

Enseñanza-aprendizaje de lenguas: el juego, ¿un método nuevo?

Reyes Pejenaute San Adrián
Dpto. de Didáctica de la Lengua y la Literatura

" Es una gran sabiduría saber hacer diversión de las ocupaciones "

B. REXACH i CARBÓ

1.- APRENDER... ENSEÑAR JUGANDO

Parte destacada de la metodología contemporánea, referida a cualquier materia, insiste especialmente en este aspecto: es conveniente aprender y enseñar en un ambiente lúdico, reforzarlo:

" Los niños juegan cada vez menos con el lenguaje. Y jugar con él es aprender a disfrutarlo, es darse cuenta de las posibilidades que tiene y desarrollar la propia conciencia lingüística".¹

Sin embargo, para otra parte jugar equivale a perder el tiempo. Aprender significa esfuerzo y ahí no cabe la diversión. ¿O sí?

La consideración del juego como elemento clave del proceso didáctico es tan antigua como el hombre. Nada extraordinario han aportado las nuevas tendencias pedagógicas, al menos en cuanto a la esencia del método, sí, quizás, en cuanto a la cantidad de elementos lúdicos, a las materias y, sobre todo, en lo referente al avance irrefrenable de las nuevas tecnologías y los Medios de Comunicación.

Un método de siempre vuelto del revés, como un calcetín: lo mismo pero con otro barniz, con otro color. ¿Acaso no hemos aprendido algo, a lo largo de nuestra vida, mediante los juegos ? Hagamos un repaso:

- Las recordadas tablas de multiplicar, áridas, de memoria, desde luego, las aprendimos cantando. Y nunca se nos han olvidado...
- Aquellos cubos de madera con una letra y un dibujo relacionado con ella.
- Los dominós con sus fichas especiales, que presentan una sílaba de una palabra o la palabra entera, a veces imagen incluida.
- El incombustible Veo, Veo, que repasaba sutilmente el vocabulario, según qué letrita salga.

- Los concursos de verbos, porque así presentados parecían menos "gramaticales"...
- Un concurso de televisión, de los años 60, el recordado Cesta y Puntos, en el cual, imitando un partido de baloncesto, dos equipos de colegios y ciudades diferentes sacaban a relucir sus conocimientos en todas las materias del entonces llamado (y ahora otra vez) Bachillerato.
- Otros programas y concursos de ahora: Pasa Palabra, Hablando claro, Saber y ganar, 50x15, en los que el aspecto lingüístico ocupa una parte significativa y, en ocasiones, definitiva.

¿Era, es menor, o de segunda fila, este aprendizaje?

El juego es un excitante natural de todas las funciones orgánicas .

Los juegos instruyen, pues para jugar hay que aprender la mecánica de los juegos, a saber jugar, y por eso contribuyen a la **educación intelectual**.

Y no dejemos de lado un aspecto esencial: el juego es un factor que puede colaborar en la **educación moral, social**, pues para jugar no sólo hay que querer jugar, sino que uno debe someterse a las reglas del juego. Por eso jugar bien resulta complicado, porque no se admiten trampas.

2.-UNOS SE LA HAN JUGADO, OTROS NO: JUGUETONES VER-SUS CONSPICUOS

Volver la vista atrás puedo aclararnos, en ocasiones, muchas dudas o falsas apreciaciones que valoramos por encima de otras, al considerarlas como lo más moderno, lo último, y por consiguiente lo mejor. Esta vuelta por el pasado puede descubrirnos aspectos inéditos o, al menos, colocar algunos en su sitio. En definitiva, analizamos el pasado para dar luz al presente.

El primero que surge en nuestro camino es **PLATÓN** (427/8-347/8 a. C)

En *Las Leyes*, vacila entre la doctrina del esfuerzo y la del trabajo atractivo. Por una parte dice que la educación es una disciplina bien entendida y que *"por vía de distracción conduce el alma del niño á amar lo que debe hacerlo cumplido."*

Y continúa Platón, ahora de forma más concreta:

" Un espíritu libre no debe aprender nada como esclavo... La lección que se hace entrar por fuerza en el alma no permanecerá en ella, no gastéis, pues, violencia con los niños y haced, más bien, que se instruyan jugando".

Eso no significa relajación y permisividad pues, por otra parte, se lamenta de la excesiva debilidad con los niños, del continuo halago de sus gustos que lleva a corromperlos...

