

Llengua i Ús

Revista Tècnica de Política Lingüística

57

2n
SEMESTRE
2015

ISSN: 2013-052X

<http://gencat.cat/llengua/liu>

Ressenya

4.1

La gramàtica i la ludificació, eixos de la IV Jornada Aprendre Llengües al Segle XXI



Jordi Lleras i Górriz

Consorci per a la Normalització Lingüística



Citació recomanada:

LLERAS I GÓRRIZ, Jordi. «La gramàtica i la ludificació, eixos de la IV Jornada Aprendre Llengües al Segle XXI». *Llengua i Ús: Revista Tècnica de Política Lingüística* [en línia] [Barcelona: Generalitat de Catalunya. Departament de Cultura. Direcció General de Política Lingüística], núm. 57 (2n semestre 2015), p. 104-106. <<http://www.raco.cat/index.php/LlenguaUs/article/view/300832>>

El català *Llengua*
per a tothom



Generalitat de Catalunya
**Departament
de Cultura**



IV Jornada Aprendre Llengües al Segle XXI.
Barcelona, 25 i 26 de juny de 2015
<<http://wiki.cpnl.cat/doku.php/4jornadaens:inici>>

IV Jornada Aprendre Llengües al Segle XXI. Barcelona, 25 i 26 de juny de 2015

Els dies 25 i 26 de juny, el Consorci per a la Normalització Lingüística (en endavant, CPNL) va organitzar la IV Jornada Aprendre Llengües al Segle XXI amb dos eixos temàtics: la gramàtica i la ludificació. Pel que fa al primer, es va reflexionar sobre el treball dels continguts gramaticals en contextos d'ús de la llengua. Quant al segon, va tenir com a objectiu trobar fórmules que permetin aprendre a partir d'estratègies més lúdiques.

El primer dia es va centrar en la gramàtica i van presentar ponències Anna Camps, Lourdes Miquel i Carles Vilches. També es van presentar les conclusions del Seminari sobre el tractament de la gramàtica a les aules del CPNL, format per tècnics de normalització lingüística, l'objectiu del qual havia estat reflexionar sobre la manera de tractar la gramàtica en un ensenyament de llengua molt vinculat a l'ús i fer-ne propostes.

El segon dia es va dedicar a la ludificació a l'aula amb ponències d'Imma Marín, Joan-Tomàs Pujolà i Jordi Ferreira. Per la seva part, el Seminari sobre la ludificació, creativitat i innovació a les aules del CPNL, format per tècnics del CPNL, va presentar les «Reflexions teórico-pràctiques sobre la incorporació de la ludificació en els cursos de català per a adults».

La gramàtica en un context d'aprenentatge enfocat a l'ús

La proposta en el camp de la gramàtica exposada el primer dia es va basar en la necessitat que el procés d'aprenentatge de la llengua també l'ha d'incloure i ho ha de fer en un doble sentit: d'una banda, ha de ser objecte d'aprenentatge i, d'altra, ha de servir de punt de partida per a la creació d'espais d'aprenentatge i d'ús del català. Cal fer això de manera que els dos processos interactuïn: les eines que ens dona la gramàtica descriptiva ens han de permetre reflexionar sobre la llengua que utilitzem, i la llengua que fem servir i/o aprenem ha de ser el punt de partida per adquirir eines i deduir normes. És important, però, que aquesta interacció sigui conseqüència d'una recerca activa per part de l'alumnat perquè doni com a resultat l'aprenentatge de la gramàtica.

Per fer això, el punt de partida de l'ensenyament de la gramàtica ha de ser el significat: totes les activitats han de tenir el significat com a centre, i cada forma ofereix una imatge que serveix per donar significat. Aquest element és molt important perquè implica la necessitat de no ensenyar continguts gramaticals descontextualitzats i que no tenen relació amb l'ús que les persones fan de la llengua.

La manera de fer aquest aprenentatge ha de ser la cooperació entre iguals. A l'aula s'ha de crear un procés cooperatiu i comunicatiu que ajudi a donar significat als continguts gramaticals, de manera que no hi hagi contradicció entre ensenyar a comunicar i ensenyar gramàtica. Les normes que donem a l'aula han de ser simples i útils per a l'ús de la llengua. Les normes excessivament complicades no són efectives.

La gramàtica és necessària per a l'efectivitat comunicativa, per la qual cosa és convenient treballar la gramàtica primer de forma oral i després per escrit, per tal que els alumnes vinculin les normes apreses amb l'ús concret de la llengua.

En aquesta línia, les propostes pràctiques de treball de la gramàtica a l'aula exposades es van basar en el treball cooperatiu i la recerca activa per part dels alumnes.

La ludificació com a eina d'aprenentatge

Les intervencions en aquesta segona sessió van partir de la premissa que el joc actua com un estimulant de la superació personal per la qual cosa pot fomentar i facilitar l'aprenentatge. D'acord amb aquest plantejament, el joc provoca emocions, les quals converteixen les activitats lúdiques en experiències significatives i, com a conseqüència, faciliten els aprenentatges.

Aquest fet no és nou, el joc ha estat sempre present en l'ensenyament de llengües des de diversos enfocaments didàctics, ja que els elements lúdics fan necessària la cooperació, faciliten la interacció imprescindible per aprendre llengües i la implicació dels estudiants, la qual cosa fa que s'incrementi la motivació dels alumnes.

L'actual enfocament de la ludificació intenta influir en les persones amb la finalitat de potenciar la motivació i estimular l'activitat en la qual estan immerses. No es tracta simplement d'introduir jocs a l'aula o dotar de continguts didàctics jocs existents, sinó de planificar l'ensenyament de llengües de manera que generi dinàmiques i inclogui components lúdics que permetin experiències d'aprenentatge. Com a exemple d'això, es va mostrar com la *performance* pot generar transformació i pot produir aprenentatges.

Tot i que jugar com a element didàctic ja estava incorporat de manera normalitzada a l'aprenentatge al CPNL, els canvis socials i tecnològics han fet que s'hagi deixat de considerar el joc com a aliè als adults, la qual cosa obre noves oportunitats en la utilització del joc com a eina pedagògica en els cursos de català per a adults per tal d'augmentar la motivació i l'aprenentatge.

Conclusió

Aquestes jornades fan dues aportacions bàsiques: la necessitat de valorar la gramàtica com a objecte i instrument d'aprenentatge, i el joc i la ludificació com a font d'aprenentatge.

Pel que fa a la gramàtica, a diferència, però, de l'ensenyament tradicional que se n'havia fet, no es tracta de fomentar l'aprenentatge mecànic i abstracte de coneixements acadèmics, sinó que la gramàtica s'ha d'aprendre a partir del treball cooperatiu entre iguals i a través de la recerca activa per part dels alumnes. Alhora, ha de ser el punt de partida per fer nous aprenentatges. És a dir, la gramàtica s'aprèn i serveix per aprendre nous coneixements i això es fa en contextos d'ús.

Quant a la ludificació, la proposta és que el joc passi de ser un element complementari de l'ensenyament a ser un dels eixos vertebradors del procés d'ensenyament-aprenentatge ja que la seva capacitat de generar emocions incrementa la motivació de l'alumnat, fa significatius els coneixements adquirits i, en conseqüència, incrementa l'aprenentatge.

En definitiva, aquestes jornades ens aporten eines que poden ser molt útils per al professorat i, fins i tot, alguns aspectes són extrapolables a altres àmbits de treball del CPNL.