

o XOGO da **normalización lingüística**

que te axuda a coñecer



e a utilizar a tua *lingua*



Correlingua



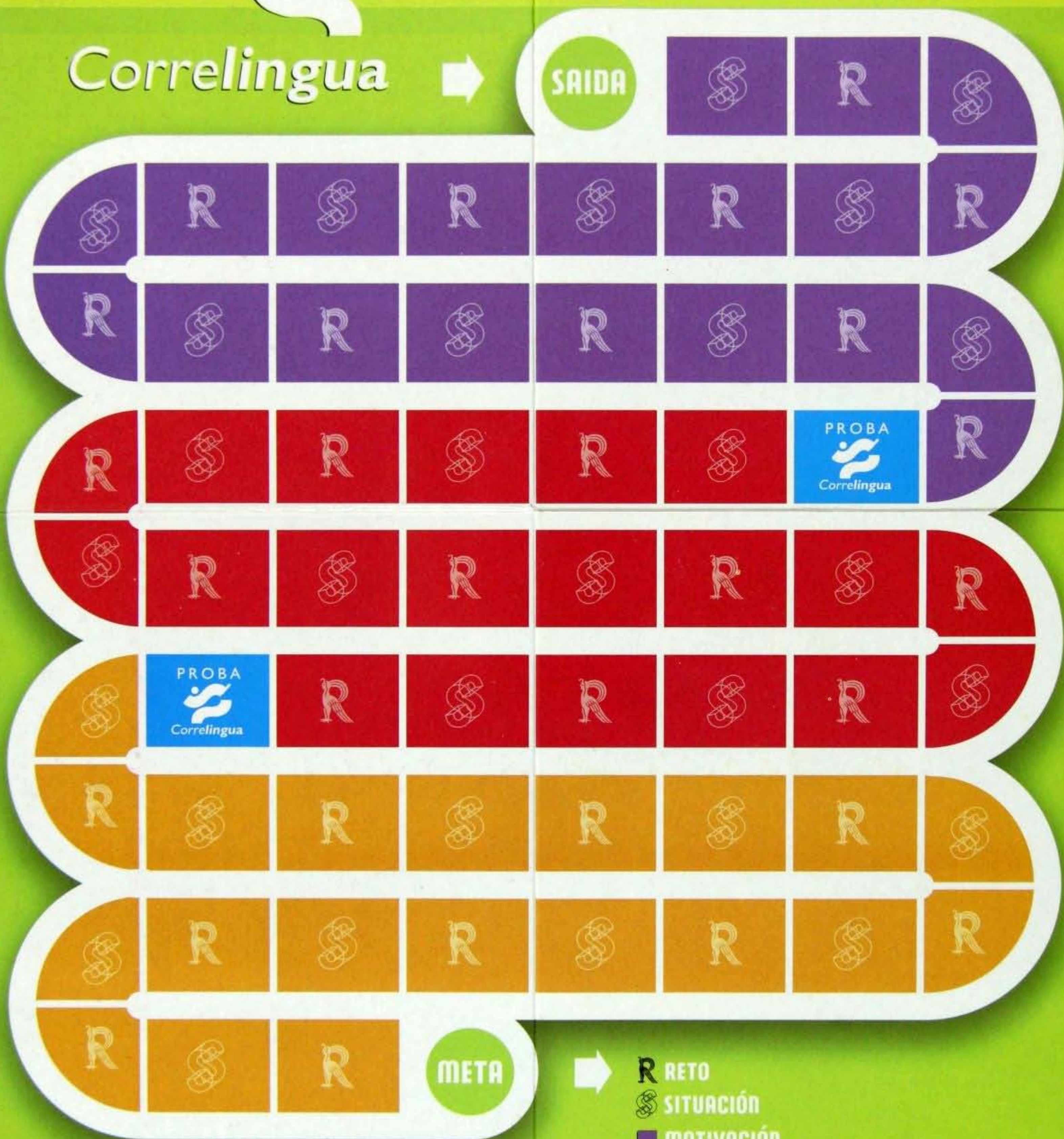
12+ANOS
4 XOGADORES



Correlingua



SAIDA



META



- R** RETO
-  SITUACIÓN
-  MOTIVACIÓN
-  COÑECIMIENTO
-  USO

O CAMIÑO DA LINGUA

INSTRUCCIÓN DE XOGO

INTRODUCCIÓN

O obxectivo deste xogo é percorreres o camiño da normalización lingüística do galego da man dun personaxe que ti inventas. ¿Que é iso de "proceso de normalización"? preguntárasse. Pois é o proceso que os galegos e galegas debemos construír para que o galego sexa unha lingua normal en todos os ámbitos da sociedade, como é o polaco en Polonia ou o francés en París.

