

La presencia o ausencia de la función lúdica de los juegos del lenguaje en la Educación Secundaria

Diego Fernando Pérez Trujillo¹

Problema de investigación:

Históricamente, el juego ha adquirido un protagonismo inusitado dado que es considerado una actividad social por excelencia; es a través del juego que los sujetos pueden interactuar e intercambiar experiencias que trascienden lo cotidiano. El juego, es uno de los instrumentos de socialización más empleados por la familia, ya que permite al niño adaptarse a su contexto social y comprender el mundo en el que vive; además, su práctica optimiza procesos de interacción social comunicativa, al tiempo que provee de esquemas para desempeñarse en situaciones distintas.

En sintonía con lo expuesto, Bruner (1984), considera que el juego está conectado con el aprendizaje; desde esa comprensión, en el ámbito educativo, el juego adquiere un lugar relevante como actividad vivencial del conocimiento a través del cual es posible la socialización, el aprendizaje de diferentes habilidades y lo más importante, su aporte al pleno desarrollo de las capacidades expresivas y creativas de los niños y niñas en edad escolar. En este sentido el juego posibilita la interacción, el intercambio y en consecuencia, facilita la comunicación.

Reconocemos que la vinculación del niño a la escuela afianza el desarrollo de su capacidad comunicativa, a través del contacto con el saber, la cultura y la interacción social. Desde esa visión, el juego toma un carácter intencionado y se espera que se constituya en una clave pedagógica en el desarrollo de los estudiantes, no obstante; a medida que éstos avanzan en su formación escolar, se van alejando cada vez más del juego dirigido, especialmente de aquel que potencia su comunicación oral, a tal punto que jugar en clases como la de Español y Literatura es inusual, lo cual evidencia que el valor pedagógico y didáctico del juego no solo disminuye considerablemente en la educación secundaria, sino que la relación juego-lenguaje, no es tan evidente en el aprendizaje de la lengua y el desarrollo del pensamiento.

¹ Magister en Docencia, Licenciado en Español y Comunicación Educativa. GIS - Grupo de Investigación Surcolombiano. SIPIS - Semillero de Investigación en Pedagogía e Innovación Social. Centro Regional Neiva. dpereztruj1@uniminuto.edu.co

Como consecuencia de lo anterior, emerge un interés investigativo por los modos de realización del juego en relación con el lenguaje en las clases orientadas por docentes de lengua castellana. Esta relación la denominare juegos del lenguaje en la perspectiva de analizar sus sentidos, sus formas y contribuciones al fortalecimiento de la comunicación oral en estudiantes de secundaria.

No obstante lo anterior, nos preguntamos ¿por qué los juegos del lenguaje no constituyen un problema de conocimiento en la enseñanza de la lengua castellana en la educación secundaria y tampoco se contemplan en las políticas educativas distritales?, ¿qué concepciones y prácticas existen en torno a los juegos del lenguaje en la educación secundaria?, ¿de qué modo los juegos del lenguaje constituyen una estrategia didáctica para potenciar la comunicación oral de los jóvenes?

Para profundizar en esto, presentare dos ejes de exposición; el primero sobre **algunas formas de manifestación de los juegos del lenguaje** en el contexto del aula de clase y en segundo lugar abordaremos, **la presencia o ausencia de la función lúdica en los juegos del lenguaje**, por último, presentaremos algunas consideraciones finales al respecto.

Marco teórico:

Primer eje: Algunas formas de manifestación de los juegos del lenguaje

Considerando los planteamientos de Huizinga (1968), quien postula el juego como una experiencia humana imperecedera y el resultado de un acuerdo social entre los jugadores, quienes lo diseñan, determinando su orden interno, sus limitaciones y sus reglas, planteo que esta experiencia del juego pervive a través del desarrollo humano y es fundamentalmente comunicativa.

Desde esa comprensión, para el filósofo Ludwing Wittgenstein (1957), el lenguaje es una actividad social que forma parte de la cotidianidad de las personas y no una representación estática de la realidad; en su filosofía estudia la forma en que los individuos aprenden el lenguaje de su comunidad desde una perspectiva socio cultural, es decir desde el lenguaje situado. En su libro “investigaciones filosóficas” (1953) determinó que en los procesos de pensamiento, expresión y apropiación de la lengua materna están presentes los “juegos del lenguaje” que se comprenden desde la relación que se teje entre el lenguaje y las acciones de quienes lo emplean, lo cual significa que los juegos de lenguaje subyacen en las interacciones verbales entre los participantes entonces, consideramos que no es posible pensar en los juegos del lenguaje de manera aislada de una situación comunicativa concreta.

