

DICCIONARIO PEDAGÓGICO DE LOS JUEGOS DE LENGUAJE

**Rafael Arellano M.
Universidad de Nariño, Pasto²**

El título de esta obra tiene varias particularidades que es necesario aclarar desde ya: sigue los mismos procedimientos, por un lado, del “Diccionario Enciclopédico de las Ciencias del Lenguaje” de Oswaldo Ducrot y Tzvetan Todorov, y por otro, de “SEMIÓTICA: diccionario razonado de teoría del lenguaje” de Jules Algirdas Greimas y Jean Courtés, pero más de aquél que de éste. Pues, tiene, coincidentalmente el título, el mismo número de términos:

Texto A: “Diccionario Enciclopédico de las Ciencias del Lenguaje”

Texto B: “Diccionario Pedagógico de los Juegos del Lenguaje”

Si bien, uno y otro (Texto A y Texto B) tienen diferente contenido, la forma de hacerlo, guarda una pequeña o grande similitud: poseen una Introducción, un Índice, Temas, Problemas y Contenidos desarrollados, Bibliografía, Índice Onomástico (nombres de autores mencionados en el texto), Índice Analítico (o de términos definidos), sólo que el Texto B ya incluye gráficas, dibujos, esquemas.

Se diferencia de los diccionarios tradicionales porque los juegos de palabras no están quietos ni muertos como si fuera “un cementerio de cadáveres” depositados o enumerados en las hojas del diccionario oficial y reconocido por la Real Academia de la Lengua. Por el contrario, el juego de palabras, es una práctica cotidiana o un uso diario del lenguaje. Es de la interacción humana de donde se sacan las muestras y corpus de este diccionario. Así, el significado del juego de las palabras, no estará anquilosado, estigmatizado y ni siquiera rotulado en las páginas de este diccionario, sino que saldrá de la boca de los hablantes que interactúan con los demás en sus oficios, en

² Profesor Hora Cátedra Universidad de Nariño

sus quehaceres, en sus negocios y actividades diarias. Pues, los juegos de lenguaje implican el movimiento del hombre cada que habla: será un enriquecimiento de este diccionario, además de que es una fiesta de la palabra oral que -aquí- se escribe, es decir, la oralidad que se hace escritura.

E - M - R C - C - C

Este diccionario, él mismo es un juego de lenguaje porque de entrada es una paradoja: el de ser pedagógico pero no para enseñar, sino que: el que tradicionalmente se denominaba docente (el que enseña y domina la palabra) puede entrar aquí a compartir su juego: el juego de su palabra con el juego de la palabra del otro compañero (y que el modelo tradicional lo llamaba alumno). El diccionario se constituye, entonces, en un juego pedagógico de la palabra:

- a) Dentro (aula) y fuera (recreo, casa, calle, barrio, baile, cafetería, cancha).
- b) Dentro (subtexto) de la estructura de conciencia y fuera (contexto) de la estructura de conciencia del ser humano.
- c) Que se armoniza entre la estructura uno (conocimiento común-callejero) y la estructura cero (conocimiento científico).
- d) Que se confronta entre la lengua estandarizada (general) y la lengua vernácula (popular y vulgar).
- e) Que inaugura la cultura semiológica de las tres "C":

Compañero que juega al hablar (emisor tradicional)

Comparte su juego de palabra (mensaje tradicional)

Compañero que juega al hablar (receptor tradicional)

f) El lapsus lingüis (espasmo lingüístico: equivocación al hablar, el cambio de una palabra por otra –de manera inconsciente- y todo tipo de error del lenguaje) en esta nueva pedagogía, se torna un juego de lenguaje.
NO ES SEMÁNTICA SINO SEMIÓTICA

(No se trata de decir qué significa cada palabra, sino cómo hace cada palabra para significar)

Del libro (así llamado, que aspiramos sacarlo a finales de este año) solamente se da un ejemplo de cada letra (en algunas, dos o tres), esto por la falta de espacio físico en esta Revista “Hechos y Proyecciones del Lenguaje”. En el libro también se darán algunas puntadas, como si fueran anexos o complementos al “Diccionario Pedagógico de los Juegos de Lenguaje” cuyo precursor es el filósofo del lenguaje Ludwig Wittgenstein en su “Teoría del Uso”, la más interesante de las cuatro teorías del significado que estudia Jürgen Heringer:

