

M. SONSOLES FERNÁNDEZ

EN LA FECHA DE PUBLICACIÓN ORIGINAL, PROFESORA DE LA ESCUELA OFICIAL DE IDIOMAS DE MADRID (ESPAÑA)

EL DESARROLLO DE LA FUNCIÓN LÚDICA EN EL AULA

El lector que, atraído por el título, se acerca a estas líneas, lo hace, en la mayoría de los casos, con una motivación que va más allá de lo científico y lo didáctico y entra en el terreno de lo vivido, lo jugado, lo soñado. ¡Bienvenidos! Ojalá podamos, a distancia ahora, disfrutar juntos de este juego, como ocurrió en el taller de Las Navas, y consigamos hacer de este instrumento, que es el lenguaje, una EXPERIENCIA realmente comunicativa.

Pretendo dar cuenta, en estas páginas, del taller que realizamos en septiembre. No es fácil, pero seguiré aquellos pasos: primero, una fase de calentamiento para crear el clima y la actitud hacia lo lúdico. Después, intentaré justificar didácticamente el tema para desembocar, finalmente, en un taller lúdico, de donde cada uno podrá extraer las aplicaciones que considere más oportunas para sus alumnos.

Ofrezco, de entrada, el siguiente texto de A. Gala, que vino a mi encuentro cuando preparaba este taller:

Jugar es bueno, Tobías. Yo no conozco a nadie al que no le guste jugar. Y me alegro: si lo conociese, dejaría inmediatamente de tratarlo. Aunque no todos los modos de jugar coinciden: lo que para unos es una diversión, para otros es el más severo de los ministerios. Sin embargo, creo que puede afirmarse de todos los hombres lo que Nietzsche, un filósofo no optimista en exceso, afirmaba de uno: en él siempre hay un niño oculto que desea jugar. Quizá, el ser humano no esté en el mundo para ninguna otra cosa, y lo que nos parece principal -la creación, el amor, las respuestas a grandes preguntas, esas preguntas mismas- quizá no sea más que una forma de jugar al escondite. Incluso es probable que lo que no se haga jugando no salga nunca bien (...).

Mis juguetes fueron un lápiz y un papel. Empecé a escribir por el gozo de hacerlo, sin sentirme obligado, disfrutando con las palabras y las letras como quien compone un crucigrama u ordena un puzzle. Para mí solo, como no lo he vuelto a hacer nunca más, despreocupado del efecto. El auténtico juego es aquel en el que lo que interesa no es perder o ganar, sino el placer de estar jugando. Y así escribí de niño. Y algo de aquel alborozado afán subsiste en mí. Hoy aún, cuando he jugado a mi juego preferido -este ingrato y molesto y modesto de escribir- estoy de buen humor. No porque tenga la tranquilidad del deber cumplido, ni muchísimo menos (a un juego no se tiene que jugar: la esencia del juego es su pura contingencia, su innecesariedad);

no porque juzgue que lo que he escrito es pulcro o acertado, o calcule que les va a entusiasmar a mis lectores. No. Estoy de buen humor porque he jugado, porque combiné mi pequeño crucigrama del día, las rebeldes palabras, las frases huidizas. Me divertí con mi pluma y mi papel usado (...).

Éste es mi juego, Tobías. Éstos son mis juguetes, mi isla misteriosa, mi país de las maravillas, mi negro viernes, mi ballena blanca, mi vuelta al mundo, mi Polinesia, mi jungla, mi Caribe. Aquí está todo. De aquí puede salir. Con la facilidad con que salen cien pañuelos de la chistera de un prestidigitador (...). Ahora, como ayer, se trata aún de un juego, el único juego que me queda. No es mi profesión, ni mi destino, ni mi vocación, ni mi amor, ni mi vida. Es mi juego nada más, y con toda mi alma pretendo que continúe siéndolo. Sólo mi juego. Aunque, quizá, Tobías, un verdadero juego tenga que ser a la vez todas aquellas cosas.

Os invito a jugar a este juego, y con este juguete que todos llevamos, que todos poseemos; aunque nos falten vídeos cintas..., "me queda la palabra".

Empezamos con el juego de LA PIEDRA EN EL ESTANQUE, de G. Rodari⁵⁹:

Explica Rodari que una piedra lanzada a un estanque provoca una serie de ondas concéntricas sobre la superficie del agua, tocando y poniendo en relación cada una de las cosas que reposaban allí quietas: un barquito de papel, una caña de pescar, unas hojas... La piedra sigue cayendo, y en su caída remueve algas, asusta a los peces, agita las miles de partículas que habitan en el agua. Llega al fondo y allí, remueve el lodo, golpea los objetos olvidados y desentierra lo que yacía dormido.