En este sentido, para Wittgenstein, los juegos del lenguaje se realizan en la pluralidad de propósitos que guían la comunicación a través de las secuencias enunciativas que al ponerlas en diálogo con la perspectiva discursiva de Mijail Bajtín (1982) , se concretan en discursos organizados es decir, “una serie de enunciados del lenguaje agrupados de acuerdo a ciertas

similitudes en su contenido temático, su estilo verbal, y su composición”. Estas secuencias discursivas tienen una construcción cultural y son de orden narrativo, descriptivo, explicativo, argumentativo, conversacional y están presentes en las interacciones sociales cotidianas en el aula de clase.

Desde este presupuesto, los juegos del lenguaje se encuentran inmersos en las diversas secuencias enunciativas que se materializan en el discurso y por consiguiente en los modos como se configuran desde los intercambios. Por ejemplo, las secuencias narrativas se reconocen por ciertas estructuras y formas típicas relativamente estables –en cuanto al estilo verbal y la composición– que reflejan las características de la interacción y por consiguiente el funcionamiento de los juegos del lenguaje.

Los juegos del lenguaje se manifiestan en todo momento en los discursos que circulan en el aula de clase; docentes y estudiantes negocian significados y construyen conocimiento mediante sus intercambios comunicativos; en este sentido, las observaciones muestran que los docentes muchas veces plantean situaciones de aprendizaje que promueven en el estudiante su capacidad para socializar, dar sentido a su propio lenguaje y en general, comunicarse con otros. Como muestra de esto, narrar un suceso o conversar sobre un tema específico son acciones a las cuales docentes y estudiantes acuden a menudo.

Detengámonos en ese punto para analizar por ejemplo, cuando el docente solicita a los estudiantes describir un objeto, persona o situación, les brindan la oportunidad de expresar su pensamiento, construir y enriquecer su propio discurso, no obstante en estas situaciones comunicativas no siempre subyace una interacción entre todos los participantes, sino más bien se limita a una práctica que consiste en que el estudiante simplemente siga la instrucción del profesor y realice la actividad. En este sentido; en muchas ocasiones la comunicación oral se instruccionaliza y no hay una interacción efectiva para su fortalecimiento.

También se observan situaciones comunicativas en las cuales los juegos del lenguaje están inmersos en secuencias argumentativas. Estas secuencias son las más recurrentes y poco reconocidas en su naturaleza. Al respecto, los docentes insistieron en las entrevistas, que los estudiantes constantemente se justifican o presentan “excusas” sobre diversos sucesos; si se les queda la tarea, o si no quieren que el docente realice alguna evaluación escrita, intentan convencerlo de que no la haga ese día o les permita presentar la tarea otro día. Muchas veces incluso, inventan una cantidad de historias que usan para “justificar” sus actitudes y acciones. Los estudiantes convencen y argumentan usando su propio lenguaje y organizan su discurso compartiendo sus puntos de vista sobre situaciones determinadas y haciendo que los demás los entiendan interactuando con ellos; manifestaciones que a pesar de no gozar de mucha relevancia deben ser de interés.

En situaciones como las ya mencionadas, subyacen los juegos del lenguaje en el aula que habitualmente están mediados por reglas que los organizan. Por lo general las más habituales son las de cortesía, participación y compromiso. Por ejemplo, las expresiones como los saludos y las despedidas, son esenciales para iniciar o culminar las clases y fueron recurrentes en las clases observadas. El uso de expresiones sencillas como “buenos días”, “buenas tardes”, “hasta luego” o “nos vemos la próxima clase” adaptadas a las particularidades y estilos individuales de quienes hacen uso de ellas; facilitaron la interacción. Cada quien

saluda o se despide con un estilo propio, es decir usa su lenguaje de manera subjetiva (para citar un ejemplo de juegos del lenguaje); sin embargo, para estas manifestaciones no existe una receta establecida pero si existen reglas de cortesía que se establecen según el contexto de uso en el que se manifiestan.