Imos seguir o camiño da lingua de alguén que vive a realidade lingüística actual da Galiza. O teu personaxe atopará situacións colidas nas que a motivación, o coñecemento e o uso do galego van facer que avance cara á normalización do galego ou se afaste e derive cara á desgalogización. Van ser pequenas aventuras con emocións e sorpresas.

A CONSTRUCCIÓN DO TEU PERSONAXE

Ides xogar en grupos de 4 persoas. Necesitades, ademais do taboleiro e as tarxetas, un dado de 6 por grupo e un lapis para cada xogador. Tamén unha goma de borrar. Isto é o primeiro: crear o voso personaxe. Para iso debes ter en conta as tres capacidades que condicionan a aprendizaxe e o uso do galego. Imos chamarlles "puntos de lingua". Ademais, o teu personaxe terá unhas determinadas habilidades e características:

OS PUNTOS DE LINGUA

Hai puntos de lingua de tres tipos:
De motivación (puntos de motivación, p.m.): son os desexos, as razóns, a vontade de aprender e usar o galego.
De coñecemento (puntos de coñecemento, p.c): como funciona a lingua, cales son os seus mecanismos expresivos, a súa situación actual e o seu devir histórico.
De uso (puntos de uso, p.u.): é o exercicio práctico da lingua nas súas catro habilidades: comprender, ler, escribir, falar.
Aí que, para comezar, tiras o dado e obtés os valores do teu personaxe. Os puntos que consigas van ser os do teu personaxe, e compútanse de 0 a 100. Por exemplo: se en motivación che toca un 5 terás 50 puntos de motivación. Se sacas un 3 en coñecemento, terás 30 puntos. E o mesmo co uso.
Marca co lapis tantas casillas como puntos obteñas en cada tirada.
A medida que o xogo prograse eses valores irán cambiando, e ti irás aumentando ou diminuíndo os puntos co lapis e a goma de borrar.

DESENVOLVEMENTO

O circuíto do taboleiro consta de casillas de "retos" e de "situacións". Terás que avanzar por elas interactuando coas circunstancias lingüísticas e non lingüísticas que se che presenten, sumando ou restando puntos de lingua e de habilidades e características para que o teu personaxe se vaia transformando coas experiencias.
Comeza a xogar quen saque máis puntuación nunha tirada de dados. O xogo avanza cara á dereita. As tarxetas vainas lendo a persoa que está á dereita de quen ten a quenda nese momento.

As probas:

Retos:
Os "retos" son situacións onde contrastas as túas habilidades e características coas doutras persoas ou situacións que o dado representa. Un exemplo:
RETO: O señor Paco, o carnicero, discute contigo sobre a utilidade do galego. El, que fala galego sempre, di que non pon os carteis da carnicería en galego porque o castelán é unha lingua máis seria e comercial. ¿Podes convencelo de que está equivocado?
Ser convincente
+10 p.m.

Neste reto miras o teu nivel de puntos na túa ficha de personaxe en "Ser convincente" e tiras o dado. Se tes menos puntos que os que saen no dado, iso significa que non es o suficientemente convincente como para convencer ao señor Paco, e polo tanto perdes 10 puntos de motivación para falar galego, porque foi unha experiencia negativa. (-10 p.m.) Borrás coa goma un punto. Se no dado saíse un 3 e ti tiveses 4 puntos na característica "Ser convincente", darías convencido ao señor Paco e daquela si que gañarías 10 p.m., que apuntarías co lapis. É dicir, para gañar un reto debes ter máis puntuación que o dado no apartado que se che indique en cada ficha. Se empatas co dado, todo segue igual.
Hai tres tipos de retos: de motivación, de coñecemento e de uso.
A suma ou resta de puntos pode ter lugar nas túas habilidades ou características ou nos puntos de lingua.