- | | | | |
|-----------------------|--|----------|---------|
| 1. Teoría Referencial | Signo | | Cosa |
| | | Concepto | |
| 2. Teoría Conceptual | Signo | ————— | Cosa |
| 3. Teoría Conductista | E ... e | ----- | r ... R |
| 4. Teoría del Uso | La más íntimamente relacionada con la pragmática lingüística que dio pie, tanto a John Austin como a John Searle para la Teoría Pragmática de los Actos de Habla, puesto que hablar es presuponer: en una acción humana. | | |

Dichos anexos y complementos van a contener material sobre:

1. Pedagogía y Epistemología del Lenguaje
2. Narratología y Teoría del Lenguaje
3. Sociosemiótica y Sociocrítica del Lenguaje Neoliberal

4. Semiótica del Discurso

Bueno, como lo prometido es deuda (dice el dicho popular), y todo lo que se promete es una obligación también dice un Acto de Habla Ilocutivo de John Searle, llamado Comisivo o Compromisivo, donde el hablante se compromete a realizar una acción, entonces, vamos a lo que vamos:

A- ANAGRAMA: Juego de lenguaje que tiene cuatro formas de jugar con la palabra (o signo lingüístico) y de jugar también a la creación de ese signo lingüístico (o de palabra), así:

- Primera Forma: **ARROZ** (Leyendo al derecho: de izquierda a derecha)
ZORRA (Leyendo al revés: de derecha a izquierda)

Este juego de lenguaje equilibra los lóbulos cerebrales y los vuelve analógicos a los hemisferios derecho (creatividad) frente al hemisferio izquierdo (lógica).

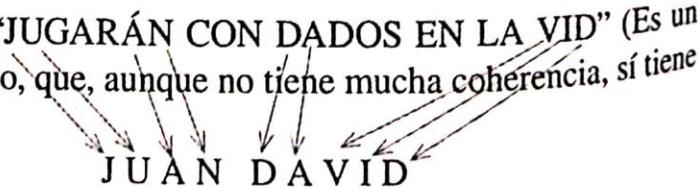
- Segunda Forma: **TELA** (La segunda sílaba, de la segunda palabra, es la primera)

LATE (La segunda sílaba, de la primera palabra, es la primera)

- Tercera Forma: **GOTAS** (Se lee, se escribe y se arma la palabra como le diga el cerebro del lector elector que se hace escritor) En todo caso, necesita los mismos sonidos fonéticos, fonológicos (fonema) y estéticos (grafías o letras).

- Cuarta Forma: **“JUGARÁN CON DADOS EN LA VID”** (Es un enunciado, texto-discurso, que, aunque no tiene mucha coherencia, sí tiene cohesión).

J U A N D A V I D



Esta cuarta forma de jugar el anagrama, es extraída del texto “Lógica y Conversación” del filósofo del lenguaje Paul Grice que, prácticamente,

plantea, dos teorías que enriquecen a la lingüística conversacional: las máximas cooperativas y la teoría de la argumentación. La frase (enunciado, texto y discurso):

“HE IS IN THE GRIP OF A VICE”

que hay que leer entre líneas, entre letras, entre intersticios, como si fuera un filigrana, contiene el apellido “Grice”: sílaba, en inglés, de “garras” y sílaba, en inglés, de “vicio”. También, en la lectura plural e isotópica de la traducción de un idioma a otro (puesto que leer es traducir y descifrar), podría ser:

“Grip” (agarrado) y “vice” (prensa).



- { 1a. T: “Él está en las garras de un vicio”
2a. T “Él está agarrado de una prensa”

Gri + ce = Grice

B- BIFRONTES: Juego de lenguaje poético salido de las expresiones cotidianas. Hay, también, una canción de música tropical (Costa Atlántica) que la canta Armando Hernández, llamada:

FRASE: “Loquito por Tí” “Loco loco”

REBUS: “Lo quito por Tí” “Lo coloco”

Abundan los ejemplos (no más es salir a la calle y oír). Este juego de lenguaje con las palabras bifrontes (dos o más frentes de hacer lectura y escritura) se llaman también “Rebús” porque es una especie de “Rebusque”

de las palabras. Esto es, jugar al rebusque de y con las palabras. Oficio del rebusque donde juega papel preponderante el ingenio, la ocurrencia, la imaginación, la creatividad del lenguaje. Cfr. verso de Sor Juana Inés de la Cruz y/o de Santa Teresa de Jesús.

