

Juegos y actividades para la enseñanza de la lengua oral

Carlos Aller y José Manuel Trigo
Universidad de Sevilla

FUNDAMENTACIÓN.

Estando ya plenamente inmersos en el desarrollo de la Reforma del Sistema Educativo español, hemos de recordar que en todos los documentos oficiales relacionados con el mismo y, sobre todo, en los DCB, se reconoce y proclama la trascendencia que adquiere el área de Lengua y Literatura para el éxito escolar del alumno en las demás áreas, así como para su formación integral.

Por ello, se exige que los Maestros y Profesores sean conscientes de la repercusión que puede tener el estar bien preparados para conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua, especialmente en los niveles primarios, y se reclama una formación continua a fin de conocer los medios y estrategias más idóneos para favorecer en el alumno actitudes positivas ante esta materia curricular.

Esas actitudes positivas dependen, en buena medida, del enfoque que el profesor dé a la enseñanza de la Lengua y la Literatura dentro del aula y a la funcionalidad o rendimiento del esfuerzo que el alumno dedica a esta materia instrumental. Ambos han de coincidir, cada uno desde su nivel, en algo que se repite con insistencia en el Diseño Curricular Base para la Educación Primaria, que el área de Lengua y Literatura tiene como objetivo fundamental " **el desarrollo de la capacidad de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación**". (1)

En este documento oficial se expone continuamente la necesidad que hay de renovar actitudes y métodos en la enseñanza de la Lengua. Y se alude concretamente al Maestro como factor decisivo en la necesaria función de **motivar** al niño: "En la motivación que un alumno llegue a tener, -se dice- desempeña un papel central la atención y el refuerzo social que el profesor le preste"- (2)

La actuación didáctica del Maestro en el área del lenguaje es, pues, decisiva, porque de eso depende el que los niños encuentren sentido al aprendizaje sistemático de su lengua materna, y sobre todo en el nivel de la oralidad. Hemos de tener en cuenta que el desarrollo del lenguaje oral contribuye a la óptima evolución de la inteligencia, de la expresividad, de la inserción social, así como a la estructuración de la personalidad global del niño. Además, es previo naturalmente a la adquisición del lenguaje escrito.

EL JUEGO

Entre los recursos más eficaces para la docencia, en los niveles de Educación Infantil y de Primaria, está, sin lugar a dudas, el juego. Por consiguiente, el maestro debe estar preparado para poder plantear estrategias didácticas en las que los niños encuentren el placer del juego, de la creatividad, a fin de sus esfuerzos tengan sentido y se vean colmados por el éxito en el dominio del lenguaje.

Al leer en el DCB de Educación Primaria el bloque de contenidos "Usos y formas de la comunicación oral", deducimos claramente "que el maestro debe ser dinámico, activo, lúdico y creativo, para poder llevar a cabo una enseñanza sistemática y planificada de actividades y juegos de lenguaje que propicien el aprendizaje de la lengua en su nivel oral". (3)

Por otra parte, recordemos que el primer acercamiento del niño a su lengua materna -oral- lo lleva a cabo a través de un mundo de sonoridades, de ritmos y rimas, de adivinanzas, retahílas, etc., es decir, de todo tipo de juegos lingüísticos que, sobre todo las madres, utilizan de forma "magistral" e intuitiva para favorecer y reforzar continuamente los aprendizajes verbales de sus hijos.

A muchos animales pequeños hemos visto jugar con frecuencia; es algo que forma parte de su propia existencia en ese estadio vital. Y "el niño, antes de iniciar las serias jornadas escolares, que les son impuestas por los padres y la sociedad, a través del periodo de escolaridad obligatoria, es un **homo ludens** integral. Toda su actividad tiene un definido sentido del juego, estadio esencial e inevitable para la plenitud humana. Para el despliegue todo del ser humano y para una mayor eficacia en la vida social es imprescindible el juego". (4)