Vamos nosotros a lanzar piedras a nuestro estanque, a ver qué pasa. Podemos lanzar la primera a que se nos ocurra, o la que más nos gusta, o la que suena mejor...

...El juego empieza, primero fríamente, salen las palabras más inmediatas: *cenicero, silla, patio...*; progresivamente las palabras van enganchándose unas en otras y llueven de todas partes: *árbol, duna, playa, viento, ciruela, rosa...* En esta lluvia, las palabras adquieren volumen y de repente nos fijamos en ellas y no sólo en lo que representan.

Elegimos, de todas ellas, una. En nuestro taller fue *ciruela*. No soy capaz de recordar todas las palabras y recuerdos que desató allí esta *ciruela*, así que elijo otra palabra cualquiera, por ejemplo, *viento*.

La palabra VIENTO ha caído al estanque y empieza a jugar, primero por la superficie

⁵⁹ *Gramática de la Fantasía*, pág. 10.

- Y recordamos palabras que empiecen con -v- como viento: *vencer, volar, vocación, vosotros, vela, varios, veo, vida, vez, vuelta, verso, vaca, vecino, vacilar.*

- Palabras que empiecen por -vi-: *vino, Vicente, vista, vía, vibrar, vizconde, viejo, ¡viva!, Vigo, viaje, villa, violón, Vitoria, vital.*

- Ahora palabras que acaben en -ento-, como viento: *cuento, ciento, asiento, momento, movimiento, portento, mostrenco, lo siento.*

- Palabras que tienen un significado próximo: *aire, soplo, brisa, vendaval, huracán, cierzo, ventolera.*

Éstas son las asociaciones más fáciles, pero la palabra va cayendo y sigue hasta el fondo. Allí remueve el pasado y surgen recuerdos relacionados con esta palabra, los recuperamos, y los traemos hasta el presente; experiencias vividas, soñadas, o experiencias culturales:

- *Aquel señor al que se le voló el sombrero y todo él iba corriendo detrás de él.*
- *La playa, muchos días en invierno. Y las cañas silbando.*
- *El estruendo de los árboles.*
- *La rosa de los vientos en tantos viajes y cuentos.*
- *La fuerza de Poseidón empujando las naves de Ulises.*
- *El viento que anuncia la lluvia a Mimí en "Las ratas", de Delibes.*

También puede surgir el tema fantástico si se asocian caprichosamente dos palabras y salta a la luz un parentesco imprevisible:

El viento vizconde.
Un viaje en viento.
Doscientos cuentos tras el viento.

Todos estos temas desatan la creatividad y nos llevan a mundos desconocidos, divertidos y nuevos. Todavía no ha acabado de generar asociaciones la palabra "viento". Cada una de sus letras se han combinado como están, pero lo podían haber hecho de mil formas diferentes. Podemos ver qué surge si las coloco verticalmente Y hacemos un acróstico:

V
I
E
N
T
O

Más o menos espontáneamente salen frases como:

*Vuelan Inmensos Elefantes Negros Transportando Ocas.
Valientes Indios Entusiasman a Negrete Tatareando ¡Olé!
Vidas Imposibles Engendran la Nada Trágicamente Oscura.
La Vida Invita a Empezar, No Temamos el Olvido.*

Hemos jugado a la PIEDRA EN EL ESTANQUE. Todo esto es un juego, una diversión y mucho más. A nadie se le escapa la vertiente didáctica de todo ello en la adquisición de un idioma.

Pero con las palabras podemos también reír, sonreír, captar el placer de la belleza.

Reír con las palabras está al alcance de cualquiera; hay quienes poseen una gracia especial para ello y nos provocan verdaderas explosiones de risa. Traigo aquí algunos ejemplos de *El diccionario de Coll* que ríe con las palabras, aplicando sorprendentes etimologías y paranomasias:

PEKÍN: m. Pecado venial en China.

LOCURA: porque si no se muere.

EPÍSTOLA: f. Parte de la misa que se lee a los atracadores para que entreguen el arma.

MONOGAMBIA: f. Régimen o convenio amistoso que prohíbe tomar más de una gamba cuando, por cortesía, nos ofrecen el plato con una ración.

