La unidad léxica, forma y contenido, y desarrollo del vocabulario. 4. La frase: orden, elementos necesarios, diferentes tipos de estructuras. 5. El texto y diferentes tipos de textos.

Otras clasificaciones posibles de estos tipos de actividades se pueden centrar alrededor de:

1. La comprensión o la producción.
2. Los diferentes niveles en el aprendizaje.
3. Aplicaciones a las diferentes funciones y situaciones de comunicación.

4. Apoyo en la interiorización de determinadas estructuras.

La situación didáctica más apropiada para este tipo de actividades es la de grupo. Si el grupo clase no es muy grande, puede realizarse colectivamente con el profesor, como animador, solicitador -y algo manipulador-. Algunas tareas necesitan una parte previa o posterior al trabajo colectivo, tarea que puede hacerse personal o en grupo pequeño.

Es muy importante crear el clima, que variará si la tarea es divertida, humorística, poética, etc., pero que deberá ser siempre desinhibidor, provocador de la iniciativa, no autoritario, no evaluador de lo mejor o de lo peor, pero sí incitador para producir más y mejor un clima de libertad donde cada uno pueda expresarse sin miedo al ridículo, y pueda acoger, reír, festejar, apropiarse de las expresiones de sus compañeros, de la clase y las sienta como propias.

TIPOS DE ACTIVIDADES

FONEMAS, ENTONACIÓN, GRAFEMAS

■ Captar el valor del juego fónico en anuncios, canciones, títulos, juegos, etc. Realizar diferentes entonaciones de una frase o de un texto.

■ Oír, buscar, inventar palabras que empiecen o terminen por la misma letra, la misma sílaba.

■ Repetir, inventar frases en las que predominen determinados fonemas o combinación de ellos.

■ Trabalenguas (escuchar, repetir, inventar).

■ Imitaciones de la forma de hablar, cantar de personajes o de compañeros, de la pronunciación y entonación dialectales.

PALABRA (SIGNIFICANTE)

■ Buscar todas las palabras que se pueden formar a partir de las letras contenidas en una primera. Asociarlas rítmicamente.

■ Comprobar los Juegos de palabras presentes en anuncios y firmas publicitarias.

■ Combinar dos o más palabras elegidas para formar un nuevo producto comercial, un nuevo animal, una ciudad, etc.

■ Cortar mecánicamente las palabras y formar nuevas combinaciones, reales o inventadas. Definir las nuevas palabras.

■ Utilizar prefijos y sufijos con palabras que no lo llevan ("Prefijo arbitrario" de G. Rodari). Definir el resultado.

■ Juegos paranomásicos, charadas y palíndromos.

PALABRA (SIGNIFICADO)

■ Captar en anuncios, chistes y situaciones de la vida cotidiana el juego a que dan lugar las palabras polisémicas y sinónimas.

■ Repetir o contradecir lo que se dice a través de sinónimos y antónimos.

■ Rellenar crucigramas, prepararlos para que los realicen los compañeros.

■ "Tirotear": adivinar una palabra a través de preguntas sobre sus características significativas.

■ Buscar comparaciones, en juegos y situaciones muy variadas.

■ Adivinanzas (comprenderlas e inventarlas)

■ Campos asociativos.

■ Sugerencias de la memoria a partir de una palabra.

FRASE

■ Completar libremente frases hechas, anuncios, versos de una canción o de un poema.

■ Binomio fantástico: asociar palabras al azar, con preposiciones, conjunciones, a través de preguntas (¿para qué quiere A un B?, ¿cómo hacer un A con B?, ¿qué le dijo A a B?, etc.).

Posibilidades: N y N, N y Adj., N y V
N con complemento y N, con complemento, etc.

■ Componer frases, cada uno una parte, sin conocer la otra o conociéndola. (Se puede practicar con estructuras más o menos complejas.)

■ Juego de los disparates, la boda china, el regalo, etc.

■ Acrósticos: inventar una frase espontánea a partir de las letras de una palabra.

■ Introducir la palabra deseada en una frase; las palabras así introducidas forman una frase conocida que hay que adivinar.

TEXTO

■ Completar o distorsionar, o imitar o producir textos:
- a partir de estructuras existentes o dadas, o
- libremente
- cada alumno o grupo una parte, que luego se encadenan, o
- cada grupo un texto, o toda la clase

- viendo lo que han hecho los demás o sin verlo, etc.