A través del juego el niño entra en acción, pone a prueba sus capacidades mentales y físicas, manipula y explora todo el mundo que le rodea. Muchos y variados comportamientos de la vida del hombre - y el lenguaje es uno de ellos- se inician y perfeccionan en la infancia con repetidos ensayos lúdicos antes de practicarlos seria y definitivamente en la edad adulta. Porque "mediante la actividad lúdica se accede al conocimiento del mundo, se favorece la maduración, es un medio por el que el niño interacciona con los otros y adquiere los instrumentos para integrarse en la sociedad adulta". (5)

JUEGO Y LENGUAJE

Ya decíamos antes que el niño adquiere las primeras pautas de comunicación lingüística precisamente a través del juego, teniendo como singular maestra a su madre. Tiene esto su fundamentación en el hecho de que el juego es, sin duda, la actividad más característica y por excelencia de la edad infantil. Por eso "el niño necesita jugar para desarrollarse, es una de las oportunidades más valiosas que le ofrece la vida para realizar su personalidad y convertirse en persona en el sentido más total de la palabra".(6)

En consecuencia, el desarrollo del lenguaje no puede realizarse al margen del juego. El niño pone en práctica la expresión y la comunicación mediante acciones lúdicas, en las que tiene la placentera oportunidad de ensayar, reformar, adaptar, corregir, sus propias conductas con la intervención valiosísima de los demás.

A propósito de ello, M.GARAIGORDOBIL afirma que "el juego ejerce una gran influencia sobre el lenguaje. La situación lúdica exige de los participantes un determinado desarrollo del lenguaje comunicativo, porque un niño que durante el juego no puede expresar claramente su deseo, que no es capaz de comprender las instrucciones, será una carga para sus compañeros. La propia necesidad de comunicarse para poder jugar con los otros estimula el lenguaje coherente. Jugando se desarrolla y mejora el lenguaje, porque para jugar necesitan dominar los objetos con los que juegan y sus funciones, y todo ello abre un gran campo de expansión lingüística, además de los juegos lingüísticos con los tonos, con combinaciones, con estructuras, que son fuente de intenso placer y estimulan el desarrollo global del lenguaje".(7)

El juego, en definitiva, constituye, desde siempre en el campo de la Pedagogía, un medio indispensable y eficaz para el desarrollo de todas las capacidades del niño, porque estimula el pensamiento, los afectos, la curiosidad, las relaciones con los otros, el respeto a las normas y, por consiguiente, la adquisición y perfeccionamiento de la lengua.

El mundo infantil es un mundo de juegos y de fantasías, y la escuela ha de abrirse a ese mundo, si quiere ser fiel al principio básico e ineludible de toda acción didáctica, a saber, que la enseñanza debe adaptarse al niño y no el niño a la enseñanza. En el proceso de adquisición programada de la lengua, dentro de la escolaridad, ha de tenerse en cuenta que "desde el lenguaje espontáneo y lúdico se pretende que los niños construyan otro lenguaje más organizado, voluntariamente expresivo, que permita manifestar la inagotable fantasía y creatividad infantil. Porque en el aula se parte de un lenguaje "soñado", vivenciado y descubierto a través de todos los sentidos".(8)

En todas las corrientes pedagógicas es aceptado el juego como instrumento valioso en la educación. Porque se trata de que los niños, conducidos por recursos y procedimientos lúdicos, vivan y se diviertan con los demás, se socialicen y aprendan a utilizar su lenguaje cada vez mejor. En la Educación Infantil, sobre todo, las actividades lúdicas de imitar, parodiar, dramatizar, observar, vivir experiencias enriquecedoras, para pensar, escuchar y hablar, constituyen el núcleo principal de toda la acción instructiva y educadora.

Nos referimos ahora al nivel oral, pero sin olvidar el aspecto globalizador que aúna y da paso a los otros lenguajes, gestual, motriz, musical, icónico, etc., que van a servir de nexo entre el mundo interior y exterior del niño, favoreciendo de esa forma el conocimiento y la representación de sus ideas, sentimientos y experiencias.