No podemos por menos de sonreír cuando recordamos anuncios como los de “*Calvo, claro*”, “*A mandar, a manducar*”, “*Los diez manducamientos..*”, o “*...que menox que Monix*”.

Algunos trabalenguas nos hacen añorar la locura de don Quijote: “*La razón de la sinrazón que a mi razón se hace, de tal manera mi razón enloquece, que con razón me quejo de la vuestra fermosura*”.

A veces, la palabra se adentra más y nos silencia. Entonces algo se “recrea” en nosotros. La palabra prestada o regalada, o la nuestra ha sido capaz de expresar los sentimientos más bellos. Es el placer. Cada uno sabe sus textos preferidos. Recordemos alguno:

*Llegó con tres heridas;
la del amor,
la de la vida,
la de la muerte.*

*Con tres heridas viene:
la de la muerte,*

*la del amor,
la de la vida.*

*Con tres heridas yo:
la de la vida,
la de la muerte,
la del amor.*

M. Hernández

Jugar, crear, adivinar, reír, sonreír, disfrutar, todo eso es lo que hemos estado haciendo con las palabras, dándoles vueltas, dejándonos sorprender y apropiándonos de ellas al mismo tiempo⁶⁰.

LA FUNCIÓN LÚDICA DEL LENGUAJE

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

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

⁶⁰ Algunos participantes, además, tuvieron el tiempo y la gracia de jugar a otro juego. Fue parte del taller y aquí lo traigo:

Sábado 18,30

A TI Y PARA MÍ:

Son soles lúdicos

que sustentan mi estatura

la horizontalidad de mi sombra

y sus dudas y temores.

Tu luz didacta, Sonsoles

ahora nos sonrío.

Vamos. Ahora ¡todos al corro!

y tírame una ciruela amarga,

como un beso.

Ángel Amezketa

Convento (perverso) de Magalia

26-9-1987.

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.

¿QUÉ ES LA FUNCIÓN LÚDICA?

Por FUNCIÓN PLACER, O FUNCIÓN LÚDICA de la lengua entiendo, 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 en su ritmo, de provocarnos con sus combinaciones, de sorprendernos con los diferentes encuentros de las sílabas, de provocar nuestra inteligencia para inventar, crear, de espabilar nuestro humor para captar su juego, de proporcionarnos, por fin, no sólo un instrumento, sino toda una experiencia lingüística abierta a todos.

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 análisis⁶¹, sólo quiero recordar el esquema ya clásico, de la comunicación de R. Jakobson que integra las funciones lingüísticas posibilitadoras del proceso comunitario. 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 término FUNCIÓN LÚDICA lo utiliza F. Ynduráin⁶² 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 el enfoque que nos trae aquí, 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 todo 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

⁶¹ Me remito a los estudios clásicos de Bühler, Malinovsky y Jakobson. Ver bibliografía.

⁶² En *Doce ensayos sobre el lenguaje* de varios autores. Rioduero. Madrid, 1974, págs. 215-227.

cuando se informa sobre cualquier referente, pero 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, din, 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.

AGRESIVIDAD Y LIBERACIÓN

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 Reyes⁶³ pone al lado 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*; los compañeros que asistieron a esta sesión trajeron algunas como *garroño riquifán, fon, fon* y otras que no puedo recordar. 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 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
trompa pitárriga,
tiene unos guantes
de pellejo de zúrriga, zárriga, zórriga
trompa pitárriga*

⁶³ "La jitanjáforas" (1929-30) en *La experiencia literaria*. Ed. Bruguera, 1986, págs. 220.

*le vienen grandes*⁶⁴.

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 ellos, el lenguaje coloquial, el popular, el publicitario hacen un uso constante de este juego. Veamos algunos ejemplos:

*Piraguamonte, piragua,
piragua, jevizarizagua.
Bio, bio,
que mi tambo le tengo en el río.*
Lope de Vega

*Morito pítitán,
del nombre virulí
arrevuelto con la sal,
la sal y el perejil,
Perejil don, don,
perejil don, don,
las armas son,
del nombre virulí
del nombre virulán.*
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 Miñigo, 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 Cagan idos, El Monafrita, El Padre Eterno, Chil y Huevo Fraysevino, Pioloco, Mancobolo, Futiqui, Pilatos*, etcétera.