Segundo eje: La presencia o ausencia de la función lúdica en los juegos del lenguaje.

En este escenario, puede existir una sospecha o si se quiere duda sobre el carácter lúdico de los juegos del lenguaje; este asunto es el que nos proponemos desarrollar, primero entendiendo la lúdica como una dimensión del desarrollo y parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos; se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento y que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones.

Así las cosas; consideramos que los juegos del lenguaje desde su naturaleza lúdica están más cercanos a la libre realización y uso del lenguaje de los individuos y a diversas formas de interacción comunicativa que se objetivan en la multiplicidad de secuencias del discurso, que con la esencia del juego en su acepción natural, que está más relacionado con el placer y el entretenimiento espontáneo y esporádico. Esto puede explicarse en cuanto los individuos constantemente no están desarrollando juegos pero la mayoría del tiempo sí hacen uso de su lenguaje de manera situada para interactuar con otros, es decir están desarrollando juegos del lenguaje.

Entonces podemos afirmar que el carácter lúdico de los juegos del lenguaje depende de la forma en que docentes y estudiantes se comuniquen o interactúen verbalmente en un contexto determinado. El componente lúdico de los juegos del lenguaje varía dependiendo de la situación comunicativa particular, por ejemplo, para algunos no generará la misma emoción evocar vacaciones pasadas y narrar a sus compañeros lo bien que la pasó, que intervenir en una situación de exposición oral donde su conocimiento y dominio del tema será objeto de evaluación y los nervios y acciones muy cuestionables como la memorización tomarán parte protagónica. En este escenario, las dos situaciones generan emociones y tensiones distintas.

Desde esta perspectiva; es importante resaltar que todos los juegos del lenguaje tienen un componente lúdico que se desdibuja en la medida de que a veces no hay una interacción efectiva entre los interlocutores. En el aula, el carácter unidireccional y magistral de algunas clases dificulta y disminuye el componente lúdico inherente a los juegos del lenguaje, pero no hacen que se ausente del todo. En las observaciones, pudimos determinar que cuando el docente o el estudiante es el único que habla, si bien predominan en el discurso distintas secuencias enunciativas, la posibilidad del intercambio es limitada y el movimiento e interacción que generan los juegos del lenguaje se reduce de manera significativa. Esto es mucho más evidente en el caso de las secuencias explicativas dadas por el docente frente a

las cuales en la mayoría de los casos el estudiante no tiene más que desarrollar un proceso preestablecido y estructurado.

Los juegos del lenguaje al igual que la vida son dinámicos, se crean y se recrean a partir de su uso y plantean alternativas para la construcción del lenguaje. Pero, detengámonos en lo siguiente: ¿qué tipos de juegos del lenguaje existen? Sabemos que existen innumerables modos de uso y expresión del lenguaje. Estas múltiples manifestaciones no son fijas y evolucionan continuamente. Recordemos que el lenguaje es mutable, contingente y en constante reconstrucción; las variaciones de los juegos del lenguaje son consecuencia propia de la interacción humana y son el producto de la relación estrecha entre el juego, el lenguaje y la cultura. Por lo anterior, no es posible plantear una clasificación o una categorización concreta, inflexible y estática de los juegos del lenguaje y es lícito pensar que el carácter lúdico del juego depende de las diferentes formas como ocurren las situaciones comunicativas y la intención con que se usan.

Metodología

De acuerdo a las características y especificaciones del problema planteado, para su desarrollo se adopta la **perspectiva interpretativa** dado que ésta permite a los investigadores dar un sentido a la realidad que observan y construir su significado; desde esta perspectiva se eligió el **método cualitativo** que ayudará a conducir hacia una interpretación de la información obtenida, en contraste con los conocimientos previos, prácticas y experiencia en el campo de la docencia, además de las prácticas sociales acumuladas principalmente en la enseñanza. En este sentido Torres (1996, pág. 5) afirma que: “Bajo la denominación de método cualitativo se agrupan una serie de propuestas que buscan describir e interpretar situaciones y prácticas sociales singulares, dando un lugar privilegiado al punto de vista de sus actores; desde éste método se busca comprender la realidad subjetiva y el sentido que subyace a las acciones sociales”.