PLANIFICACIÓN

Este taller está concebido como una propuesta de actividades a través de procedimientos lúdicos, con apoyo de material audiovisual, en el que se muestran diversas experiencias prácticas en aulas escolares. Se verá que en las edades primarias, en las que el pensamiento se halla unido a la acción, el método está basado en juegos eminentemente activos para desarrollar en el alumno la espontaneidad, la creatividad y responsabilidad.

Si queremos realizar un buen trabajo globalizador, es necesario programarlo antes, teniendo en cuenta los intereses del niño, los contenidos lingüísticos sobre los que se va a incidir, así como los objetivos específicos de cada clase de juegos.

En cuanto al horario, puede surgir la duda de cuándo realizar los juegos. Es evidente que los juegos de lenguaje, con los cuales se globalizan las tareas de otras áreas curriculares, deben tener un horario flexible, aunque ya estudiado, que coincidan con los contenidos de dichas áreas.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que la duración de los juegos y actividades no la marca el reloj, sino el grado de motivación y el interés que demuestran los niños, así como la aparición del cansancio o la fatiga, puesto que las tareas lúdicas requieren concentración y esfuerzo, máxime cuando se trata de escuchar y de hablar con un sentido de perfeccionamiento.

Juegos de lenguaje.

La enseñanza del lenguaje, como expusimos más arriba, es fundamental en estas edades de Infantil y Primaria, ya sea como interpretación del pensamiento de los otros -lenguaje comprensivo- o como expresión del pensamiento propio -lenguaje expresivo-.

Queda fuera de toda duda que en la enseñanza de la lengua materna no debe ser siempre el núcleo principal el aprendizaje de la lecto-escritura, ni mucho menos lo exclusivo. Por eso se hace tanto hincapié en las orientaciones de los Diseños Curriculares pertinentes sobre la importancia y la forma de tratar el lenguaje oral, como base y condición para el escrito.

Nosotros proponemos juegos lingüísticos que persiguen objetivos que pertenecen, de manera especial, a dos de las cuatro artes fundamentales del lenguaje humano, como son "escuchar" y "hablar". Estas son, sin duda, las más olvidadas en la enseñanza de la lengua y las que menos se suelen preparar o planificar, por muchas y variadas causas que ahora no podemos analizar.

Favorecer el lenguaje oral es uno de los objetivos prioritarios de los niveles de Educación Infantil y primer ciclo de Educación Primaria, y debe ser trabajado en todos sus componentes, para dar respuesta a las crecientes necesidades de expresión y de comunicación que experimenta el niño.

También se debe prestar atención a los textos orales de tradición oral (cuentos, fábulas, leyendas, poesías...), para familiarizar a los niños con un lenguaje diferente y que representa el primer contacto extrafamiliar con una muestra importante de la cultura: la tradición literaria.

Objetivos.

Al consultar detenidamente los Diseños Curriculares de la Educación Infantil y Primaria, constatamos que se marcan unos objetivos dentro del lenguaje oral que, como podrá comprobarse más adelante, se pueden conseguir con la metodología lúdica y las actividades que aquí proponemos. Algunos de esos objetivos se formulan así:

- Expresar sentimientos, deseos e ideas mediante el lenguaje oral, ajustándose a los diversos contextos y situaciones de comunicación habituales y cotidianos y a los diferentes interlocutores.
- Comprender las intenciones y mensajes que le comunican otros niños y adultos, valorando el lenguaje oral como un medio de relación con los demás.
- Utilizar las normas que rigen los intercambios lingüísticos en relatos, diálogos y conversaciones colectivas (prestar atención, aguardar turno, adecuar la voz, usar normas sociales adecuadas).
- Utilizar las señales extralingüísticas (entonación, gesticulación, expresión facial) para reforzar el significado de sus mensajes y atribuir sentido a los que recibe.
- Comprender y reproducir algunos textos de tradición cultural (adivanzas, canciones, refranes, dichos, cuentos, poesías, trabalenguas), mostrando actitudes de valoración e interés hacia ellos.