C- CALIGRAMAS: Este juego de lenguaje fue creado por el francés Guillaume Apollinaire, de la escuela literaria de vanguardia "cubismo". Los caligramas son poemas-dibujo. El dibujo no se hace con líneas, sino con letras que forman palabras y versos que hablan de ese dibujo. Así que, el dibujo (figura e ícono) es, según la glosemática del danés Louis Hjelmslev (escuela de Copenhague del estructuralismo lingüístico y semiótica de la connotación), la forma del contenido y la forma de la expresión:

Ave
canta
suave
que tu canto encanta
sobre el campo inerte
sones
vierte
y ora-
ciones
llora.
Desde
la cruz santa
el triunfo del sol canta
y bajo el amplio azul del cielo
deshoja tus cantares sobre el suelo.

CH- CHISTES ORTOGRÁFICOS: La característica de este juego de lenguaje es que, con él, no sólo se aprehende (entre otras cosas) ortografía, sino que se construye la estructura ortográfica de la lengua. Por ello, *no es*

cualquier clase de chiste, la habilidad está en que es una metaortografía: ortografía que habla y se refiere (tiene como referente) a la misma ortografía. El chiste ortográfico es la teoría y práctica ortográfica:

“Iba por la calle un gamincito, llevando un guango de zanahorias.

De pronto, se le cayó una, y exclamó, para sí, en voz alta:

- ¡Uyyy... Uyuyuy... me están pensando con /s/, ha de ser la Cecilia...!”

D- a) DIARIO DE SUEÑOS: Este juego de lenguaje consiste en escribir todos los días (para no olvidarse, puede ser apenas se despierta del viaje del otro lado de la vida), a manera de relato, historia y narración (allí están los tres planos: expresión, contenido, pragmática), el sueño soñado la noche anterior, hasta completar un libro anual. Esta gramática del sueño (que también es simbólica y semiótica del sueño), es una pragmasemantaxis (o

No. _____ FECHA: _____

“Título Inferido”

“Viajaba por las nubes. Los brazos eran como alas de ave o de avión. En todo caso, todo lo dominaba con la vista.....

.....
De pronto..... y
logré despertar.

SIGNIFICADO:

.....
.....

1. Pragmática: a más de ser, el sueño, una vivencia que hace del hombre un ser simbólico (sueña símbolos dice Karl Jung) cotidiano, se comparte leyendo y comunicando a otros el sueño-soñado por la noche, se hace con el uso de la lengua oral y escrita por parte de cada usuario.

2. Semántica: el mismo soñador-escritor, interpreta y significa los signos y símbolos de su sueño. Esto es, de los procesos primarios sígnicos a los procesos secundarios simbólicos para darle coherencia a la escritura de su sueño.

3. Sintaxis: usa signos lingüísticos para darle cohesión al relato.

b) **DISIMILACIÓN:** Este juego de lenguaje es un proceso fonológico inconsciente porque el hablante al pronunciar los sonidos del lenguaje tiene tendencia a obtener el máximo efecto por el mínimo de esfuerzo, dice Bertil Malmberg. La disimilación es un caso de metaplasmo (de la fonética combinatoria) por alteración de un sonido para diferenciarlo de otro semejante que influye sobre él en la cadena hablada. Es lo que ha ocurrido en la transformación (ver historia de la lengua) de las palabras latinas marmor por mármol; arbor por árbol; y en el habla vulgar (popular) cuando se dice: carcular por calcular; cerebro por cerebros; pelegrino por peregrino; arquilar por alquilar, entre otros. Este juego de lenguaje es propio del habitante del campo quien maneja y usa una lengua vernácula (a veces inculta). El fenómeno de la disimilación se constituye en un juego de lenguaje porque es lúdico, produce gracia, risa y sonrisa (son risa: la risa es un son, o, /todos ellos son risa/, /son una sola risa/, /risa son/). Además, es un encuentro de culturas, un encuentro de dos lenguas: la vernácula (vulgar) frente a la lengua estándar (general y oficial). También la fusión de la descripción sincrónica (cómo se habla aquí y ahora) y los diferentes estados evolutivos diacrónicos e históricos de la lengua.

c) **DICCIONARIO VISUAL:** Es un juego de lenguaje visual donde se observa, se piensa, se presupone, se conjetura, se infiere y se deduce, por ejemplo, un tercer elemento, diferente de los dos que aparecen en la ilustración, sea uniendo sus nombres, sea uniendo sus significados:



E- ENEAGRAMA PARA LA COMUNICACIÓN: El eneagrama viene del griego “eneá” (nueve) y “grama” (letra, escritura). El eneagrama, como juego de lenguaje, se basa fundamentalmente en la existencia de nueve tipos de personalidad. Otros prefieren llamarla “Numerología de la Pasión”: desde la antigüedad, los números se han utilizado para desentrañar los misterios más profundos de la humanidad. Y ellos también hablan acerca del amor y de la vida de pareja. Los números son el lenguaje secreto del cosmos (Galileo Galilei había dicho que las matemáticas son el alfabeto con que Dios escribió el mundo). Y si las letras tienen una fuerza tan grande, imaginémonos el poder energético que carga el nombre de cada persona, y las cualidades que esa vibración ejerce sobre ese ser humano. A través de un sencillo cálculo matemático, sepa cada uno qué número forma con su compañero (a) y cómo será el tipo de relación que van a mantener... (la explicación completa aparecerá en el libro).