QUINTILIANO (29-95), el insigne pedagogo y retórico romano, en una cita breve pero valiosa, adelanta el **modo** en el que el juego debe ser participe en el proceso de enseñanza - aprendizaje:

"Ni estoy tan ignorante de lo que son las edades, que juzgue que se debe apremiar y pedir un trabajo formal en los primeros años. De esto debemos guardarnos mucho para que no aborrezca el estudio el que aún no puede tenerle afición, y le tenga después el odio que una vez le llegó a cobrar. Esto ha de ser como cosa de juego : ruéguesele al niño, alábesele, y a las veces, alégrese de lo que sabe."

Y prosigue destacando que " para estimular a la infancia a aprender no desapruebo aquel método sabido de formar un juego con las *figuras de las letras hechas de marfil*, o algún otro medio a que se aficiona más la edad y *por el cual hallen gusto en manejarlas, mirarlas y señalarlas por su nombre*".

E..A. de NEBRIJA (1441-1522) establece uno de los argumentos más clarificadores y justificados.

Comienza por analizar la **inclinación natural** del niño:

"Los que dicen que hay que tratar a los niños con miramiento, ¿no se dan cuenta de que no hay momento en el que los niños no hagan alguna cosa? Los ves, ya corriendo, ya saltando... ora jugar, ora divertirse..."

Prosigue con esta constatación de la **realidad**, que le empuja a una conclusión evidente :

"¿Por qué no enfocar esta actividad hacia mejor fin? Y no pretendas que se les dé soltura y descanso en los estudios. Por el contrario, les conviene aprender las mismas disciplinas por medio del juego."

Y por fin la última consideración verdaderamente significativa y aprovechable:

" Y aunque exista un esfuerzo en el aprendizaje de aquéllas [disciplinas], no obstante [obrando de esta manera] ignoran el esfuerzo."

Aprender jugando no es sinónimo de pérdida de tiempo, de algo menor. Al contrario: existe aprendizaje, pero llevado así, apenas nos percatamos de ello.

P. LÓPEZ de MONTOYA (1542- ?) fue un hombre del Renacimiento, un teólogo avanzado para su tiempo, pues ya hablaba entonces de la importancia del aspecto genético en el comportamiento humano. Intuyó la relación entre eugenesia y pedagogía, pues aconsejaba a los hombres y los educaba en la responsabilidad sobre sus descendientes.

Uno de los pilares sobre el que se apoyan sus ideas es precisamente el análisis de lo lúdico, sobre lo cual se muestra favorable, pues *"los juegos en que se han de recrear [los niños] han de ser tales que no sólo sirvan de recreación, sino de enseñanza"*

Reencontramos otro argumento propicio al **uso del juego** , sobre todo en la **primera edad**:

"Podría suceder que por el mucho deseo de que los niños sepan, se les dé tanta ocupación en la niñez, que se les estrague la salud, y pierdan la vida, de

que, a mi parecer, se ha de tener el primer cuidado, por ser fundamento para todo lo que se ha de fabricar; y por esto será bien no comenzar los estudios en la edad tierna, si no es por vía de juego y entretenimiento de los niños, que siendo de esta manera no les puede hacer daño el jugar."⁶

Seguidamente, se refiere al aspecto lingüístico y aconseja *"entretenerse en juegos hechos de letras (...) y que con el uso de razón comience el ejercicio de las letras; pero el tratarlas, de veras, y con particular cuidado, se ha de reservar para edad más robusta."*

Llega al detalle de indicar el tipo de *entretenimientos idóneos*, por ejemplo, para las letras, pues no vale todo:

" Y como para los que han de seguir el estudio y profesión de las letras suelen tener sus disputas y juegos literarios, así los otros se han de ejercitar en los que fueren más convenientes a la ocupación y oficio que hubieran de seguir."⁷

Ya tenemos los primeros juegos específicos para el aprendizaje lingüístico, propios, inequívocamente ligados a este ámbito.

B. REXACH i CARBÓ (1703-1781) fue, sobre todo, un maestro del S.XVIII, preocupado por la enseñanza de los pequeños, por la forma de enfocar sus estudios.