El lenguaje publicitario está lleno de estos recursos:

*No compre sin ton ni son. Compre Thomson.
RENFE. Vamos a 160 km. por ahora.
El que sabe, Saba. Hasta el próximo Saba do.
Las fotos más radicales de la diputada Cicciolina.*

⁶⁴ *La arboleda perdida*. Seix Barral, pág. 32, 1975.

Aladino siempre a tu helado.

(Ver los anuncios recogidos de la prensa, que presento al final).

POR QUÉ DESARROLLAR ESTA FUNCIÓN EN CLASE

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 es mi experiencia reiterada y contrastada con mis colegas 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 alerta a las segundas intenciones buenas o guasonas o... lúdicamente expresadas que caracterizan casi todo discurso, desde el coloquial, al publicitario, 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 cae 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 clases, 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 desgracia⁶⁵.

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 la de los ejercicios estructurales. En el juego siempre existe laguna de información, el proceso activo de descubrimiento dinamiza a toda la persona y el aprendizaje es más eficaz. Además, la repetición propia del

⁶⁵ 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.

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* puede 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".

CUÁNDO

¿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, complementaria 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 que este elemento lúdico puede y debe estar presente desde el principio. Actividades como la discriminación de los nuevos fonemas y grafemas se prestan 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:⁶⁶

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

⁶⁶ Ver la selección recogida por C. Bravo Villasante en la *Antología de la literatura infantil española*, tomo 3, pág. 48 y ss.

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 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. (Me remito a 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 TIPOTEAR, 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.

CÓMO: ESTRATEGIAS CREATIVAS

En relación a 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 el 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 dotados 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 juego 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. Aplicadas a las diferentes funciones y situaciones de comunicación.
4. Como 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, etcétera, 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 sentirse expresado sin miedo al ridículo, y pueda acoger, reír, festejar, apropiarse de las expresiones de sus compañeros, de la clase y las sientan como propias.

TIPOS DE ACTIVIDADES

FONEMAS, ENTONACIÓN, GRAFEMAS

- Captar el valor del juego fónico en anuncios, canciones, títulos, juegos, etcétera.
- 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 combinatoria 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, etcétera.
- Cortar mecánicamente las palabras y formar nuevas combinatorias, 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 palíndromas.

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.
- "Tipotear": 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?, etcétera).
- Posibilidades: N y N, N y Adj., N y V.
N con complemento y N. con complemento, etcétera.
- Componer frases, cada uno una parte, sin conocer la otra o conociéndola. (Se puede practicar con estructuras más o menos complejas.)
- Juego de los dispares, la boda china, el regalo, etcétera.
- 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, etcétera.
- Así se puede trabajar sobre textos como: noticias, anuncios, historias, cartas, dichos y expresiones coloquiales, retahílas, poemas, canciones, etcétera.

TALLER LÚDICO

El objetivo del trabajo que se planteó en esta fase, era el de realizar algunas de las actividades propuestas, para verificar la oportunidad de la aplicación didáctica, en cada caso. El resultado fue, es siempre, creador, divertido, y fecundo didácticamente.

La situación de trabajo más adecuado, como ya dije anteriormente, es la de grupo. No sé recoger aquí la riqueza de las aportaciones de los participantes en el taller, invito al lector, a que se entretenga, aunque sea como tarea individual, con las palabras y sus posibles combinaciones, siguiendo las actividades que propuse en el taller, y que ofrezco a continuación o partiendo de la clasificación expuesta anteriormente.

Aquí me limitaré a presentar algunos ejemplos, como muestra. La clasificación que aparece en el apartado anterior se refiere a tipos de actividades; en cada tipo la variedad y gradación de actividades es múltiple.

EJEMPLOS

Fonemas, entonación grafemas

- Captar el valor del juego fónico en anuncios, canciones, títulos, juegos, poemas.

- 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.
- Anuncios como *Ibiza en bici*, o *Este verano esté donde esté, estaremos con usted*, juegan con una repetición de sonidos que convierte al anuncio en un slogan fácil de repetir.
- El mismo juego fónico encontramos en los mil chistes que se apoyan en el significante, además de en el significado: *¿La calle Saboya, por favor? Claro que s(e) abolla, con esos saltos que da usted.*
- La poesía, tanto popular, como culta, hace un especial uso de estos recursos:

EL FAROLERO Y SU NOVIA

— *Bien puedes amarme aquí,
que la luna yo encendí,
tú, por ti, sí, tú, por ti.*

— *Sí, por mí.*

— *Bien, puedes matarme aquí,
faro, farol, farolera,
la más álgida que vi.*

— *Bueno, sí.*

— *Bien puedes matarme aquí,
gélida novia lunera
del faro farolelé.*
— *Ten. ¿Te - di?*
R. Alberti

*Una tarde de pasefítico,
maté una lagartigüica,
y la maté de un palítico,
con una vara seqútica.
Por lo finústico,
por lo simpático,
por lo poético
y lo democrático.*
Anónimo

- Realizar diferentes entonaciones de una frase o de un texto:

- Los juegos de 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 entonaciones. 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.