■ Así se puede trabajar sobre textos como:
Noticias.
Anuncios.
Historias.
Cartas.
Dichos y expresiones coloquiales.
Retahílas.
Canciones.
Poemas.
"Jitanjáforas" o "jitanfurias".

Esta clasificación se refiere a algunos de los posibles tipos de actividades. En cada tipo la variedad y gradación de actividades es múltiple A continuación ofrezco algunos ejemplos como muestra:

■ Captar el valor del juego fónico en anuncios, canciones, títulos, juegos, etc.

La formulación es muy amplia, pero pretende, desde el primer momento, llamar la atención hacia un recurso del idioma fecundo y expresivo, pero al mismo tiempo tan usual que puede pasar inadvertido:

■ El grupo inglés de rock "U2" en español se lee "U dos" y no sugiere nada; sin embargo, en inglés es homófono de "you too", "tú también" y es significativo, creo yo, del mensaje del grupo:

■ Entre los anuncios este juego es frecuente.

"Este verano esté donde esté estaremos con usted."
"Ibiza en bici"

La repetición de los sonidos convierte el anuncio en un eslogan fácil de repetir.

■ La poesía, popular o culta, hace un especial uso de este recurso:

"¿Por dó pasaré la sierra
gentil serrana, morena?
Tu ru ru ru lá ¿quién la pasará?
Tu ru ru ru ré, yo la pasaré.
[…]
- Ti ri ri ri rí, queda tú aquí.
- Tu ru ru ru rú ¿qué me quieres tú?
- To ro ro ro rá, que yo sola estó"
[…]

Gil Vicente

"Estaba la cabra, cabratis,
subida en la peña, peñatis;
vino el lobo, lobatis,
y le dijo a la cabra, cabratis:
- Cabra, cabratis,
baja, bajatis,
de la peña, peñatis.
- No, amigo lobatis
que si bajo, bajatis
me agarras, agarratis,
del galgarranatis.
-Cabra, cabratis,
no voy a agarrarte del galgarranatis,
porque hoy es viernes, viernatis,
y no se puede comer carne, carnatis.
Bajó la cabra, cabratis,
de la peña, peñatis,
y el lobo, lobatis,
le agarró del galgarranatis
- ¡Amigo lobatis!
¿No decías que hoy es viernes, viernatis,
y no se puede comer carne, carnatis?
- Cabra, cabratis,
a necesidatis
no hay pecatis."

Anónimo

(Creo recordar que le he oído cantar esta fábula de terminaciones pseudolatinas, al grupo Mester de Juglaría, con una música mezcla entre letanías y gregoriano que reforzaba el valor expresivo y la moraleja.)

■ Realizar diferentes entonaciones de una frase o de un texto.

Los juegos sobre entonación son un buen ejercicio para que de una manera desinhibida, sin miedo al ridículo, se practique este aspecto tan importante en la adquisición de un nuevo idioma. Antes ya hemos sugerido diferentes tipos de imitaciones. El llamar a un compañero, o el repetir la conocida frase de "Juan el Tuerto se ha muerto..." en diferentes tonos y modalidades son también una buena gimnasia de entonación.

■ Comprobar los juegos de palabras presentes en anuncios y firmas publicitarias

Tanto para este tipo de actividades, que se refieren al juego formal, como para las que atienden al significado jugando con la polisemia y la homonimia especialmente), me remito a los anuncios recogidos en la prensa, que ofrezco en el apéndice.

■ Combinar dos o más palabras elegidas para formar un nuevo producto, un nuevo animal, una ciudad, etc.

"Nestlé y café = Nescafé", "Eurovisión", "Benimadrid – Madridorm", "llavereco", etc.

■ Paranomasias, nuevas etimologías, nuevas definiciones

Ejemplos del *Diccionario de Coll*: "Galopar: pareja de franceses", "Almohadón: almohada que ha terminado la carrera o posee título académico", "jabonés: individuo de raza amarilla maniático del aseo personal".