En primer lugar, considera *"que es necesario que los niños se diviertan y jueguen porque el espíritu humano es débil y no puede estar siempre ocupado seriamente."*

Por lo tanto se deben incluir **actividades** de otro signo. Y aquí la labor del **educador** se presenta como primordial:

"Debe el maestro procurar hacer amable el estudio porque si los discípulos no aman el estudio, todas las diligencias del maestro serán vanas. Para hacer, pues, el estudio amable a los niños es menester que el estudio sea para ellos como un juego."⁸

Hasta este momento, los autores escogidos se han referido, al aprendizaje por medio del juego en términos generales, pero podemos proseguir concretando y de esa forma llegaremos a lo referente a nuestra materia: la **lengua**.

Efectivamente, **F. M. SARMIENTO** (1695-1772) aboga por facilitarles diversiones, juegos inocentes, enredos pueriles, retozar, saltar y bailar con otros de su edad.

Y en primer lugar coloca el juego en la calle, con amigos, porque "muchas utilidades traerá el que los niños tengan libertad de entrar y salir, y que no los tengan reclusos en casa."

Entre esas **utilidades** hay una fundamental:

"Aprender la lengua nativa conversando con los otros niños. De cien voces de la lengua nativa que sepa un muchacho, las setenta no las aprendió en

casa, sino hablando y disputando unos niños con otros, en la calle y en la plazuela. Oyendo cantarillos, refranes, coplitas, apodos, voces usadas en los juegos, etc. Se fecunda el niño de voces puras de su lengua nativa, sin estudiar nada de memoria."¹⁰

Hoy, más que plazuela, televisión, ordenador, Internet, video-juegos, y otros Medios...

Y a continuación añade *"que el niño en compañía de otros, o que le acompañe un pedagogo que le vaya diciendo el nombre de las cosas que fueren ocurriendo, salga a esparcirse y a pasearse por las inmediaciones del lugar."*

Las cosas, el nombre de las cosas que se ven. Otra alusión a esa forma de aprendizaje, al principio de **intuición**, ya visto en repetidas ocasiones.

Y remata el autor, como resumen, aludiendo al enriquecimiento del **vocabulario** infantil:

"En cada uno de esos paseos podrá recoger más número de voces de cosas naturales que estando muchos meses reclusos en casa".¹¹

En este caso, juego es calle, plaza, contacto con los demás, aprendizaje directo, casi por "osmosis" de las cosas y, a la vez, de sus nombres.

No obstante lo dicho hasta ahora, existen también puntos de vista que se muestran **poco favorables** al, permítasenos, **método lúdico**.

C. ARENAL (1820-1893) prestó especial atención al problema de la delincuencia y sus estudios penitenciarios constituyeron el núcleo alrededor del cual se extendió su preocupación por mitigar el dolor del débil o, principalmente, por evitarlo. Por ello también se preocupó de cuestiones relacionadas con la mujer.

Convencida como estaba de que la educación es un medio poderoso para la marcha de la sociedad, se preocupación se extendió a otros sectores de la sociedad, en concreto al **estudio psicológico** del niño.

Afirmaba *"que no se ha de abrumar [al niño] con tarea superior a sus fuerzas, ni tampoco deben buscarse métodos para que aprenda sin que le cueste ningún trabajo y como jugando."*¹²

Y proseguía, explicando las razones que la llevaban a esta conclusión:

"...lo que se aprende así suele ser a costa de mucha fatiga de parte del que enseña, y se olvida con facilidad; y sobre todo, porque la escuela debe formar parte esencial y ordenada de la iniciación de la vida, donde hay que trabajar y esforzarse."¹³

En resumen, tres razones de peso, para no aprobar la intervención del juego en la enseñanza:

- a) fatiga al docente
- b) lo aprendido se olvida pronto
- c) vivir supone esfuerzo

Las tres son consideraciones que hemos encontrado antes, sobre todo la referente a las implicaciones que supone para **el profesor** una metodología de este tipo.

A lo largo de este corto vistazo hemos encontrado cómo algunos autores (Montoya, Sarmiento ...) llegaban, incluso, a presentar el tipo de juegos más adecuados para tratar el tema que nos ocupa, enseñar la lengua materna.

J. de CASO (1889), profesor universitario y de la Institución Libre de Enseñanza, alcanza la máxima concreción en esa búsqueda, presentando ejemplos prácticos de cómo se puede aprender jugando, incluida la explicación sobre la manera de llevarlos a cabo y referidos a aspectos básicos de la didáctica del idioma: vocabulario, lectura y escritura.