- Repetir, inventar frases en las que predominen determinados fonemas o combinatoria de ellos:

- Se puede realizar con frases ya hechas de tipo: *Cuando Fernando Sétimo gastaba paletó. Canda Farnanda Sátama gastaba palatá. Quende Fernende Séteme...* o inventadas para los fonemas que se elijan: *Timoteo, Tomoteo, no me times que te veo...*

- Trabalenguas. Además de los que ofrece la tradición popular, es fácil inventarlos, a partir de un ejercicio de búsqueda de palabras en las que predominen los fonemas con los que se quiere practicar.

- Por ejemplo, empezamos buscando palabras en las que entren los fonemas /k/ y /j/: *caja, queja, coja, quejar, coger, cojear, cajero, quejido, quijada, cajón, quejoso, jaca, jaque, jeque, recoger...* Con estas palabras podemos organizar frases de mayor dificultad: *Una jaca coja se quejaba de su jeque que cojeaba recogiendo cajas para su peque.* Los mismos fonemas que los que se repiten en la copia popular: *Un cojo cojeando, cogiendo flores, decía a otro cojo: — Cojo, ¿qué coges?, cojo, ¿qué coges?, cojo, ¿qué coges?, un cojo cojeando, cogiendo flores.*

PALABRA (SIGNIFICANTE)

- Buscar todas las palabras que se pueden formar a partir de las letras contenidas de una dada. Asociarlas rítmicamente:

- Es un ejercicio parecido al anterior, pero el objetivo ahora no es la práctica con los fonemas, sino trabajar con la unidad palabra y aumentar vocabulario. Por ejemplo, a partir de la palabra: *Marisol* podemos encontrar: *sol y mar, sola, salí, los, ramos, Mari Rosa, mira, miro, rimo, risa, rosa, raso, ola, amor, alo, aro, aso, loma, lima, losa, mirasol...* Como los sonidos se repiten es asequible combinar las palabras en frases rítmicas: *Rimo ramo de rosas, con risas de raso; Miro el alo del sol, las olas del amor...*

- Sacar dos palabras de una dada más larga puede dar los siguientes resultados: *político (tilo y pico), teléfono (foto y leen, feto y león), petróleo (oler y peto).*

- Combinar dos o más palabras elegidas para formar un nuevo producto comercial, un nuevo animal, una ciudad, un nombre:

- Este tipo de combinación es un recurso muy corriente en la formación de palabras: *Nescafé (Nestlé y café), Eurovision, eurodiputados, Galaxivisión Benimadrid, Madridorm, llavereco, cuchifrito, teletonta, chocolate, tigreplanta.*

- Cortar mecánicamente las palabras y formar nuevas combinatorias. Definir el resultado:

- Por ejemplo con las palabras: *mechero, árboles, estuche, bolígrafo, libro, pájaro*, puede resultar: *meboles, artuche, bolibro, ijaro, lituche...* Un *lijaro* puede ser un pájaro que tiene una lija en la parte posterior de las patas. Un *lichera*, un lechero un poco cursi.

Juegos paranomásicos, nuevas etimologías y definiciones, charadas palíndromas, inclusión de una sílaba, lectura al contrario:

Ejemplos del *Diccionario de Coll*:

Galopar: pareja de franceses.

Almohadón: almohada que ha terminado la carrera o posee título académico.

Charlatín: persona que habla innecesariamente en la lengua que usaban los antiguos romanos.

Japonés: individuo de raza amarilla maniático del aseo personal.

Muchas de las adivinanzas que conocemos tienen forma de charada: *Oro parece, plata no es; Te la digo y no la entiendes, te la repito y no la comprendes*.