Por otra parte, en cada uno de los contenidos del Área se hace siempre alusión al contexto y a las situaciones comunicativas, resaltando los valores, normas y actitudes, como por ejemplo:

- Interés y gusto por participar en situaciones de comunicación oral.
- Sensibilidad, apertura y flexibilidad ante las aportaciones de los otros.
- Aprecio por la calidad de los mensajes propios y ajenos, como medio para asegurar una comunicación fluida y clara.

Ahora bien, hemos de tener presente que " estos contenidos actitudinales no se podrán ejercitar ni asimilar si no se actualizan sistemáticamente en un contexto que facilite el intercambio comunicativo, afectuoso, relajado, distenso y equilibrado".(10) Dicho contexto, o clima positivo en el aula, se crea, se recrea y se mantiene fácilmente por medio de ejercicios programados y vehiculados a través del juego y de la creatividad. Como podrá comprobarse en algunas de las actividades lúdicas que se realizarán en el taller, las tres clases de actitudes antes mencionadas, referentes al interés, a la sensibilidad y al aprecio, constituyen una finalidad esencial y prioritaria.

Todos estos objetivos se sintetizan en el DCB de la Educación Primaria en seis grandes bloques, de los cuales, los dos primeros se refieren al lenguaje oral, así:

Bloque 1: Uso y formas de la comunicación oral

Bloques de Contenido

Bloque 2: El texto oral.

Como sabemos, la actividad lingüística oral del niño se manifiesta en dos formas de lenguaje, **comprensivo y expresivo**. Por el primero se pretende que el niño logre interpretar correctamente el pensamiento de los demás cuando escucha mensajes orales. Con el segundo, debe adquirir facilidad y seguridad para expresar mediante el habla, de manera clara y correcta, el pensamiento propio.

Sin olvidar que existe también un lenguaje **mímico**, a través del cual el niño capta y comprende los mensajes ajenos y puede expresar los suyos propios.

De aquí se deduce la importancia de que todos los juegos de lenguaje puedan ir acompañados de acciones mímicas o de movimientos expresivos, relacionados siempre con el sentido del texto, cuando el maestro lo considere oportuno y pertinente, siempre en función de la edad de los niños y de los objetivos específicos que se vayan a trabajar en el aula.

Metodología.

De las dos modalidades más importantes de juegos, la de juegos libres y la de dirigidos, nos centramos sólo en el segundo grupo. Y, lógicamente, en ellos es muy importante la intervención del maestro, ya que es él quien propone las variadas actividades lúdicas, a fin de poder conseguir los objetivos didácticos que se pretendan alcanzar.

Aquí el educador, como dice M. GARAIGORDOBIL, " propone (que es distinto de impone) y anima el juego, organiza la situación lúdica, proporciona los materiales, estimula la participación de todos los niños, define las reglas, evita el abandono o la desorientación de los jugadores, es decir, guía el juego buscando orientar su desarrollo hacia el proceso formativo integral".(11)

Otras características metodológicas pueden ser:(12)

- Todas las actividades de lenguaje, en Educación Infantil y en el primer ciclo de Educación Primaria, pueden ser realizadas de forma lúdica.
- Se iniciarán los juegos con una motivación, encaminada a captar el interés y la atención de los niños. Esta motivación estará conectada con los centros de trabajo lúdicos programados, cuentos, personajes o núcleo central sobre el que se realiza la globalización.
- Los juegos estarán adaptados al nivel de la clase, edad e intereses de los alumnos.
- Se deben valorar y respetar todas las manifestaciones lingüísticas de los niños, no coartando el deseo de cada niño de expresar sus ideas, ni tampoco obligando a ninguno a que lo realice por obligación o imposición.
- Las correcciones deben dejarse para cuando finalice la actividad lúdica y se deben hacer de forma general, sin personalizar de manera inoportuna.
- Debemos proporcionar material adecuado para ayudar a los alumnos, sobre todo, en la creación de textos orales, como puede ser: diapositivas, láminas, fotografías, aparatos de percusión, cassetes, materiales manipulables, magnetófono, guiñol, etc. Cualquier material no convencional en la escuela puede servir para estimular el pensamiento convergente y, sobre todo, el pensamiento divergente, ya que puede provocar el despliegue de la fantasía del niño. Así, un libro puede convertirse en una caja de sorpresas de la que salen las letras con que comienzan los nombres de las cosas que se guardan en ella, o también un campo en el que se siembran multitud de productos, o puede convertirse en un objeto parlante, etc.
- Si un niño no desea participar en el juego colectivo, o quiere realizarlo de forma individual, debe permitírsele e ir estimulando su acercamiento al grupo de juego.

