JOCS D'ORTOGRAFIA IMPLÍCITA: EL JOC DEL DÒMINO I EL JOC DE FORMAR PARAULES

Maria Pujade i Domènec Garrido
Servei d'Ensenyament del Català

Introducció

Les activitats d'ortografia implícita se centren en una situació comunicativa lúdica. La base són jocs de taula coneguts de tothom i transformats per a ser útils en el procés d'adquisició i reforçament de la llengua. Aquests jocs són un bon recurs per a desdramatitzar la part més feixuga de l'ensenyament-aprenentatge de l'ortografia (el treball sistemàtic), tant pel que fa a l'ensenyant com per a l'alumnat. Els centres que apliquen el programa d'immersió lingüística poden disposar d'una estratègia vàlida i divertida per tal de presentar i treballar les normes ortogràfiques i per assolir els objectius bàsics de l'ortografia, tot aprofitant el context lúdic del joc. El fet de jugar i manipular les fitxes és un procés únic que no es pot deixar d'aprofitar a fi de fer unes interaccions orals entre l'alumnat, bàsiques, a fi d'enfortir la comunicació personal en català.

El joc, com a context comunicatiu, genera situacions de conversa entre l'alumnat la qual cosa afavoreix el diàleg espontani –marcat per les regles de funcionament, les normes, les penalitzacions, els estímuls de dir o de col·locar correctament els mots...- i la comunicació entre el grup. Aquest aspecte estimula la relació del joc amb la llengua d'aprenentatge i fa augmentar la competència lingüística en incorporar noves paraules i expressions al seu llenguatge relacional.

Els dos jocs que presentem, formen part d'una proposta didàctica més àmplia (*El treball ortogràfic en l'expressió escrita)* que el Servei d'Ensenyament del Català lliura als ensenyants a fi de treballar l'ortografia des d'una vessant lúdica, amb el repte de salvar l'escull de les normes ortogràfiques.

Objectius

Els objectius d'aquesta proposta didàctica que inclouen els dos jocs esmentats són:
— Elaborar produccions orals combinant els recursos comunicatius: paraula escrita i dibuix.
— Executar i elaborar jocs lingüístics de memòria, agilitat, reescriptura i creació.
— Ser constant en l'ús del diccionari.
— Induir normes ortogràfiques fent ús de l'observació de les regularitats en l'escriptura.

Procediments
Pel que fa als procediments, són de destacar:
— Execució de jocs lingüístics de memòria, agilitat, creació i precisió.
— Maneig del diccionari.
— Ampliació de normes ortogràfiques.
— Memorització de la grafia de mots científics, tècnics... i d'estructures gramaticals més freqüents.
— Ús de diversos recursos per comprovar la correcta escriptura de les paraules: contrast de les transcripcions i ús del diccionari.

Fets, conceptes i sistemes conceptuals
— Relació dels mots per la seva forma i pel seu significat.
— Fixació de normes ortogràfiques bàsiques.

Actituds
Són de destacar les actituds que el noi i la noia hauran de tenir durant tot el joc i que són les que han de tenir sempre que es disposen a jugar a l'aula:
— Respecte al torn de paraules i de joc.
— Adonar-se de la importància de la llengua oral per poder comunicar-se adequadament amb els altres.
— Valoració positiva de l'enriquiment lingüístic.

EL JOC DEL DÒMINO

Objectiu: Fixar paraules amb una grafia determinada.
Durada: de 15 a 20 minuts.

Metodologia

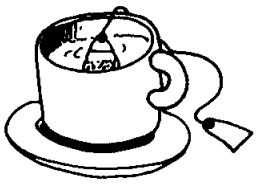
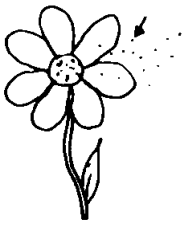
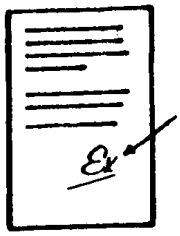
Nivell: cicle inicial, mitjà i superior d'educació primària.
Material: Quaranta fitxes de dòmino (meitat dibuix, meitat paraula escrita) amb una determinada norma ortogràfica, en aquest exemple el dígraf ***l·l***.
Jugadors: A partir de quatre.
Procediment: Abans de començar el joc, cal comprovar que l'alumnat conegui el funcionament del dòmino. La primera vegada que s'hi juga, es presenten els dibuixos i les paraules per tal que els alumnes puguin relacionar cada paraula amb el dibuix corresponent.
Variants del joc: A cicle inicial i alumnes d'incorporació tardana o amb dificultats d'aprenentatge es pot substituir la relació dibuix/paraula, per paraula/paraula, a fi de facilitar-ne la fixació.
Creativitat: A partir d'aquest model l'alumnat, en petits grups, pot elaborar altres dòminos amb altres dificultats ortogràfiques. Aquest joc es pot adequar a alumnes de qualsevol cicle.