Ciñéndonos a estas últimas, CASO diferencia con claridad entre **textos manuscritos** y textos "de imprenta", es decir, **libros**, y en particular libros de lectura. Cuando [los alumnos] estén en disposición de descifrar lo escrito a mano, lo más natural es pasar a hablarles de la época en la que los autores no contaban con otro recurso para dar a conocer sus obras que las copias escritas a mano por ellos o por algún copista. Eso suponía lentitud, dificultades, errores; por ello la invención de la imprenta fue un hecho excepcional.

CASO, aplicando su teoría general de enseñar viendo, conociendo, tocando **las cosas directamente**, cuenta que, si fuese maestro en una ciudad *"los llevaría [a los alumnos] á ver una Imprenta, pues sería el mejor remate para mi lección y el mejor acicate para que á mis discípulos les entrara la comezón de manejar letras de molde (...)*.

Y añade, con su puntillosidad característica:

"Cosa de juego, es claro; pero ese juego suyo haría el mío para que me aprendiesen en seguida y con gusto los caracteres de imprenta, toda vez que los niños jamás trabajan en ninguna cosa tan de veras como cuando trabajan jugando."¹⁴

Pero, es un hecho, no existen imprentas en todos los lugares. Por esa razón, el autor prosigue su argumentación detallando su actuación didáctica, o sea, cómo lo haría él en esas circunstancias en las cuales no existen todos los elementos necesarios:

"Yo procuraría inspirarles el deseo de ese entretenimiento aunque estuviésemos en el último rincón de la península [sic]; porque si no siempre es fácil ni absolutamente preciso ver una imprenta, el jugar á imprentas se encuentra al alcance de todos los muchachos."¹⁵

Seguidamente detalla su **método**, del que parece hallarse muy convencido:

"No entiendo, naturalmente, que para divertirse les haga falta una fundición ó cosa parecida; pero á nada se opone darles, por ejemplo, una colección de letras caladas, como los que se usan apara hacer anuncios á mano. Con esos estarcidos, un papel á que aplicarlos y pincel, tienen los muchachos cuanto pueden ambicionar para hacerse la cuenta de que son unos consumados tipógrafos."¹⁶

En el supuesto de que hubiéramos olvidado el **carácter lúdico**, continúa así:

"¿Y la clave para el entretenimiento?"

La clave pronto se arregla: una lista con el alfabeto manuscrito en una columna, y en otra, al lado, el impreso que los niños desconocen. Eso es todo. Ellos harán lo demás, ellos buscarán en cada caso los caracteres del segundo correspondientes á las letras que emplearían para escribir las palabras que deseen componer. A hacer, pues, letreros, carteles, títulos de obras, lo que les plazca ó se les sugiera. Se comprende que en bien pocos días la clave se habrá hecho absolutamente innecesaria, y el alfabeto impreso estará dominado, sin que haya sido menester aburrirse, para conseguirlo, en un ejercicio abstracto y enojoso."¹⁷

El mismo sistema, este de aprovechar las **ocasiones propicias**, sin hacer lecciones especiales, lo aplica al aprendizaje del **léxico**. El trabajo del que dirige la enseñanza consiste en elegir las circunstancias más á propósito:

"Palabras, v. gr., como estancia, estado, estación, estable, serán ejemplos sencillos y útiles para que los niños vean cómo de la misma raíz que oyen á todas horas en un verbo - el verbo estar - se forman á la vez nombres y adjetivos, por el simple cambio de las partículas afijas. Y cuando se les ha llamado una vez la atención sobre ellas, es bien fácil conseguir que las reconozcan en otras- como importancia, cuidado, satisfacción, amable- á medida que se presenten en la conversación ó la lectura."¹⁸

Y a continuación explica **por qué es un juego** esta forma de enseñar:

"Por lo mismo que los afijos se repiten de continuo con las raíces más diversas, suenan mucho al oído -que es tanto como decir que ya se imponen ellos al recuerdo-. Cosa de juego es para un niño, dada una palabra en que entre un afijo muy usual, buscar otras en que se repita: es buscar consonantes. ¿La voz es comedor? pues ya sabemos que encontrará en su memoria un arsenal de palabras que le suenan del mismo modo, como bebedor, corredor, tejedor, labrador, parador, etc., etc."¹⁹

Es decir, su tarea se reduce a fijarse en **algo que ya conoce**, pero de lo que no hace aprecio ordinariamente, como son las terminaciones de los vocablos; y a fijarse con algo de detenimiento en observar que son elementos distintos de los temas radicales.