Situacións:

Nas "Situacións" atópaste con circunstancias que che suman ou restan puntos de lingua ou de habilidades e características. Normalmente non terás que tirar o dado. Por exemplo:
SITUACIÓN: Vas cun colega teu pintar un grafiti nun muro vello: "Non cales, fala".
+1 reivindicación.

Recorda:

No circuíto ou taboleiro o camiño que conduce á normalización do galego pasa por tres fases.
1. A motivación: atoparás situacións e retos que te animarán ou desanimarán a empregar o galego e a ter consideracións, razóns e valoracións positivas ou negativas cara á lingua galega.
2. O coñecemento: para instalármonos no galego é necesario coñecer o seu funcionamento e o seu entorno sociocultural: gramática, sociolingüística, literatura, música, cultura, historia, etc. Neste treito do camiño terás que demostrar aos teus coñecementos e adquirir outros novos.
3. O uso: presentaránseche situacións nas que o teu personaxe terá que optar polo uso do galego se quere completar o circuíto e ser un falante normalizado, ou talvez non empregue o galego por diferentes causas e non logre ese obxectivo.
A meta do xogo é chegar á situación de normalización lingüística, onde o teu personaxe acadou o estatus de falante completo.

HABILIDADES E CARACTERÍSTICAS

Por outra banda, o teu personaxe ten unha serie de características e habilidades, que se explican a continuación:

1. Habilidades persoais:

Intelixencia: é o nivel de espabilación que o teu personaxe ten para andar pola vida adiante.
Insistencia: é a capacidade para insistir ata conseguir un fin determinado.
Curiosidade: é o grao de curiosidade que leva ao teu personaxe a probar experiencias novas.
Ser convincente: a capacidade que o teu personaxe ten para convencer a alguén sobre un determinado tema.
Simpatía: pois iso, en que medida o teu personaxe lle cae ben á xente, é agradable, vivie con alegría.
Liberdade: é o grao de liberdade que o teu personaxe posúe para tomar decisións e facer en calquera momento o que quere.
Creatividade: é a capacidade de ser orixinal, ter espírito creativo e atopar solucións innovadoras aos problemas.

2. Habilidades socioculturais e sociolingüísticas:

Compromiso coa lingua: é o grao en que o teu personaxe está comprometido coa defensa e promoción do galego.
Reivindicación: vén sendo o grao en que o teu personaxe defende e reclama os seus dereitos, e loita por ser respectado.
Coñecemento cultural: é nivel cultural do teu personaxe respecto á cultura xeral e á específica de Galiza.
Saber dialogar: é a habilidade comunicativa do teu personaxe, o seu poder de persuasión, a súa capacidade para elaborar discursos e debater.
Autoestima: é a medida en que o teu personaxe está seguro de si mesmo/a, e se valora como persoa ou, pola contra, ten complexos, ou se avergonza, por exemplo, de cómo é ou como fala.

3. Habilidades físicas:

Aguante ás pupas: é tolerancia á dor, a resistencia aos golpes e ás enfermidades.
Resistencia: vén sendo a resistencia física do teu personaxe.
Forza: é o seu nivel de fortaleza física.
Destreza: é a boa ou mala maña para facer cousas manuais.
Coordinación: a súa capacidade motriz: saber bailar, ser bo facendo deporte, etc.
Velocidade: ¿en que medida é veloz o teu personaxe?

Para construír o teu personaxe, tiras o dado para cada habilidade ou característica.. Marca co lapis tantas casillas como puntos obteñas en cada tirada. Ao primeiro o mínimo será 1 e o máximo 6, mais co xogo en marcha os puntos compútanse de 0 a 10

Xa tes o teu personaxe, ¿e agora que?

A xogar!