Exemple del joc a cicle superior d'educació primària: *Dòmino de la grafia del dígraf l·l*

Relació de paraules amb el dígraf ***l·l*** que surten al joc:

aquarel·la	*col·lisió*	*libèl·lula*	*passarel·la*
axil·la	*col·locar*	*medul·la*	*pel·lícula*
bèl·lic	*col·loqui*	*mil·límetre*	*pol·len*
cal·ligrafia	*corol·la*	*mol·lusc*	*pupil·la*
caravel·la	*el·lipse*	*monosíl·lab*	*putxinel·li*
cavil·lar	*excel·lent*	*mortadel·la*	*satèl·lit*
cel·la	*goril·la*	*novel·la*	*síl·laba*
cèl·lula	*il·luminat*	*paral·lela*	*til·la*
col·lecció	*il·lusionista*	*paral·lelogram*	*varicel·la*
col·legi	*il·lustrar*	*parcel·la*	*violoncel·lista*

Vegeu alguns exemples:

	putxinel·li		corol·la
	col·loqui		monosíl·lab
	col·legi		til·la

EL JOC DE FORMAR PARAULES

Objectiu: Escriure paraules correctament amb una lletra determinada .
Durada: de 15 a 20 minuts.

Metodologia

Nivell: cicles inicial, mitjà i superior d'educació primària.
Material: Dotze daus blancs amb lletres.
Tres daus de colors (blau, vermell i verd) per concretar la consigna ortogràfica.
Diccionari de la llengua.
Cronòmetre (opcional).
Jugadors: Petits grups (de quatre a sis), parelles o individualment.
Procediment: Es tira un dels daus de colors (per concretar la consigna ortogràfica; és a dir, una grafia determinada) i tots els daus blancs (per seleccionar les lletres per formar les paraules). A continuació, a temps tancat si es vol, es formen paraules amb la grafia del dau de color (la consigna ortogràfica) i les que es vulguin de tots els daus blancs. Les paraules s'anoten en un full. Guanya qui formi més paraules correctes. El diccionari tindrà dues funcions (de consulta i de correcció). En cas d'empat, guanyarà qui hagi format paraules de més lletres o síl·labes.
Variants: Segons el cicle o el nivell de l'alumnat, se'n pot augmentar la dificultat tot demanant paraules d'una determinada categoria gramatical (adjectius, verbs, adverbis...) o de flexió nominal (gènere o nombre).

Creativitat: Amb totes les paraules correctes, a temps tancat si es vol, formar frases. Guanya qui formi més frases correctes. En cas d'empat, guanyarà qui hagi fet la frase correcta més llarga (és a dir, amb més paraules).

Exemple de la variant del joc de cicle mitjà: *El joc de formar paraules*

Relació de lletres dels daus blancs:

1r *O, E, K, N, B, D*	2n. *O, I, P, N, U, E*	3r *D, A, E, T, S, G*
4t *J, O, A, T, P, U*	5è *O, S, X, D, C, A*	6è *L, Ç, I M, V, U*
7è *H, O, R, Q, E, L*	8è *C, I, A, B, E, U*	9è *R, S, M, F, C, E*
10è *U, O, A, M, V, R*	11è *A, Ç, G, D, O, L*	12è *Z, R, A, T, E, S*

Relació de lletres (consigna ortogràfica) dels daus blau, vermell i verd:
Blau: ***a, z, e, ny, qu, h.*** Vermell: ***ç, x, b, ss, g, l·l***. Verd: ***v, c, j, r, s, ll***

Conclusió

La resposta dels alumnes davant d'aquestes activitats lúdiques és força positiva. La motivació no acostuma a decaure durant el joc; l'emoció es manté pel fet de saber qui guanya. Fins i tot, quan els alumnes s'equivoquen cal sovint fer una valoració positiva de l'errada comesa i fer-los veure que també s'aprèn a partir dels errors (propis i dels altres). Per als alumnes amb dificultats d'aprenentatge i d'expressió oral, el joc pot ser prou engrescador per tal de facilitar la consolidació de les grafies que els siguin difícils.

Els jocs d'ortografia implícita representen una sèrie d'activitats que impliquen l'ús de la llengua com a vehicle i instrument de relació i coneixement. El treball sistemàtic d'ortografia (continguts del currículum) alternat amb aquestes activitats lúdiques permet als alumnes adquirir amb seguretat i de forma natural les normes d'ortografia. Aquest procés és autoavaluatiu, ja que normalment l'alumne s'està autocorregint i autoregulant alhora.