Seguimos analizando el pasado y, ya en el Siglo XX, encontramos a algunos autores que han atacado duramente lo que **M. HERRERO GARCÍA** (1922) consideró como "prurito de metodomanía que quiere convertir en juegos todos los ejercicios escolares".²⁰

F. MARTÍ ALPERA (1923), de acuerdo con este parecer, resumía así sus opiniones metodológicas:

"En nuestro afán de que la enseñanza sea lo más activa posible, la clase de observación y lenguaje puede tener a veces derivaciones hacia el trabajo manual, el dibujo y aun hacia el juego y la gimnasia"²¹

Una aportación de un escritor reconocido, pero también docente, se incluye en este grupo de quienes, en principio, no se hallan muy entusiasmados por el juego como método de aprendizaje.

A. MACHADO (1936) en los apuntes de su Juan de Mairena, incluye esta rotunda opinión:

...porque no pienso yo que la cultura, y mucho menos la sabiduría, haya de ser necesariamente alegre y cosa de juego. Es muy posible que los niños, en quienes el juego parece ser la actividad más espontánea, no aprendan nada jugando; ni siquiera a jugar".²²

D. TIRADO BENEDÍ (1937) dejaba clara su posición acerca del papel que debía desempeñar el juego, *"cuyo valor educativo ha sido reconocido de un modo general y que ha de ponerse por completo al servicio de la formación cultural"*. Y proseguía: *"El juego es, por otra parte, el mejor medio de iniciación en la vida social: por él se introduce el niño en la vida de la comunidad y participa de sus fines"*²³

Ahora bien, la idea de utilizar el juego como medio de enseñanza se interpreta de diversas maneras:

"Mientras unos afirman que al niño, desde su ingreso en la escuela, ha de conducírsele por el juego libre al trabajo impuesto, otros defienden la opinión de que todo trabajo del niño ha de revestir la forma de juego y que el instinto lúdico ha de ponerse totalmente al servicio de los fines escolares".

Y añade el porqué es beneficioso el enseñar jugando, remarcando una palabra fundamental en el proceso de aprendizaje. *"Si de una manera sabia y comprensiva introducimos el juego en la escuela y utilizamos sus diversas formas para aplicarlas a los fines de la enseñanza, nos mantendremos fieles a las leyes del desarrollo del niño, facilitaremos su iniciación en el mundo de la ciencia y haremos penetrar la alegría en la escuela. La alegría lo es todo. Cualquiera puede experimentar el placer con que los niños reciben las más útiles y provechosas lecciones cuando éstas revisten formas de juego"*.

Como aplicación, el autor nos propone dos ejemplos concretos de aplicación del juego en la enseñanza de la lengua. Y no en cualquier aspecto de la materia: nada menos que en la enseñanza de la denostada Gramática:

En primer lugar, la distinción del singular y del plural:

"...El juego del singular y el plural consiste en cartones con dibujos de un objeto a la izquierda y de dos o más a la derecha. Cada dibujo lleva escrito al lado el artículo correspondiente. En cartoncitos separados va escrito el nombre, ya en singular, ya en plural, para que el niño construya la frase al ponerlo al lado del artículo correspondiente".²⁴

En segundo lugar, se atreve con el sistema verbal:

"El juego de las personas de las conjugaciones consiste en dibujos con varios niños que, por ejemplo, juegan a la pelota. En cada dibujo juega diferen-

te niño y hay otro que pregunta: "¿Quién juega?". El niño que hace el ejercicio debe poner debajo cartelitos, en los que está escrito "tú juegas", "ellos juegan", "yo juego", etc.

Para concluir, no olvida ese aspecto interdisciplinar al que hacemos referencia en tantas ocasiones:

"Pueden idearse una infinidad de juegos gramaticales de esta clase. Muchos juegos requieren un material sencillísimo, que puede ser improvisado por el mismo maestro o fabricado en la escuela con la cooperación de los niños mayorcitos como ejercicios de dibujo y trabajo manual".²⁵

Conclusión: no sólo es conveniente el jugar sino también contribuir a la elaboración de los materiales didácticos y además en colaboración con otras materias.