F- FILIGRANA: La filigrana viene del latín (recuérdese que, el latín es el mayor componente de la lengua española: hablamos el 60% de términos latinos) “filum” (hilo: la “h” viene de la “f” latina) y “granum” (grano). Así que, puede ser: obra formada de hilos de oro o plata unidos, tejidos y soldados con delicadeza. También es señal o marca transparente hecha en el papel al fabricarlo. Además, es una cosa delicada y pulida. La filigrana se constituye como juego de lenguaje cuando el lector hace una lectura entre líneas, develando y desnudando al texto erótico. Es un lector que teje y desteje la filigrana, encuentra lo que no está dicho literalmente. Lector que juega con la señal y con la marca (práctica significativa), es decir, con los signos que maneja y usa el texto: la señal, por ejemplo, se anticipa al evento (está antes como una especie de anáfora) como quien dice, se encarga de ir señalando la lectura del texto en una congenialidad del lector con el texto. La marca, por su parte, es la impronta del texto, es la medida del tamaño no físico del texto; es la acción de marca la filigrana que ejerce el lector; también es el resultado de la prueba de leer. Aunque el texto trae sus marcas, es el lector quien le imprime resultado, medida y marca a la

lectura o práctica significativa del texto. Será por eso que Barthes habla del "grano de voz" que se teje con el hilo de las palabras (signos lingüísticos), que también tienen sus intersticios.

G- GESTOS VOLUNTARIOS Y GESTOS INVOLUNTARIOS: Es un juego de lenguaje kinésico configurado por los gestos, las muecas, los ademanes, las mímicas, en fin, las expresiones corporales (lenguaje del cuerpo, lenguaje del rostro, lenguaje de las manos, lenguaje de los ojos o pupilometría). En la comunicación diaria, los gestos ocupan el 57% y el código verbal el 38% puesto que no hay palabra que no vaya acompañada de un gesto. De ahí que, los gestos voluntarios, están hechos para comunicar: fruncir el ceño, hacer pucheros, hacer guiños son actos comunicativos y además significativos para el receptor. En cambio, los gestos involuntarios se escapan a la voluntad del emisor: un estornudo (puede ser síntoma de resfrío, gripa), un bostezo (indicio de tedio, debilidad, sueño, hambre) son actos informativos y además significativos para el emisor. Por ello, la diferencia entre lo comunicativo y lo informativo es que: aquél tiene en cuenta al otro, éste, no.

H- HIPOCORÍSTICO: Es un juego de lenguaje diario, primero, con el nombre de persona que en semiótica es el signo más fuerte; segundo, en psicolingüística, se juega con el diminutivo. Pues, etimológicamente viene del griego halagar a un niño, imitando su lenguaje. Por eso, este juego de práctica diaria, se aplica a los diminutivos (cariñito, bonito, vecinita, alajita, platica, propios de los dialectos pastuso y paisa) y demás voces que cariñosamente se usan hablando a los niños: mi cariñito, mi capullito de rosa, es además, simbólico. Lo interesante de este juego es que crea lenguaje posible cuando al niño José Daniel se lo puede llamar hipocorísticamente: José Ñaño, Jóse, José Danielito. Y así han creado hipocorísticos para nombrar. Y, aquí, nombrar implica muchas cosas: Alvarito, Chuchito, Angeliquita, Luchito, Chava, Koky, Chepe, Joe, Pepe, Tato, Poncho, Lalo, Kiko, Mary, Conchita. La cuarta forma del hipocorístico es otro juego que

tiene que ver con la morfofonética y es el “apócope”: Leo, Alex, ma, Oto. Nombrar no sólo es referirse a un nombre, sino comunicarse o entenderse con él: él es, tanto el nombre referido, como el usuario de ese nombre. Se infiere que, el lenguaje no está hecho solamente para nombrar (sería exclusivamente nominalista), el lenguaje tiene muchas otras funciones, incluida la de “mentir”. Pues, detrás del lenguaje y del discurso se esconden muchas verdades y muchas realidades, no más es oír los discursos del Presidente Uribe Vélez.