Palíndromas: *Roma - amor, Adán - nada, odiar - raído, animal - lámina*. Aunque con la lectura al contrario no se obtenga una palabra existente, el resultado es siempre curioso: *Onumanu, soñin, loñapse*. Siempre es divertido contar el cuento de Caperucita con este mismo proceso: *Tacirupeca Jarro bai por el quebos a saca de la talibuea. De toprón el bolo...*

Encadenar o desencadenar palabras: *"melonidolgarbo" = melón, nido, Olga, árbol*.

PALABRA (SIGNIFICADO)

- Captar en anuncios, chistes y situaciones de la vida cotidiana el juego a que dan las palabras polisémicas, homónimas y sinónimas:

- Tanto para este tipo de actividades, como para las que se refieren al juego formal, me remito a los anuncios recogidos de la prensa que ofrezco más adelante.

- Adivinanzas:

- La adivinanza pone en juego, a parte de la imaginación, un trabajo léxico sobre sinónimos, comparaciones, asociaciones formales entre las palabras, etcétera. Además de practicar con las existentes en el saber popular, se puede intentar inventarlas, siguiendo un sencillo proceso: 1. o, extrañamiento; 2. o, comparación y metáfora; 3. o, redondeamiento de la expresión. Por ejemplo, si observamos un cigarro, primero, lo miramos como un objeto extraño, nuevo (es un cilindro, blanco por fuera y por dentro negro; además, echa humo); luego buscamos comparaciones: parece un tubo, un lápiz, una chimenea pequeña... Un posible 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 trabajan sobre estructuras dadas; se pide al alumno imitar el modelo siguiendo la misma estructura, o rellenar libremente una estructura que se pretende que asimile.

- Completar libremente frases hechas, anuncios, versos de una canción o de un poema:

- J. M. Serrat, en la canción *Bienaventurados*, cambia muy significativamente la palabra *cielos* por *ciegos*, en la frase: *Bienaventurados los que lo tienen todo claro porque de ellos es el reino de los ciegos*. Lo mismo ocurre en el aviso de Icona: *Respeten las reglas del fuego*. Este recurso tan expresivo puede ser explotado en clase con éxito: *En abril, amores mil; Al pan, pan al vino, Aladino* (suponiendo que es la marca de un vino que queremos anunciar).

A partir de la 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*

- 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).

- Binomio fantástico (Rodari):

- Dos grupos eligen en secreto, cada uno una palabra que, presumiblemente, no guardan ninguna relación entre ellas. A continuación se asocian.

• En nuestro taller, creo que salieron: *forro* y *nube*. La asociación recubre mil formas diferentes: *Forros y nubes, Forros de nubes, Nubes de forro, Nubes con forro, Forrado de nubes, o ¿cómo hacer una nube con un forro, o un forro con una nube? ¿Qué le dijo el forro a la nube?...*

• La estructura se puede complicar con tres, cuatro listas (A, B, C) (A, B, C, D) de nombres o de nombres y adjetivos. Se elige al azar una palabra de cada columna y se hacen diversos tipos de preguntas: ¿por qué A (*el cocodrilo*) ha puesto B (*el paracaídas*) en C (*el tiesto*)? o, ¿para qué quiere A-B (*un sereno feo*) C-D (*unas zapatillas desmontables*)?

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

- Por ejemplo, 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 será 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.

La BODA CHINA, EL REGALO (cada participante escribe en un papel la parte que le corresponde y luego se juntan y leen los papeles: 1. La + adjetivo femenino -La seductora-; 2. Nombre femenino célebre; 3. se encuentra / encontré con + el + adjetivo masculino; 4. Nombre masculino célebre; 5. Lugar del encuentro; 6. Una acción corriente en 3ª p. del plural (hacen fotografías...); 6. Él le dice...; 7. Ella le responde...), etcétera, son estructuras de este tipo de juegos que se pueden encontrar en los manuales. El profesor puede fabricar cualquier estructura de acuerdo con sus objetivos. Por ejemplo, si se quiere practicar el condicional, se puede ofrecer una estructura en la que se repite la prótasis -SI FUERA + UN NOMBRE- y se completa con el condicional y cerrando la frase con alguna palabra que rime. Ofrezco algunos ejemplos de los alumnos:

Si fueras un actor?
— *Me gustaría siempre
hacer escenas de amor.*

¿Si fueras un pez?
— *Me escaparía del agua
para verte otra vez.*

¿Si fueras profesor?
— *Dejaba este rollo
y hacía otro peor.*

¿Si fueras mi amor?
— *Te diría muchas veces:
chico, eres un horror.*

- Introducir, al terminar un grupo fónico o un sintagma, una expresión, o dar el texto, así preparado, a otro compañero para que lo lea sin la expresión introducida:

- Por ejemplo, con los mismos textos de los alumnos, copiados arriba: Si fuera un actor, por delante, me gustaría, por detrás, siempre por delante, hacer escenas de amor, por detrás.