■ Adivinanzas

La adivinanza pone en juego, aparte de la imaginación, un trabajo léxico de sinónimos, comparaciones, asociaciones formales entre las palabras, etc. Además de practicar con las existentes, se puede intentar inventarlas siguiendo un sencillo proceso: 1. Extrañamiento. 2. Comparación y metáfora. 3. Redondeamiento de la expresión. Por ejemplo, observamos un cigarro: primero lo miramos como un objeto extraño, nuevo (es un cilindro, blanco por fuera, y por dentro, negro; echa humo); luego buscamos comparaciones (parece un tubo, un lápiz, una chimenea pequeña...). El resultado "¿qué será, un lápiz o una chimenea? Negro por dentro, blanco por fuera".

FRASE

Los tipos de actividades que se presentan en este apartado se centran en estructuras dadas, en las que se pide imitar el modelo, siguiendo la misma estructura, o rellenar libremente una estructura que se pretende se asimile.

Por ejemplo, siguiendo la misma estructura de una canción o un poema: a partir de la siguiente canción de Ana Belén.

Sólo le pido a Dios
que la guerra no me sea indiferente
[...]
Sólo le pido a Dios
que el dolor no me sea indiferente,
que la reseca muerte no me encuentre
vacía y sola sin haber hecho lo suficiente.
Sólo le pido a Dios
que lo injusto no me sea indiferente
[...]

después de entenderla y captarla, o incluso de aprenderla, los alumnos intentan expresar sus deseos, siguiendo de cerca la estructura del poema (y, en este caso, utilizando el subjuntivo).

Con una estructura totalmente canónica como la de las preguntas dónde, cuándo, quién, qué, cómo, por qué, se construyen frases entre seis alumnos (o seis grupos), cada uno contestando a una pregunta. El resultado puede ser más o menos coherente, disparatado o divertido, de acuerdo con el sistema que se siga de ocultar o no lo que ha dicho el alumno anterior. Ejemplo:

Dónde:	en la clase.	Aquí
Cuándo:	durante el verano.	siempre
Quién:	Julio Iglesias	mi corazón
Qué:	se lava los dientes.	canta
Cómo:	tranquilamente.	bajito
Por qué:	porque va a llover.	porque te quiere.

■ El binomio fantástico (G. Rodari) asocia dos palabras, en principio distantes; en vez de con dos se puede complicar con más palabras y con diferentes estructuras Por ejemplo, podemos asociar "diputado", "maceta", "maleta" u otras palabras elegidas al azar de distintas columnas de palabras; posibilidades:

El diputado en la maceta.
Maceta con diputado
¿Por qué habrá puesto el diputado una maceta debajo de la maleta?
¿Para qué quiere un diputado una maceta?
¿Cómo se puede hacer una maceta con una maleta?, etc.

TEXTO

Como en el caso de la frase, también para el texto, para los diferentes tipos de texto es fácil deducir una estructura sencilla que se puede rellenar libremente en trabajo de grupo o personal. Al realizar este ejercicio colectivamente, o poniendo en común los resultados parciales, el trabajo sobre léxico, estructuras sintagmáticas, puntuación, ortografía es especialmente rico. Las modificaciones se hacen entre todos, el profesor puede ir anotando en la pizarra las posibilidades y se negocian las elecciones finales. La participación de todos, además de movilizar los recursos de cada alumno, enriquece el contenido y el resultado final.

Voy a ofrecer, a continuación, el ejemplo que realizamos, aunque demasiado deprisa, en la sesión en la que presenté esta comunicación:

■ A partir de la siguiente estructura se crea, primero, colectivamente, un poema. El tono puede ser lírico, festivo, etc.

- Elige y escribe el nombre de una persona o de una cosa que te guste.
- En el verso siguiente, escribe dónde está.
- En el otro elige dos o tres adjetivos para decir cómo es.
- En otro verso, escribe dos o tres verbos que digan lo que hace.
- En otro, escribe algo que tú piensas sobre ello, una frase corta y bonita.
- Por último, repite el primer verso, igual o con alguna variante[21].

Si se realiza colectivamente, como ya he apuntado, antes de escribir cada verso se pide la participación de todos; uno o dos alumnos van tomando nota en la pizarra de todo lo que se dice; el resultado que se elija puede ser una combinación de lo que han sugerido varios. Al final se lee y si se desea, se modifica algo

[21] Tomado de F. Velázquez, *Siempre palabras nuevas.* Nancea, Madrid, 1977, p. 176.