A. MAÍLLO (1946), dedicó su amplia bibliografía a analizar la enseñanza del idioma²⁶ e incluye una referencia al aspecto lúdico:

"Si todos los ejercicios propuestos al niño de cinco años (...) han de ser activos, es decir, han de movilizar su atención, su interés y sus capacidades de comprensión, hay algunos en los que el matiz de juego ha de acentuarse más. Los denominamos "juegos de lenguaje" y de ellos damos unas muestras que la maestra puede ampliar en armonía con las necesidades de sus alumnos."²⁷

Concreta la edad, pues está refiriéndose a los niños más pequeños, en los que el llama grado preparatorio y especifica seguidamente en qué pueden consistir esos juegos:

"Entre ellos ocupan un lugar destacado los que consisten en pequeñas dramatizaciones, a base de ficciones en las que interviene el diálogo de dos o más "personajes". La representación de los "papeles" de estas dramatizaciones proporciona al niño una rotura en la expresión y una comprensión de las "situaciones sociales" del mayor interés formativo."

3.- UNA DUDA RAZONABLE COMO CONCLUSIÓN

J. de Caso, el autor del XIX, nos sirve en bandeja la conclusión sobre el papel que desempeña o puede desempeñar un juego, sencillamente aprovechando lo que tenemos alrededor:

"Esto que sabemos los hombres merced á alguna reflexión sobre el uso de la lengua, pueden aprenderlo los niños, ya que se trata de un simple conocimiento de hechos, y de hechos bien asequibles."²⁸

Partiendo de una mención elemental, derivada de una determinada consideración del carácter del niño, pasando, incluso, por el rechazo de lo lúdico como factor de aprendizaje, hemos llegado a la demostración, según los autores, de su aplicación directa y razonada.

El juego supone atención, cautela, reflexión, audacia, decisión, estrategia, cálculo, generosidad, espontaneidad, relación con los demás, saber perder y saber ganar,

etc., etc. Son demasiadas **ventajas** que merece la pena poner del lado de la enseñanza, no enfrente o en sustitución de otra cosa, sino **junto a...**

Quizá la cuestión no se reduzca a juego sí o juego no, sino a **saber elegir** el juego, el momento, el tema, los participantes, ofrecer una información clara y, huelga decirlo, obtener algún provecho.

Se nos escapa, por el momento, si realmente el juego es siempre aplicable por cualquier docente, para cualquier materia y para cualquier grupo de alumnos, dadas las diferencias psicológicas, comportamiento, ambiente, intereses, etc.

Por otra parte, podemos pensar que si el juego es un sistema universal de aprendizaje, ¿qué queda del juego-juego? ¿Cuándo es mero placer, diversión, distensión, mero **juego**? ¿Es tan poco valioso el **esfuerzo**?

P. SALINAS²⁹, recoge unos versos de **LOPE de VEGA** que ilustran una de las posiciones:

**"No estiman los hombres
las empresas llanas.
Todo lo que es fácil
como fácil pasa. "**

Y la otra, en boca, o en la pluma, del Infante **D. JUAN MANUEL**³⁰, que apunta su notable intención didáctica así:

"Todos se semejan en tanto que todos usan et quieren et aprenden mejor aquellas cosas de que más se pagan [contentan] que las otras. Et porque cada omne aprende mejor aquello de que más se paga [contenta], pon ende el que alguna cosa quiere mostrar [a otro], dévegelo mostrar en la manera que entendiere que será más pagado [contento] el que la ha de aprender.

De ahí nuestra duda razonable.

REFERENCIAS

- Badía, D. y Vilá, M. (1993). *Juegos de expresión oral y escrita*. Barcelona, Draó.
- Calero Heras, J.(19942) *Entre palabras*. Barcelona: Octaedro.
- Calleja, S. (1988). *Lecturas animadas*. Mensajero, Bilbao: Mensajero.
- Condemarín, M. y otros (1996). *Taller de lenguaje*. Madrid: CEPE.
- Córdoba, I. y Moreno, I. (1990). *Canciones y jueguercicios de Expresión escrita./ Canciones y jueguercicios de Ortografía.*, Madrid: Alhambra Longman (Cintas de M. Picón y O. Manzano para cásete).
- Fandos, M. (1995). *Juega con la imagen. Imagina juegos. Hacia una integración curricular de los medios de comunicación en la enseñanza*. Huelva: Prensa y Educación, Grupo pedagógico andaluz.
- Goldberg, N.(1995). *El gozo de escribir*. Barcelona: Los libros de la liebre de marzo.
- Lomas,C. (1999) *Cómo enseñar a hacer cosas con las palabras*. I-II. Barcelona: Paidós.
- Martín Santamaría, N (1991). *Juegos literarios reunidos*. Mensajero, Bilbao: Mensajero.
- Meoro, H. y Mir, M. (1994). *Al pie de la letra*. Ejercicios y juegos con diccionario. Barcelona: Oikos-Tau.
- Merlino, M. (1979). *Cómo jugar y divertirse con las palabras*. Madrid: Altelena.
- Moreno, V. (1995). *Taller de cuentos. ESO. (El deseo de leer, El deseo de escribir)*. Pamplona: Gobierno de Navarra,.
- Moret, Z. (1987). *El juego laberinto de las palabras*. Madrid: Labor.
- Muñoz A. (1989). *Cuando el lenguaje se hace pasatiempo*. Madrid: Bruño.
- Quenau, R. (1987). *Ejercicios de estilo*. Madrid: Cátedra.
- Rodari, G. (1973). *Gramática de la fantasía*. Barcelona: Avance.
- VV:AA. (1987). *Dinamizar textos*. Madrid: Alhambra,
- VVAA. (1995). *Juguemos con el diccionario*. Barcelona: Larousse-Planeta.