TEXTO

Como en la frase, también para el texto, para los diferentes tipos de textos, es fácil deducir una estructura sencilla que se puede rellenar libremente, en trabajo de grupo o personal. Si se realiza 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 diferentes aportaciones y se negocian las elecciones finales. La participación, además de movilizar los recursos de cada alumno, enriquece el contenido y el resultado final.

Para las cartas comerciales y los escritos de tipo administrativo se calcan habitualmente unas estructuras típicas y unas fórmulas idénticas. Son tipos de escritos que no ofrecen dificultad, desde el punto de vista de la expresión, y en los que poco hay de creativo -aunque siempre existe la posibilidad de aplicar el formulario de una instancia para hacer un alegato en favor de la vida y de la libertad-. Las cartas personales, los anuncios, las noticias, aunque deben ir marcadas por un sello personal, obedecen, en general, a unas cuantas estructuras flexibles y a una variedad de fórmulas abiertas, que se le pueden proporcionar al alumno para facilitarle la comunicación en la nueva lengua. El cuento, el cómic, la historia, la exposición, la composición, la descripción, el ensayo, etcétera, son también reductibles a unas estructuras (recordemos, por ejemplo, *La morfología del cuento*, de V. Propp), que de una forma asequible pueden ser muy útiles en la clase.

Como para el trabajo con la frase, también aquí, se puede imitar directamente un modelo, o rellenar una estructura dada. Si se imita el modelo, se cambian los personajes, las situaciones, los diálogos o cualquier otro elemento. Seguir una estructura dada puede ofrecer diferentes grados de dificultad. Una estructura sencilla es la que ofrezco al final para la elaboración de un pequeño poema. Una estructura más compleja, más libre y que requiere mayor dominio lingüístico puede ser, por ejemplo, la siguiente:

Narración de aventuras:

Personajes:

Protagonista, personaje que desea conocer el mundo afrontar un riesgo.

Antagonista.

Personajes secundarios: amigos, colaboradores y oponentes.

Momentos:

Salida de su casa o de su tierra.

Encuentro.

Obstáculo.

Lucha.

Retorno victorioso, conseguido el propósito.

- Cualquier texto contado, escrito entre todos es una fiesta. Si queremos hacer el diario, el retrato de un personaje ideal..., cada alumno va añadiendo una frase; entre todos se expresa de la mejor forma, y el resultado es un éxito colectivo en el que cada uno tiene su parte. Ofrezco, a continuación, algunos ejemplos sobre poemas.

Sobre un poema de Gil Vicente:

Cantiga

*Muy graciosa es la doncella
¡cómo es bella y hermosa!*

*Digas tú, el marinero,
que en las naves vivías,
si la nave, o la vela, o la estrella es tan bella.*

*Digas tú, el caballero,
que las armas vestías,
si el caballo, o las armas, o la guerra
es tan bella.*

*Digas tú, el pastorcico,
que el ganadico guardas,
que si el ganado, o los valles,
o la sierra es tan bella.*

La estructura del poema es nítida e invita a continuarla. Permanece, por ejemplo, el pareado inicial, la entrada y el final de cada estrofa (*Digas tú... es tan bella.*) y se crea el resto siguiendo el mismo esquema. Por supuesto, antes de ese momento es necesario todo un proceso: primero, leer, comprender y gustar el poema; después, conviene acompañar a los alumnos en un trabajo de léxico, incitándolos a buscar las palabras, dándoles pistas, motivándolos, ayudándolos a entrar en el clima y en el tono que requiere y favorece la creación.

Si hacemos una matriz del poema obtendríamos:

Digas tú, _____
que _____
si _____
es tan bella.

En el poema, hay una apelación al marinero, al caballero y al pastorcico. Entre todos empezamos a decir a quién más se le puede preguntar por la belleza de la doncella. y

salen: *el barquero, el carcelero, el panadero, el vigilante, el pintor, el capitán, el cazador*. También pueden ser *aves, flores, montes, amigos, países, momentos del día*.. Las listas de palabras se anotan todas, para luego elegir. Por ejemplo, podemos elegir momentos del día: *el amanecer, el mediodía, el anochecer*.