I- a) ISOTOPÍA: El juego del lenguaje isotópico es el juego de la ambigüedad (vaya con flores a Colombia), de la ambivalencia (“Taller: A Toda Máquina”), hasta de la indiferencia (“Obra por tu Ciudad”). La isotopía es un elemento que aparece tanto en el plano de la expresión como en el plano del contenido (por eso, pueden ser superficiales y de profundidad ó lo que es lo mismo: isotopías horizontales e isotopías verticales). También se dice que las isotopías son términos redundantes, iterativos o reiterativos y, se presentan por sinonimia y por pronominalización en cualquier tipo de discurso (texto). Ejemplo:

“EL FISCO DEPARTAMENTAL”

“El fisco departamental, está constituido por todo el dinero que entra al Departamento. Por ello, una economía fuerte y bien cimentada depende de su presupuesto, es decir de sus fondos. Desafortunadamente, existen ladrones de cuello blanco que se roban la plata del erario público. Todo esto, debilita, empobrece y corrompe, no sólo la conciencia del administrador, sino también el arca de la hacienda departamental. Pues, se sabe muy bien, que la riqueza estatal, se debe a la carga de impuestos que paga la gente. Por lo tanto, es el pueblo el dueño del billete que maneja y administra el papá gobierno y la mamá Iglesia, y a él tiene que devolver en obras y acciones sociales”.

b) IDEOGRAFÍA: Es un juego de lenguaje que consiste en leer más que palabras, frases, oraciones, renglones y párrafos, "ideas". El juego de las ideografías se asemeja a los ideogramas y a los pictogramas. Son muy lúdicos. Y, lo lúdico no es exclusivo del juego, implica placer y alegría por lo que se dice y se hace:

“Entró al  y se hizo la señal de la ; miró que el Santísimo estaba expuesto en la . Se arrodilló y puso sus  en señal de adoración. Después sacó su  y se puso a leer. Era el  de esa parroquia”.

IDEAS

- Religiosidad 
- Cristianismo 
- Adoración 
- Devoción 
- Respeto 

J- JITANJÁFORA: Apareció de varios juegos del lenguaje poético y literario:

1. Influencia del Dadaísmo de 1916 en Zurich (Suiza: país donde todo mundo busca refugio) con Triztán Tzará (rumano) y Hugo Ball (alemán) resuelven fundar un movimiento de vanguardia, para evitar la psicosis de la guerra y como un estado de evasiva ante las catástrofes que ella producía. Dadá apareció como un juego: alguien tarareó “da, da”; sobre esta palabra

en el diccionario cayó una gota del tintero, en lenguas antiguas significa /vaca/, /cubo/. En ruso y rumano: sí, sí. Uno de los manifiestos del Dadaísmo: “Dadá no significa nada, no pide nada, sólo se mueve y gesticula para que el público diga: nosotros no comprendemos nada, nada, nada” (nihilismo). Los ingredientes para hacer poesía dadaísta:

Tijeras, gomero, hojas de periódico y un sombrero.

2. Este movimiento aquí en América se va a llamar **Jitanjaforismo**. Este nombre lo dio Alfonso Reyes (humanista mexicano). Y, este nombre también se dio por causalidad lúdica, porque leyendo un poema, aparece precisamente la palabrita “jitanjáfora”.

3. El jitanjaforismo americano, tuvo dos grandes proyecciones:

a) **La Poesía Negra:** Con sentido onomatopéyico que imitó sonidos silvestres, de instrumentos y otros. También creó voces lúdicas afroamericanas como: rumba, songo sorongo, muchilanga, burundanga, changó, bongó. La Poesía Negra no solamente es la que escriben los negros, también los blancos escriben Poesía Negra. En nuestro caso se trata de la Poesía Negra del Caribe que tomó temas musicales y de la danza siempre en función de la raza. Se tiene el “lenguaje Vudú” que fue desarrollado con creencias mítico-religiosas. También, la ceremonia Vudú, fue aplicada en el Brasil, cuya poesía es imitativa, con ritmo musical y de danza, herencia africana.

b) **Nadaísmo en Colombia.** Toman del Dadaísmo, el nihilismo. Es la burla y rebeldía a todo lo establecido, actitud viril, aunque no es del todo ilógico.

El libro de su fundador Gonzalo Arango “La correspondencia Violada” dirigido a los académicos, a los que trata de parásitos de la academia. Dice: “El dadaísmo es una revolución al servicio de la barbarie, y la barbarie es el único idioma que hablamos en Colombia”.