- Estas son pautas muy generales, a sabiendas de que cada tipo de juego tiene sus propios objetivos y sus peculiares características metodológicas, porque no es igual una actividad lúdica con trabalenguas, que con vocabulario o con lenguaje espontáneo, como ocurre en el juego llamado del "relevo".

Clases de juegos.

Una clasificación general de juegos de lenguaje oral, teniendo en cuenta los objetivos y actividades señalados en los Diseños Curriculares ya mencionados, podría ser la siguiente:

- Juegos de elocución
- Juegos de conversación
- Juegos de observación
- Juegos de creación y recreación (invención)
- Cuentos y narraciones
- Poesía lúdica
- Juegos dramáticos
- Teatro guiñol

Ejemplificación

A modo de ejemplo, exponemos escuetamente el desarrollo de un juego para la conversación, el vocabulario y la invención, que puede titularse:

¿Qué le dijo ?

El maestro introduce muchas fichas con nombres diversos o con dibujos en una caja.

Los niños se agrupan por parejas y, al azar, sacan de la caja una ficha cada uno. Por ejemplo: coche y perro.

A partir de este momento los niños simulan ser esos seres y se establece un diálogo imaginario entre ellos. Se comienza siempre el juego con estas frases:

- ¿ Qué le dijo el coche al perro ?... y
- ¿ Qué le dijo el perro al coche ?

Se trata de un juego muy motivador, que da lugar a diálogos muy creativos, graciosos, estimulando el pensamiento divergente y activando las habilidades de escucha y de habla. Es apropiado para la Educación Infantil y para Primaria.

En el propio taller pondremos en práctica algunas actividades y juegos relacionados con la clasificación arriba expuesta.

Finalmente, con el taller de juegos que proponemos, deseamos poner de manifiesto que por medio de ellos, el maestro puede motivar y estimular la manifestación verbal de lo que el niño siente, sueña, cree, opina, descubre o construye. Y que, a la vez que una actividad placentera, se convierte en un medio extraordinario para establecer y perfeccionar la **comunicación** con los demás.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (1) MEC (1989) *Diseño Curricular Base Educación Primaria*, pag. 261, Madrid.
- (2) Idem, pag. 45.
- (3) TRIGO, J.M. (1992), "Perfil del profesor de lengua para la educación primaria", en *Actas II Congreso Internacional de la SEDLL*, Universidad de las Palmas de Gran Canaria, pág.77.
- (4) ALLER, C. (1991) *Juegos y actividades de lengua oral*, pag.9, Edit. Marfil, Alcoy.
- (5) JUNTA DE ANDALUCÍA, Consejería de Educación y Ciencia (1990) *Diseños Curriculares de la Reforma. Educación Primaria, Vol II*, pág.242, Sevilla.
- (6) GARAIGORDOBIL, M. (1990), *Juego y desarrollo infantil*, pág.27, Seco Olea Ediciones, Madrid.
- (7) Idem, pág. 54.
- (8) TRIGO, J. M., (1991) en ALLER, C., op.cit., pág. 7.
- (9) MEC (1989), en *Diseños Curriculares de Educación Infantil y de Educación Primaria*. Madrid.
- (10) TRIGO, J.M.(1992) *Didáctica de la lengua. Propuestas metodológicas*, pág. 102. Grupo de Investigación. Universidad de Sevilla.
- (11) GARAIGORDOBIL, M., op.cit., pág.102.
- (12) ALLER, C., op.cit., pág.53.