Recorda:

No circuíto ou taboleiro o camiño que conduce á normalización do galego pasa por tres fases.
1. A motivación: atoparás situacións e retos que te animarán ou desanimarán a empregar o galego e a ter consideracións, razóns e valoracións positivas ou negativas cara á lingua galega.
2. O coñecemento: para instalármonos no galego é necesario coñecer o seu funcionamento e o seu entorno sociocultural: gramática, sociolingüística, literatura, música, cultura, historia, etc. Neste treito do camiño terás que demostrar aos teus coñecementos e adquirir outros novos.
3. O uso: presentaránseche situacións nas que o teu personaxe terá que optar polo uso do galego se quere completar o circuíto e ser un falante normalizado, ou talvez non empregue o galego por diferentes causas e non logre ese obxectivo.
A meta do xogo é chegar á situación de normalización lingüística, onde o teu personaxe acadou o estatus de falante completo.

AS FRONTEIRAS

Só se pode pasar dunha fase a outra do circuíto (da motivación ao coñecemento e do coñecemento ao uso) se no apartado de puntos de lingua o personaxe posúe un nivel 60 que lle permita iniciar o seguinte tramo. Se o personaxe non ten o nivel mínimo de 60 puntos de motivación (p.m.) non pode acceder ao tramo de coñecemento e continuará no tramo a ver se gaña puntos e se motiva o suficiente para pasar. E se non ten 60 puntos de coñecemento (p.c.), terá que permanecer no tramo ata conseguir gañar os puntos que lle permitan traspasar a fronteira e chegar ao tramo do uso. Olla: ao final do tramo de uso, o personaxe ten que acadar un nivel de 100 puntos de uso (p.u.) para acceder ao percorrido final: unha vida normalizada en galego.

E agora que máis ou menos entendes o xogo, adiante e sorte!



Correlingua



Reto
Diche un curmán teu pequeno: ¿E logo q' explicarllo? ¿Sabes coñecemento cult? + -10 p.c.

Reto
Quedaches cun ra gusta para ir ao mesmo filme. D animado, en gal castelán. E/la n versión galega galego no cine. Intentas conv vela en galego finalmente? Saber dialo? + -10 p.u.

Reto
A profe hoxe está mo. E un rollo. Distráeste seguido. Escríbeslle u ao colega da esquina a pásaslla sen que te profe. ¿Escríbéslla er? +3: si. +10 p.u. 3 ou -3. -10 p.u.

Reto
Roubáronche a cartos e o documento identidade. Vas p denunciar á policía que a cursen en ga Reivindicación + -10 p.u.

Reto
No cen páxina ver co se fa nosa. Saber + -10 p.u.

Reto
Un coñecido teu nunha cafeteria poderías explica da desgaleguiza últimos cen anos explicalo? Coñecemento cu + -10 p.u.

Reto
Os da clase acordastes entre todos e todas que lle ides propor a Víctor, o profe de galego, que dea as clases en representación dos alumnos e alumnas. ¿Darás as clases en galego? Ser convincente + -10 p.m.

Reto
Vas mercar unha desas bonecas que falan para a túa irmanciña pequena. Ningunha das bonecas fala galego. ¿Envías unha carta á prensa porque sentes que a túa irmá e os nenos/as galegos están discriminados? Reivindicación + -10 p.m.

Reto
No portal de información en internet www.vieiros.com podes atopar diariamente a información e as novas máis importantes, desde deportes ata espectáculos, os concertos ata fin de semana e a carteleira do cine. E venres, estás no ciber e ¿Buscas en Vieiros? Curiosidade + -10 p.m.

Reto
¡Rápido! Chegas tarde. A túa clase marcha de excursión ao Correlingua e o bus está a piques de saír. ¿Chegas a tempo? Velocidade + -10 p.m.

Reto
A señora Rosa di que o galego vai desaparecer porque cada vez hai menos xente nova que o usa. ¿Es capaz de convencerla de que non desaparecerá mentres haxa xente que fala galego normalidade? Ser convincente + -10 p.m.

Reto
Se visitas a páxina web www.Bravú.net vas quedar flipado/a. Hai de todo: música, marcha, cultura a coñecías? Coñecemento cultural + -10 p.m.

Situación
Atopas este poer Antonio, de 1922 Coruña: ¡Mocer cómprevos a v nosa Terra! se indo costa ab encarrarvos c penses na in falar galego +10 p.m.