K- KITSCH: Es un juego de lenguaje porque es una palabra, a la vez, lúdica, crítica, novedosa, sonora, grave, mordaz, en pleno movimiento social y... ¿Cómo hace este kitsch para significar? Parece que fuera una marca de gaseosa o de cerveza, o de dulce-mecato (comida basura o comida chatarra) como le gusta al neoliberalismo-burguesía y sociedad de consumo. No obstante, el kitsch sí tiene que ver con todo esto, aún más: el kitsch le viene al pueblo por la burguesía. Al kitsch, se le vé y se lo vé, deleitándose (aunque no compre nada) con el bom bom bum en la boca, con el bolso TO – TO en la espalda, como robot feliz con el celular pegado a la oreja, andando (no caminando) automática y mecánicamente por los recovecos del “Shopping Center” (“La Caverna”: novela de José Saramago).

Esto es lo que hace, el kitsch, para significar, en argot contemporáneo:

- Mal gusto.
- Imitación (cfr. “Parábola histórica de la imitación”).
- Falsa captación del signo.
- Es lo que designa un estilo entre lo verdadero y lo falso.
- Consumismo.

- Amodorramiento.
- Facilismo.
- Utilitarismo.

Es así como el consumismo lo domina todo: el kitsch prefiere tres o cuatro horas de televisión a media hora de lectoescritura (el control es una prótesis de la mano). El Kitsch va de la mano con:

- El coseísmo: cree que el signo es una cosa, una mercancía.
- La mathésis: a todo le pone número, cantidad y, para él: “La letra con \$ entra”.
- El fetichismo: confunde el significante con el referente.

En todo caso, el kitsch juega con el lenguaje de: in, on, of, life, chate, chisme de farándula, video clip, regatón, reality, viernes cultural, vacaciones, facilismo, descanso, ya vengo, mi bebé (mi novio). El kitsch también ensucia las paredes de las calles cuando sólo puede escribir: “Paola, te amo”.

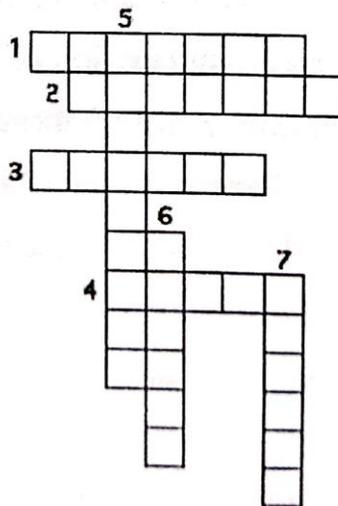
L = a) LIPOGRAMAS: tiene como cuatro formas. Aquí, solamente una primera muestra:

Pedro Pablo Pérez Prieto pobre pintor portugués pintaba paisajes por poco precio para poder pasear por París.

b) **LOGOGRAFISMO:** es una arquitectura de la palabra:



M = MATEMAGRAMA: Juego de lenguaje matemático:

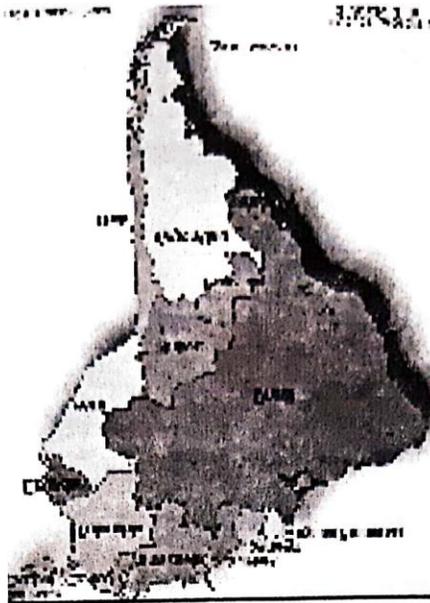


N = a) NOMBRE DE PERSONA: por ser el signo más fuerte se puede jugar con él. Pues, también dice Umberto Eco que descifrar los signos es una plegaria:

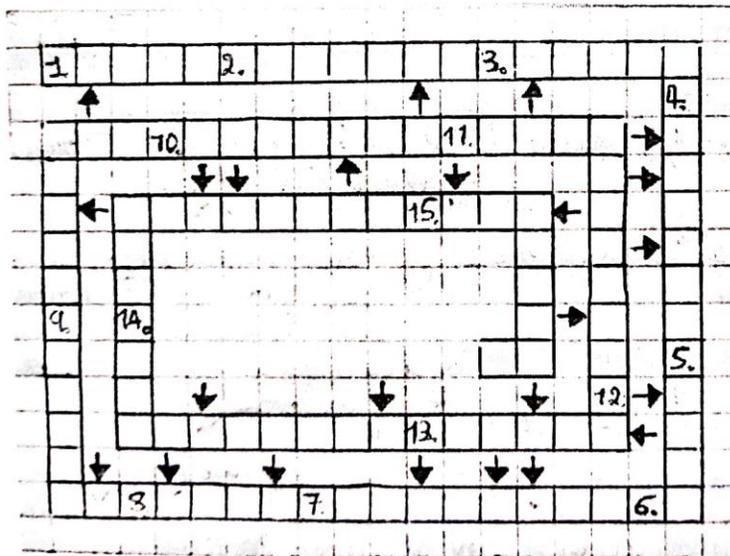
“Sevelinda Parada”	“Carlos Pinta Paredes”	“Zoila Bacca de Toro”
“Marco Cuadro”	“Zacarías Candela”	“Casimiro Estrellas”
“Armando Casas”	“Yola Castro”	“Lastenia Rojas”
“Clarita de Bocanegra”	“Flor de Mora”	“Zoila Chica de Bustos”
“Cielo Pardo”	“Dolores Fuertes de Barriga”	“Chava Rueda Parejo”
“Aguiles Pinto Florez”	“Carmen Flores Rojas”	“Elsy Rivera del Río”
“Estella Argote”	“Laureano Castro Toro”	“Esperanza de Paz”
“Esmeralda Dulce”	“Lucho Rincón de la Calle”	“Ruby Regalado”
“Eloy Gallo Bravo”	“Armando Bustos”	“Elves Gómez Torva”

b) NUESTRO NORTE ES EL SUR: Juego de lenguaje para despertar la conciencia política latinoamericana. Dice así el lema del Canal 69 de “Telesur”:

“Nuestro Norte es el Sur,
Por eso, ahora ponemos el Mapa al revés,
Y así ya tenemos idea clara de nuestra
Posición justa respecto al mundo
Y no como quieren algunos de ellos” JOAQUÍN TORRES
(uruguayo)



O = ORTOGRAMA: juego de lenguaje que hace aprehender ortografía:



P = a) PANVOCALICAS: reputación, revolucionario, Aurelio, murciélago, estipulación, guitarrero, desfigurado, eucalipto, deshumanizado, discontinuado, evacuación, evaluación, desahuciado.

b) PALINDROMAS: Sé verlas al revés oí correr rocío
Adela roba la labor a Leda
Ada, ven a la nevada Añora la roña
Anita lava la tina
Etna da luz azul a Dante
La ruta nos aportó otro paso natural
Dávale arroz a la zorra el Abad

c) PARATÁCTICO: diferente a la onomatopeya. No imita sonidos, los crea: ps, pss, psss...

Q = QUIJOTE: es el que juega a tres cosas: a la palabra creadora, a la aventura creadora, a la imaginación creadora.

R = RETRUÉCANO: a quién hay que castigar: “Al que paga por la quema o al que quema por la paga”.

“No nos reímos porque lloramos, lloramos porque nos reímos”

“Más vale perder un minuto en la vida que la vida en un minuto”

S = SEMÁNTICA ZURDA: ¿Qué es el congreso? Sustantivo que reúne a personas, animales y cosas.

¿Qué es una nube? Una oveja con patas.

¿Qué es la gasolina? Sustantivo que sube y baja calzones.

¿Qué es el T.LC.? Un Caballo de Troya.

T = TRABALENGUAS: para estudiar, en fonética y fonología por ejemplo, los modos de articulación que caracterizan a los fonemas consonánticos, del español y para agruparlos en la clasificación fonemática:

“Conchita Chumena su choza techaba; y Pancho Chaviches le echaba este dicho: Conchita Chumena, ¿tú techas tu choza o techas la ajena?

Ni techo mi choza, ni techo la ajena. Yo techo la choza de Concha Chumena”.