Para los fines de esta indagación, el **método cualitativo** se concibe como aquel que profundiza en la comprensión de la realidad desde el significado que construye cada protagonista y de observar estos aspectos como fracciones de un conjunto sistemático. En concordancia con lo expuesto por Torres (1996, pág 5) “Los métodos cualitativos de investigación, asociados a la perspectiva interpretativa en ciencias sociales asumen la realidad social como una construcción colectiva de sentido, como un tejido de relaciones y representaciones sociales siempre cambiantes y complejas” aquí el objetivo fundamental es descifrar la realidad de los grupos observados y mediante el análisis de la información subyacente a dicha observación lograr la construcción colectiva del sentido.

Con la definición del método cualitativo se abre el camino hacia la búsqueda de los fundamentos epistemológicos que amparan la presente investigación, por lo que se elige el **enfoque etnográfico**, en tanto busca por medio de la construcción de modelos interpretativos y comprensivos el análisis y caracterización de mensajes y significados no evidentes en el contexto educativo.

En un sentido más amplio, el propósito al determinar el **enfoque etnográfico** es explorar, describir y correlacionar los diferentes aspectos del ámbito investigativo teniendo en cuenta los antecedentes que se encuentran vigentes a través del tiempo y la historia, para comprender las relaciones entre los juegos del lenguaje y la comunicación oral, como soporte de esta investigación.

La etnografía, entendida como técnica cualitativa que se propone ayudar a interpretar el entorno a través del análisis de lo que dicen, hacen o piensan sus protagonistas, tiene un alcance bien amplio; en este sentido De Tezanos (2002 pág 98) la define como: “una forma de procedimientos en el trabajo de campo como al producto final de la investigación. Dentro del marco de la Antropología, la etnografía se define como “una teoría de la descripción”.

Tal es el caso de la presente investigación en donde se analizan las prácticas pedagógicas y las interacciones entre docentes y estudiantes a partir de las cuales se pretende tomar una actitud reflexiva en cuanto a los fenómenos concernientes al lenguaje y específicamente los

Principales hallazgos o contribuciones:

Para culminar este recorrido reflexivo por el mundo de los juegos del lenguaje formulare dos consideraciones puntuales al respecto.

En primer lugar; el fortalecimiento de la comunicación oral se ve obstaculizado en gran medida ya que la menguada conciencia sobre la existencia de los juegos del lenguaje hace que sus manifestaciones dentro de las diferentes secuencias discursivas no sean reconocidas y por consiguiente no se exploren y se fortalezcan de una manera intencionada. Así las cosas, es necesario que estos “juegos” se hagan visibles, sean identificados y haya una conciencia de su presencia y su beneficio. Entonces abordar las diversas secuencias discursivas desde los "juegos del lenguaje" como formas de vida nos permite comprender que existen otros modos de expresión y aproximación a la realidad.

En consecuencia, es importante rescatar el reconocimiento del vínculo de las manifestaciones de los juegos del lenguaje con el fortalecimiento de la comunicación oral desarrollada en un marco de interacción efectiva; por otra parte , es preciso dejar el carácter unidireccional de la comunicación en el aula que en muchas ocasiones predomina, de igual manera comprender que el uso del lenguaje no tiene límites y que ver que la inmensa variedad de posibilidades diferentes de realización del pensamiento no debe enmarcarse exclusivamente en la corrección de lo que se dice correctamente o no. En muchas ocasiones no se motiva a los estudiantes a que sean conscientes de que el lenguaje que usan es suyo, es propio y por consiguiente tienen la libertad de disponer, modificar, y si se quiere atendiendo a la metáfora “jugar” con él en la construcción de una gran variedad de formas de comunicación oral. De ésta manera; y volviendo a la epígrafe inicial, todos seremos conscientes de que ya nada será igual.

Referencias

Bajtín, M. M. (1982). *Estética de la creación verbal*. México, DF: Siglo XXI.

Bruner, J. S. (1984). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza Editorial

Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Editorial Alianza.

Wittgenstein, L. (1957). *Tractatus logico-philosophicus*. Madrid: Alianza.

Wittgenstein, L. (1988). *Investigaciones filosóficas*. Traducido por A. García Suárez y U. Moulines. Barcelona: Crítica