Véase un ejemplo de los muchos que surgieron de un taller. Aquí la palabra elegida fue "viento".

Viento
de la tarde, de la noche, del mar,
loco, juguetón, fugitivo,
llegas, te posas y te vas.
¿Me dejas viajar contigo?
Viento, mi loco viento del mar.

Como se nota, la estructura es muy sencilla y muy rítmica. Con un poco de cuidado de que las palabras no sean demasiado pobres (bonito, interesante, bueno...), ni demasiado rebuscadas, dado que la estructura es muy ligera, y de que se adapten un poco al tono elegido, es asequible poder escribir algo legible, incluso bueno; los alumnos a veces nos sorprenden con hallazgos bellísimos.

¡Ojalá el viento que trae y enreda las palabras pase por nuestra clase, pase por nuestro lado y nos haga jugar, reír, sonreír, nos haga más ricos, más creativos, más libres!

APÉNDICE

ANUNCIOS

Los textos de los anuncios que transcribo a continuación son una muestra del papel que desempeña el aspecto lúdico del lenguaje en la publicidad. Están recogidos en la prensa del verano de 1987.

La SER enforma:
1º SER, 2º también.
Hoy por hoy lo 1º es Hoy por hoy.
SER la 1ª de la Villa. Y, Corte.
SER de Madrid, al cielo.
La SER en forma.

El verano SEAT. Ven a veranear a nuestra costa. Este verano va a ser sonado: Ibiza del Sol, Marbella Playa, Málaga Brisa con radiocasete. Porque los nuevos SEAT de verano tienen tanta marcha como tú.

No le des más vueltos a la radio y disfruta con Radio 16.

En serio, te vas a divertir.

Un hombre solo no puede parar un barco. Mójate con nosotros (Greenpeace).

FIAT. Este verano esté donde esté, estaremos con usted.

Ibiza en bici.

Respete las reglas del fuego.

Sea el primero en tener lo último. La informática. La informática en su mejor forma.

Este verano, en Madrid, Radio Minuto se oye con más frecuencia. (El 8 de agosto, Radio Minuto cambió del 91 al 105 del dial para que oigas música y noticias con más frecuencia.)

La mitad de nicotina, para disfrutar el doble. Nobel el que más sabe.

Las fotos más radicales de la diputada Cicciolina.

RENFE mejora tu tren de vida.
Vamos a 160 km. por ahora.
Suben los coches. Así de seguro que llegará como nuevo. Como su coche.

Viento en popa a toda radio. Cadena COPE.
Con 10 antenas por banda
viento en popa a toda radio
no corta el mar sino vuela
un velero de la Cope…

Madridorm. Benimadrid.

BIBLIOGRAFÍA

Alarcos Llorach, E. (1950): "Fonología expresiva y poesía", en *Archivum*, pp. 179 y ss.

Bravo Villasante, C. (1973): *Antología de la literatura infantil española* (3 vols.), Madrid, Doncel.

Caret, M. y Debyser, F. (1978): *Jeu, langage et creativité*, París, Hachette-Larousse.

Coll, J.L. (1975): *El diccionario de Coll*, Barcelona, Planeta.

Jakobson, R. (1983): *Lingüística y poesía* (1958), Madrid, Cátedra.

Lee, W. R. (1965): *Language Teaching Games and Context*, Oxford University Press

Pellegrin, A. (1986): *Poesía española para niños* (ver especialmente la Introducción), Madrid, Taurus.

Quenau, R. (1987): *Ejercicios de estilo* (1947), versión de A. Fernández Ferrer. Madrid, Cátedra.

Recasen, M. (1986): *Cómo lugar con el lenguaje*. Barcelona, CEAC.

Reyes, A, (1986): *La experiencia literaria* (1941), Barcelona, Bruguera (ver el capítulo "Las jitanjáforas", pp. 212 y ss.).

Rodarc, G. (1979): *Gramática de la fantasía (introducción al arte de inventar historias)*. Madrid, Ed. Reforma de la Escuela

Weig, F. (1980): *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*. París, Hachette,

Ynduráin Hernández, F. (1974): "Para una función lúdica del lenguaje", en *Doce ensayos sobre el lenguaje*. Madrid, Rioduero, pp. 215-227