U = a) **ÚPALE**: en el juego de lenguaje, como actividad humana (proceso de significación) corresponde a las “Holofrases” o palabras frase. Su significado no está en el diccionario oficial reconocido por la Real Academia de la Lengua, sino como dice Bajtin, en la boca del interlocutor con quien se interactúa.

b) **URDIMBRE**: palabra políglota porque con-cuerda con, tanto el latín “Textus” como con la lengua quéchua que produjo el quíchua “Awaska”. Todas ellas (lenguas romances como el español “urdimbre” y lenguas pre-hispánicas) significan: tejido, traza, talla, tela, armado, colección, trama, producto, velo (por eso, la lectura del texto es para develarlo, descifrarlo porque detrás de él está escondido el sentido). Escribir es tejer, narrar también es tejer. En literatura hay dos grandiosos ejemplos: el de Penélope (esposa de Ulises) que tejía, tramaba y destejía, y, el de Sherezada que dejaba en vilo y en reticencia al sultán.

V = VARIEDADES DE ACUERDO AL USO Y AL USUARIO:
(sociolingüística)

Y = YEÍSMO: Para los académicos y puritanos del lenguaje, defensores de la lingüística oracional (abstracta con un hablante ideal en una sociedad homogénea, sujeto parlante con su competencia lingüística), es un defecto del lenguaje que comete el hablante-usuario de la lengua materna. Para la lingüística conversacional, este uso es un juego de lenguaje que hace el hablante real en su competencia pragmática y comunicativa e interactuante en una sociedad heterogénea.

Es un fenómeno lingüístico (fonético) que depende de la edad, del género, del grupo social, del contexto, de la cultura (la evolución de la lengua depende de factores externos: económicos, sociales, y no es, su desarrollo interno ni tampoco inmanente como planteaban Saussure y Chomsky), de la dimensión diatópica, por ejemplo: /valluno y /vayuno/, /gallina/ y /gayina/.

/caballo/ y cabayo/, para un niño, un adolescente, un campesino, un paisa, un cubano, un puertorriqueño, un argentino (o rioplatense), un español de España. Es un caso de alófonos entendidos como variantes de un fonema que no destruye su condición diferenciadora. En este caso, si pronunciamos la grafía “ll” como palatal, resonante, lateral no impide que comprendamos una palabra en que esa grafía la pronunciamos como palatal fricativa: [ʎ] [y], o como [ʒ] que es alveolar, fricativo, sonoro; o también como palatal, africado, sonoro: [j]: “caballo”:

POLIGLOSÍA DE LA LENGUA MATERNA

1- Dimensión Temporal:

- a) Sincronía: paramilitar
- b) Diacronía: bárbaro

2- Dimensión Diatópico (geográfica):

- a) Dialecto: guagua, guámbito, chino, chavo, pibe.
- b) Regiolecto: enchilado, cuy, sebiche, churrasco.
- c) Topolecto: Bojayá, Cumbal, Pasto.

3- Dimensión Diastrático (Social):

- a) Sociolecto: como el parlache, el nadsat, el lenguaje publicitario, los deportelectos.
- b) Jerga: “No trajo el téster” (auscultar conexiones eléctricas). “No trajo el estetoscopio” (auscultar pulsiones del cuerpo humano).

4- Dimensión diafásica (individual): Idiolecto (no existe, en sociolingüística, en pragmática, en semiótica es una contradicción porque crearía isoglosas o lenguas iguales, lenguajes privados y particulares. El habla es social y el sujeto es transindividual: “Una palabra en boca de una persona individual es la viva interacción de la lengua social” (Bajtin)... “Yo no hablo, sino que soy hablado por el habla” (Barthes).

“ll”	[ɮ]	cabaɮo
	[y]	cabayo
	[ʒ]	cabažo (rioplatense)
	[ʝ]	cabaýo

Estos sonidos serían fonemas, si los cuatro morfemas de los cuales forman parte, fueran diferentes. Una cosa es la escritura ortográfica y morfé mica y otra cosa es la escritura fonética como la escritura fonológica: la escritura del futuro (otro juego de lenguaje) será fonográfica más que ortográfica y ortológica.

Z = ZAPATEAR: es un juego de lenguaje visual, gestual (kinésico) y también gráfico. No es fonético pero sí acústico y auditivo. Es además, semiótico (pragmasemantático) porque es un juego de cohesión sintáctica, de interacción pragmática y semántica. Zapatear es un evento que se realiza con los zapatos para: crear sonidos armónicos, significando, interacción comunicativa social. El juego del zapateo se lo han inventado los niños como forma de rebeldía. También el zapateo es un baile flamenco que produce música (casi voces), ese zapateado es polifónico. El zapateado es la música sin instrumentos, solamente se armoniza el zapateado con las palmas de las manos y con lenguaje expresivo del cuerpo. Ojalá (del árabe: oj-(quiera) y Alá, dios) y se haga conjugar este verbo “zapatiar” pero para producir música.