

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.

Junto con el desarrollo de las capacidades relacionadas con la adquisición y recuperación del vocabulario, las diferentes propuestas lúdicas permiten la puesta en *juego* de una serie de destrezas lingüísticas e instrumentales tales como la expansión de la memoria visual y auditiva.

En cuanto al tipo de léxico seleccionado por las autoras, se observa que pertenece en exclusiva al español peninsular y que se centra, básicamente, en el nivel coloquial. No obstante, se aprecia la inclusión de ciertos términos ubicados, por su dificultad, dentro de registros de lengua más elevados (*bastidor, calcáneo, falange, isquión...*). De ello, habremos de concluir que es, una vez más, el profesor quien ha de seleccionar los términos léxicos en función del nivel de lengua alcanzado por sus alumnos o del propósito con que se introduce el juego en el aula: bien como repaso de contenidos ya trabajados, bien como presentación de vocabulario nuevo, o incluso, como test de conocimientos léxicos.

En cuanto a la estructuración del manual observamos, tal y como ocurría en la obra predecesora, ya mencionada, la existencia de dos partes claramente diferenciadas:

1.- En la primera de ellas, se especifican las reglas que guiarán la puesta en práctica de cada uno de los veinte juegos propuestos. La explicación de cada actividad aparece siempre precedida por tres notas aclaratorias sobre el número de participantes, el tipo de vocabulario (nuevo o conocido) y el número y tipo de tarjetas (ilustradas o textuales) que requiere cada ejercicio en cuestión. Se incluyen en este apartado también las correspondientes notas pedagógicas que, más que guiar la actuación del docente, pretenden aportar sugerencias y alternativas prácticas.

2.- La segunda parte está integrada por el grueso de páginas del libro en el que encontraremos todas las fichas, imprescindibles para poner en marcha los diferentes juegos. Cada una de estas tarjetas consta de dos caras: en una de ellas aparece la gráfica correspondiente a cada concepto y en la opuesta una ilustración que facilita, sin duda, el reconocimiento de la palabra. No obstante, de entrada, la mayoría de los juegos, únicamente ofrecen al alumno la posibilidad de acceder a uno de los dos contenidos: bien al lingüístico, bien al referencial.

Por otra parte, la organización de los contenidos léxicos permite, fundamentalmente, la práctica de cuestiones de tipo semántico. Así, la presentación inicial de las tarjetas se estructura en torno a núcleos temáticos, tan frecuentes como la alimentación, los animales, las prendas de vestir o las partes del cuerpo, pero también en torno a otros que no acostumbra a aparecer en cualquier propuesta de selección léxica habitual: los juguetes, los juegos de mesa, los instrumentos musicales, las herramientas y útiles de trabajo o incluso las armas de fuego.

Se propicia especialmente la práctica de determinadas relaciones semánticas a partir del contraste de ciertos términos (*máquina/maquinilla de afeitar; gorro/gorra; gota de lluvia/ de sangre; lámpara de mesa/ de pie...*)

Es igualmente destacable la posibilidad de trabajar la derivación (*libro/libreta/librería; máscara/mascarilla; escalera/escalerilla/escalinata...*) y la composición (*pasamontañas, parachoques, metatarso...*)

Al valorar las posibilidades de explotación del material encontraremos, entre las ventajas reflejadas en este breve comentario, alguna que otra dificultad, no del todo insalvable:

-En primer lugar, notaremos que la categoría fundamental de trabajo que nos propone el manual es la de los sustantivos, principalmente concretos. Algo, por otro lado, esperable, teniendo en cuenta la dificultad de ofrecer un referente para aquellos vocablos que representan conceptos abstractos, acciones o cualidades.

-En segundo lugar, la descontextualización del léxico supone aquí una dificultad añadida, sobre todo si lo que se pretende es introducir vocablos desconocidos: los alumnos podrán asimilar los nuevos términos, pero, sin un refuerzo posterior, difícilmente serán capaces de utilizarlos adecuadamente.

En cualquier caso, la obra cumple la finalidad inicialmente propuesta por las autoras: *reforzar y asentar* los temas estudiados, introducir otros nuevos y, todo ello, bajo dos premisas fundamentales: motivar al alumnado y facilitar la labor del docente ofreciéndole modelos y actividades lúdicas ya diseñadas. Por todo ello, no podemos dejar de elogiar su aportación a este complejo mundo de la enseñanza de lenguas y, en concreto a la didáctica del componente léxico.

María Isabel Rodríguez González



Ángeles BASANTA, *Tan sólo un gesto*. Madrid (Edición del autor) 2002, 98pp.

En 1994 apareció *Poemas de la inexperiencia*, primer libro de poemas de una voz entonces desconocida, la de Ángeles Basanta. El libro venía prestigiado por un premio y por estar insertado en una buena colección de poesía. Tenía gracia e inteligencia hasta en el título, pues esos *Poemas de la inexperiencia* lo mismo podían aludir a una poesía poco experimentada, joven, etc, que, más razonablemente, a una independencia de criterio, ajena, por lo tanto, a la corriente más consabida de la poesía del momento, la llamada "poesía de la experiencia". Después sucedió un silencio apenas roto a lo largo de casi ocho años, hasta llegar a *Tan sólo un gesto*, el libro que ahora reseño, en el que la autora nos dice que no ha buscado un libro unitario, sino distintos tonos, distintos registros. Así es. Su división en cuatro partes responde justamente a eso, a una variedad de temas y de tonos poéticos.

Los "Poemas de Este" son breves y evocadores, como el titulado "Esencia de rosas": "Esencia de rosas / en el interior de un frasquito / de madera delicadamente tallada / a navaja. / El tapón es la cúpula / de una iglesia bizantina. / Esencia de rosas por las calles / de Sofía". Una evocación. No se intenta precisar, sólo evocar. Cualquier signo puede llevar a la evocación, cualquier cosa -un simple frasco de perfumes puede hacer soñar, como en el caso de Proust, que supo alzar todo un mundo, el de *En busca del tiempo perdido*, cuando el sabor de una magdalena mojada en una taza de té le hizo recordar todo lo que había vivido, el pueblo, los jardines y las buenas gentes de Combray. "Cuando nada subsiste ya de un pasado antiguo -escribió Proust-, cuando han muerto los seres y se han derrumbado las cosas, solos, más frá-