Situación
Hoxe houbo un debate sobre o seutismo na aula. Ti expuxeches o tema e argumentación de forma moi convincente. + 1 saber dialogar

Situación
Hai moito tempo que non falas con xente maior, desa que sabe contar historias e coa que se perde a noción do tempo escoitando. -1 coñecemento cultural

Situación
Hoxe estívesches especialmente convincente no debate sobre os pearcings ao discutir defendendo a túa postura. + 1 ser convincente

Situación
Hai un andazo de gripe. Enferma toda a clase agás ti. + 1 aguantar ás pupas

Situación
Tráchesche de cabeza á piscina e tocaches fondo. O chichón é ben gordo. -1 aguantar ás pupas

Situación
¿Es libre como o sol cando amence? ¿Es libre como o mar, libre como a ave que escapou da súa prisión e pode a fin voar? ¡Non! -1 liberdade

Situación
Intentaches convencer a un colega para que non deixe de falar galego cos profes que lle falan en castelán. Mais el di que o asunto non vai contigo, que non te melas. -1 ser convincente

R. 2631/02

CONSELLO DA CULTURA GALEGA BIBLIOTECA

O Xogo da Normalización Lingüística

Correlingua

INTRODUCCIÓN DIDÁCTICA

O xogo de rol como proposta pedagóxica
Unhas palabras para o/a profesor/a interesado/a

O xogo é fundamental no proceso de ensino-aprendizaxe pois serve como estimulante e motivador no camiño de acceso ao coñecemento de forma significativa. Nos xogos pódense introducir conceptos, procedementos e valores que, contextualizados, han gañar sentido e utilidade concreta para os nosos alumnos e alumnas.

Esta especie de xogo de rol, Rompe a falar!, baséase na vivencia práctica do conflito lingüístico na Galiza. Os personaxes evólven aproximándose ou afastándose do galego como na vida real e preséncianse as tensións que frean ou aceleran o desenvolvemento social da lingua: ruptura interxeracional na transmisión da lingua, falta de plans de planificación lingüística a nivel global, prexuízos, diglosia, etc, por unha banda; por outra, accións normalizadoras, axentes do proceso de normalización, reivindicación, asociacionismo, voluntarismo, neofalantes, etc.

Os xogos de rol favorecen a comprensión de conceptos mais tamén poden desenvolver procedementos e actitudes ou valores. Así, o Rompe a falar! procura o desenvolvemento da comprensión e da expresión oral. Tanto na dimensión operativa do grupo de catro xogadores arredor do taboleiro e na aula, como nos argumentos ficticios desenvolvidos polos personaxes inventados.

Mais con este xogo pretendíase incidir de forma máis directa na dimensión actitudinal do alumnado. A través da creación dun personaxe e a interpretación do seu rol, o alumno/a vai desenvolver diferentes graos de empatía, sociabilidade, tolerancia e criticismo. O alumno ou alumna testemuña as experiencias doutra persoa e despraza o seu punto de vista para comprender situacións que nalgúns casos son alleas e descoñecidas. O feito de que o xogo inclúa elementos alleos ao seu entorno habitual tamén pode facer reflexionar ao alumnado sobre a complexidade sociolingüística do mundo en que vive. Ademais, o xogo posúe un forte contido socializador ao estar cinguido por unha rede de axentes normalizadores, cidadáns pasivos á normalización e mesmo inimigos da lingua galega cos que o personaxe interactúa.

Por outro lado, o feito de vivir —na ficción— novas experiencias estimula a tolerancia a partir da colaboración entre personaxes e as relacións de solidariedade e xustiza fundamentais no proceso de normalización de calquera lingua minorizada.

O xogo tamén pretende desenvolver a capacidade de análise crítica do alumnado como condición indispensable para a comprensión da problemática situación actual do galego, e a posterior acción positiva.

Finalmente o xogo quería ter como obxectivo ademais destacar a capacidade que o individuo posúe para transformar a realidade en que vive e que o condiciona. Cada un dos nosos alumnos e alumnas debe ser consciente de que as súas actitudes e usos lingüísticos poden variar, como fai o seu personaxe, e que o camiño da normalización lingüística é unha opción xusta, progresista e accesíbel para todos e todas os adolescentes galegos.