



**G. López Llebot y M.R. López Llebot, *Juguemos en clase*, Madrid (Edinumen) 2002, 115pp.**

Que aprender jugando es algo más que la reformulación de un antiguo aforismo clásico, es ya una realidad más que aceptada en la práctica docente.

Introducir así, el elemento lúdico en el proceso de aprendizaje no sólo es un incentivo para el alumnado, sino un recurso didáctico cuya explotación adecuada permite rentabilizar, en muchos casos, de forma excepcional, los más variados contenidos, en este caso, de la clase de español. Al mismo tiempo el desarrollo de actividades a través del juego concede al docente ciertas libertades, para canalizar la atención de los estudiantes de una forma casi inconsciente, aunque no por ello menos efectiva, hacia el proceso de aprendizaje.

M<sup>a</sup> Rosa y Gloria López Llebot nos presentan a través de la editorial Edinumen un material atractivo y de gran utilidad como suplemento didáctico para las clases de español. El objetivo, tal y como se señala en la presentación de la obra, no es otro que el de “dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje”. Se busca, de igual forma, facilitar el afianzamiento de los diversos contenidos desarrollados en el aula de E/LE, favorecer la interacción, especialmente oral, entre los alumnos y potenciar el desarrollo de ciertas capacidades y destrezas como son la inferencia o la asociación de palabras e imágenes (referentes).

Los juegos que las autoras proponen pretenden, de igual modo, facilitar, en la medida de lo posible, el trabajo del profesor de español, que no siempre dispone del tiempo necesario para crear materiales propios. De ahí que todas las actividades estén pensadas para ser llevadas a cabo a partir de una serie de patrones fotocopiables.

El contenido del libro se distribuye, claramente, en dos partes:

1.-*Los juegos*: unas treinta páginas (de las ciento quince de que consta el libro) en las que se detallan los objetivos, el nivel, los materiales que se precisan para su ejecución y, naturalmente, las normas e instrucciones para una adecuada realización de las actividades. Se especifica igualmente, el número máximo de jugadores que, generalmente, oscila, entre cuatro y ocho. No obstante, también se incluyen un modelo de solitario (*Los palillos*) y una sopa de letras que no impone un límite de participantes. Además, buena parte de los juegos ofrecen un “vocabulario adicional”, relacionado con las reglas que han de seguir los jugadores (“paso”, “mío”, “robo”, “coger/colocar una tarjeta/ficha”...). Se incluyen, igualmente, varias notas pedagógicas a modo de sugerencias o advertencias al docente sobre la puesta en práctica de ciertos ejercicios que pueden llegar a plantear algún tipo de conflicto. Tal es el caso de juegos como *El mentiroso* o *Hiatos en grupo* en los que se trabajan, respectivamente, las normas de acentuación o los hiatos crecientes y decrecientes.

2.-*Los patrones*: un conjunto de materiales (cuadros, fichas, dibujos...) necesarios para poner en práctica los juegos. Encontraremos así modelos de tablero (para jugar al *Tapado* o al *Combinado*), plantillas en blanco (para el juego de *Los barcos* o las *Sopas de letras*), fichas con letras, sílabas, palabras o definiciones y tarjetas con imágenes pa-

ra formar barajas. Algunos juegos, como el *Dominó*, ofrecen como alternativa, patrones vacíos que el profesor puede cubrir con contenidos diferentes a los inicialmente propuestos.

En general, la mayor parte de las actividades, están orientadas hacia la práctica del vocabulario, tanto desde el punto de vista semántico, como fonético y ortográfico. Con ello, se contribuye tanto a la expansión de la competencia léxica, como al desarrollo de las destrezas de comprensión oral y escrita.

Se da cabida igualmente, a contenidos relacionados con los rasgos suprasegmentales como acentuación o reconocimiento de hiatos.

En cuanto a las cuestiones gramaticales, se propicia, fundamentalmente, el trabajo de la sufijación, la derivación (*Mira, mira*) y la conjugación verbal (*Tapado -2*)

A la vista de las posibilidades de explotación didáctica que nos concede el material, parece obvio que no podremos plantear un proceso completo de enseñanza-aprendizaje a través del simple desarrollo de los juegos propuestos en libro, ya que se trata de un material en el que los contenidos que se pueden desplegar a través de las diversas actividades, se encuentran totalmente descontextualizados. Ha de ser, por tanto, el profesor el que juzgue la idoneidad de cada juego en función de las necesidades e intereses del alumnado y, especialmente, en función del estadio en que se encuentre el propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Será también el docente el que introduzca variaciones en la puesta en práctica de los diversos *ejercicios* atendiendo a esos mismos criterios.

En definitiva, y como indicábamos *supra*, nos encontramos ante un recurso didáctico complementario que, bien utilizado, se convertirá en un aliado utilísimo para afianzar determinados aspectos curriculares en nuestra clase de E/LE.

**María Isabel Rodríguez González**



**G. López Llebot y M.R. López Llebot, *Juegos con palabras*, Madrid (Edinumen) 2001, 256pp.**

De nuevo, M. Rosa y Gloria López Llebot nos invitan a jugar en nuestras clases de ELE y, así, tras la publicación de *Juguemos en clase*, en la editorial Edinumen, nos ofrecen un nuevo manual que, aun siguiendo la línea anterior, se centra de forma específica, en esta ocasión, en el desarrollo y afianzamiento de la competencia léxica.

El libro se compone de varios juegos ya programados, si bien se permite al docente la posibilidad de crear su propio material didáctico a partir de los útiles de trabajo que se le van a suministrar en el propio manual: un conjunto de tarjetas con palabras e imágenes. El material pretende ser de esta forma, para el profesor, una guía útil y sencilla sobre el modo de facilitar en el aula, a través del componente lúdico, la correcta asociación de signos y referentes. Todo ello sin perder de vista la importante función motivadora que estos materiales, explotados a través del juego, ejercerán sobre los aprendices de español.