NOTAS

¹ C. Garayar en HAMANN, M. y GARAYAR, C.: Declaraciones a *El Comercio*, Lima, 23 de Abril de 1998.

² En concreto esta cita y la siguiente aparecen recogidas en las páginas 34-5 del amplio apunte que hace COMPAYRE, G, *Historia de la Pedagogía*. Versión castellana de C. Roumagnac. Librería de la Viuda de Ch. Bouret, París, 1911. pp. 33- 39 .Subrayado del autor. También en DAMSEAUX, E. y SOLANA, E.; *Historia de la Pedagogía*. Magisterio Español, Madrid, no consta año, pp. 52-56. Y en PARKINSON DE SAZ, Sara M.: *La lingüística y la enseñanza de las lenguas. Teoría y práctica*. Empeño 14, Madrid, 1981. pp. 3-5.

³ *Instituciones Oratorias*. Biblioteca Clásica. Hernando, Madrid, 2 vols. 1942. , T. I, Lib. I, Cap. I, V, p. 36. Subrayados nuestros.

⁴ Esta cita y las siguientes, en *De liberis educandis libellus*. Copia de R. Chabas, en *Rev. de Archivos, Bibliotecas y Museos*. Año VII, T. IX, julio-Diciembre 1903, p. 61. Subrayados nuestros.

⁵ *Libro de la buena educación y enseñanza de los nobles en que se dan muy importantes avisos a los padres para criar y enseñar bien a sus hijos*. P. Madrigal, Madrid, 1595, p. 33. Recoge Á.,Galino en *Textos pedagógicos hispanoamericanos*. Iter, Madrid, 1968, un comentario sobre el autor en pp. 464-489.

⁶ *Ibidem*, p. 25. Subrayado nuestro.

⁷ *Ibidem*, p. 33. Subrayado nuestro. Hasta cierto punto resulta sorprendente comprobar cómo siguen siendo utilizados y ahora nos parecen tan novedosos, como recién descubierta la posibilidad de usarlos para enseñar.

⁸ *Instructions per la ensenyança de minyons*. Gerona, n. Oliva, s.f , p. 91, Esta y la anterior. Subrayado nuestro.

⁹ *Obra de los 60 pliegos. 1762. Digresión sobre la educación de la juventud*, española, vol. V. IV, parte II, íbis. 78-9. Amplia referencia en GALINO, Á., *Obr. cit.* pp. 703-4.

¹⁰ *Ibidem*. Subrayado nuestro. Por cierto, los comentarios del autor sobre el papel de la memoria son muy recomendables. Lo hallamos ahora en relación con el aspecto lúdico. Y son palabras para reflexionar.

¹¹ *Ibidem*. Subrayado nuestro.

¹² *El pauperismo. En Obras Completas*. Sucesores de Rivadeneyra, Madrid, 1894-1901, vol. XVI, p. 57. Subrayado de la autora.

¹³ *Ibidem*, Subrayado nuestro. Consideramos muy reveladora la argumentación de la autora (S, 19), viéndola con los ojos del año 2000. Probablemente la segunda razón sea, desde nuestro pensar, la más discutible pero, las otras dos se dejan de lado constantemente. El docente es una de las partes del proceso de enseñanza-aprendizaje y en nuestros días parece estar de sobra. Y la vida nos enseña cada día su dureza...