En el texto de Gil Vicente, después de solicitar la presencia del marinero, del caballero y del pastorcico, el verso siguiente expresa una acción propia de cada personaje (introducida a través de una oración de relativo). Nosotros podemos hacer lo mismo con el interlocutor que hemos elegido. *El amanecer*, por ejemplo, trae *el día...*, *el mediodía es la plenitud del sol...*, *el anochecer es el momento mágico, para el misterio, para el amor*.. Entre las ideas de todos se eligen las más logradas, y al darles forma, el profesor va transmitiendo el sentido del ritmo de lo que suena mejor, del tono que requiere cada poema.

El último verso elige tres características del interlocutor para preguntar si éstas son tan bellas como la doncella. El juego no es difícil. Al capitán de un barco se le puede preguntar por el barco, por el mar, por el horizonte, por el puerto. Al amanecer, por la luz, el color, el mar o la tierra que ilumina...

No creo que Gil Vicente se enfade por lo que él pueda haber inspirado y enseñado, aunque los resultados sean viles imitaciones. Un ejemplo:

*Muy graciosa es la doncella
¡cómo es bella y hermosa!*

*Digas tú, el amanecer,
que al alba te abrías,
si la luz, o el color, o la tierra
es tan bella.*

*Digas tú, el mediodía,
que en el sol te contemplas,
si el cenit, o el aire, o la arena
es tan bella.*

*Digas tú, el anochecer,
que los amores guardas,
si el secreto, o la sombra, o la estrella
es tan bella.*

En un tono totalmente distinto podemos seguir la estructura de la siguiente copla popular:

*Desde que vino la moda
que sí, que no, que ay,*

*de los pañuelucos blancos,
parecen las señoritas
que sí, que no, que ay palomitas del campo.*

Se permite lo macarrónico:

*Desde que vino la moda
que sí, que no, que ay,
del enfoque funcional
empiezan todas las clases:
que sí, que no, que ay
¡Hola, colegas!, ¿qué tal?*

Para terminar ofrezco una estructura sencilla, muy rítmica y fácil de llevar a la práctica. Con un trabajo como el que he apuntado anteriormente y con un poco de cuidado de que las palabras no sean demasiado pobres bonito, interesante, bueno..., ni demasiado rebuscadas, dada la ligereza de la estructura, se puede escribir algo legible, incluso bueno; los alumnos, a veces, nos sorprenden con hallazgos bellísimos:

- Elige y escribe el nombre de una persona o de una cosa que te guste.
- En el verso siguiente, escribe dónde está; dos o tres sitios.
- 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 variante⁶⁷.

Intento rehacer el poema que creamos en el taller. La palabra elegida fue *volcán*:

Un volcán,
en la luna, en el sueño, en el mar,
ardiente, profundo, feroz
rasga, rompe, estalla.
Es una luz herida, un fuego roto,
mi volcán, este volcán.

¡Qué siga el juego! Que las palabras jueguen con nosotros en clase alguna vez, y nos hagan más creativos y más libres, siempre.

⁶⁷ Tomado por F. Velázquez *Siempre palabras nuevas*. Narcéa, pág. 176. Madrid, 1977.

APÉNDICE

ANUNCIOS

Los textos de los anuncios que transcribo a continuación son una muestra del papel que juegan 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 vueltas 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 cambia 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.

Madridorm, Benimadrid.

BIBLIOGRAFÍA

ALARCOS LLORACH, E.: *Fonología expresiva y poesía*. "Archivum" 11, pág. 179 y ss., 1950.

BRAVO VILLASANTE, C.: *Antología de la literatura infantil española* (3 tomos). Doncel. Madrid, 1973.

CARE, J. M., Y DEBYSER, F.: *Jeu, langage et créativité*. Hachette Larousse. Paris, 1978.

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

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

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

RECASEN, M.: *Cómo jugar con el lenguaje*. Ceac. Barcelona, 1986.

WEIS, F.: *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*. Hachette, Paris, 1980.

REYES, A.: *La experiencia literaria* (1941). Bruguera. Barcelona, 1986. Ver el capítulo: *Las jitanjáforas*, págs. 212-264 (1929).

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

YNDURÁIN HERNÁNDEZ, F.: *Para una función lúdica del lenguaje* en "Doce ensayos sobre el lenguaje", Rioduero. Madrid, 1974.