¹⁴ *La enseñanza del idioma*. Biblioteca del Maestro. Edit. J. y A. Bastinos, Barcelona,

1889, p. 111. El subrayado de esta locución adverbial de veras, tan apropiada aquí, expresiva y coloquial (pese a su origen excepcional de un acusativo plural latino y documentada por vez primera en el Quijote) se debe al autor. El resto, nuestro.

¹⁵ A este respecto recordaremos que una experiencia pionera, considerada como innovadora de primera clase, para enseñar a leer y casi como sin querer a escribir, el *sistema Amara Berri*, iniciado en la escuela del mismo nombre de San Sebastián en los años 80 , extendido a otros muchos centros escolares y con aportaciones muy valiosas para la enseñanza lingüística, se basaba precisamente en el uso de una imprentilla que los niños usaban, en principio para "escribir" su nombre. Cien años antes, J. de Caso ya había pensado en ello. Subrayado del autor.

¹⁶ *Ibidem*, p. 112. Subrayado del autor.

¹⁷ *Ibidem*. Subrayado nuestro.

¹⁸ Obr. cit., p. 206.

¹⁹ *Ibidem*, pp. 206-7. Subrayado del autor. Llamamos la atención sobre la terminología usada, uno de los puntos esenciales en la enseñanza de la lengua materna, para lo que hoy denominaríamos morfema sufijo, y no hace mucho simplemente terminación. Y llamativos los ejemplos escogidos. Programador, hablador, informador, investigador, jugador, contestador, etc., serían hoy más apropiados, en todo caso, y tras ardua lucha con anglicismos más atractivos.

²⁰ M. HERRERO GARCÍA: *La escuela de trabajo. Principios generales de Pedagogía y Método especial de la enseñanza de la Lengua materna en escuelas e institutos*. Librería de sucesores de Hernando, Madrid, 1922. El autor, en nota al pie, sugiere la lectura de varias obras acerca de este tema: SAILER: *Erziehung für den Erzieher*, Paderborn, 1905, donde critica esta "manía" a propósito del método Montessori. También P. CROUZET: *Les tendances pueriles de notre pédagogie*, Revue Universitaire, 1910, Octubre.

²¹ MARTÍ ALPERA, E: *Cómo se enseña el idioma*. Publicaciones de la Revista de Pedagogía, Madrid, 1923, p. 12.

²² MACHADO, A., *Juan de Mairena*. Ed. de J. M. Val verde. Castalia, Madrid, 1971. pp. 244-5

²³ TIRADO BENEDÍ, D.: *La enseñanza del lenguaje*. Labor, Barcelona, 1937, p. 90. Esta cita y la siguiente.

²⁴ *Ibidem*, p. 118. No deja de parecerse a los múltiples juegos de piezas, rompecabezas, puzzles, dominós con los que modernamente nos han "asediado" las distintas editoriales con tendencias más o menos didácticas.

²⁵ *Ibidem*, p. 119., ambas citas. Además en esa referencia a la interdisciplinariedad destaca la conveniencia de fabricar el propio material, algo, a mi parecer, indispensable en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula. Subrayado nuestro.

²⁶ Nuestras referencias datan de 1946, fecha en que fueron escritas y editadas por primera vez, aunque las ediciones que manejamos son posteriores, pues el autor las

amplió para desarrollar más extensamente los temas o dar cabida a otros, como se hace constar en el prólogo de las dos obras que hemos analizado: *El libro del maestro para la enseñanza activa del idioma*, vols. I y II; *Introducción a la didáctica del idioma*.

²⁷ MAÍLLO, A.: *El libro del maestro para la enseñanza activa del idioma*, vol. I, p. 11. Teide, Barcelona, 1962, 5ª ed., renovada. La 1ª de 1946. Citamos por la 9ª de 1972.

²⁸ *Obr. cit.*, p. 207. Subrayado nuestro.

²⁹ *El defensor*. Introducción de Juan Manchal. Alianza, Madrid, 1986, 2ª reimpr., p. 127.

³⁰ 2º Prólogo de *El Conde Lucanor*, p. 51. Ed. De J. M. Blecua. Clásicos Castalia, Madrid, 1969. Subrayado nuestro.

NOTA ACLARATORIA

Los paréntesis que aparecen detrás de los nombres de los autores analizados indican:

- a) en los autores anteriores al S.XX, la fecha de nacimiento y muerte
- b) en los autores del S.XX (en realidad desde 1889, en este caso), la fecha de escritura o edición de la obra revisada.