Verónica Grande Rodríguez

ACTIVIDADES PARA EL APRENDIZAJE DEL LÉXICO: ANÁLISIS Y PROPUESTA

0 ··· Introducción

Las palabras son instrumentos de los que nos servimos para comunicarnos. Podríamos decir, entonces, que si para cualquier hablante se hace imprescindible el manejo de un bagaje léxico considerable, a fin de poder desenvolverse en cualquier situación comunicativa que se le presente, en el caso del aprendizaje de una segunda lengua esa necesidad se hace, si cabe, mucho más imperiosa.

Hagamos un breve inciso a propósito de esta afirmación que acabamos de sostener y preguntémonos: ¿cuánto léxico manejamos? ¿Conocemos realmente el vocabulario de nuestra lengua? Evidentemente, la disponibilidad léxica es importante cuando se trata de la lengua materna, pero quizás no lo sea en el grado que sospechamos.

A este respecto, citaremos la experiencia que Mario Clavell (1997) llevó a cabo en el aula con sus alumnos españoles. Es muy simple. Uno de ellos abre el diccionario de la R.A.E. (D.R.A.E.) al azar por una de sus páginas y, acto seguido, escribe la primera palabra que lee. A continuación añade las cuatro siguientes. Tras repetir la experiencia otras dos veces con cinco palabras en cada ocasión, Clavell observó, no sin sorpresa, que de la cifra de quince palabras el conjunto de la clase incluido él mismo, sólo conocían una tercera parte, es decir, cinco. ¿Resulta este dato alarmante? La opinión compresiva del autor no parece considerarlo así cuando afirma: "No tiene mucho de particular. En esta 22ª edición del D.R.A.E. figuran 83500 vocablos. Si conociéramos un tercio del total conoceríamos 27000 palabras y eso estaría requetebién" (Clavell, 1997: 41).

En efecto, como advierte Clavell, de las quince palabras seleccionadas unas eran propias del español de América, otras eran anticuadas y otras pertenecían a distintas ramas de la ciencia y, desde luego, pongamos por caso, es bastante difícil que un filólogo maneje el léxico de un especialista en psiquiatría.

Así que, aunque parezcamos desconocedores de nuestra propia lengua, este desconocimiento no es tan preocupante como pudiéramos pensar; ello no quiere decir, no obstante, que cuando oigamos una palabra desconocida no vayamos al diccionario apoyándonos en la idea de que no necesito aprender una palabra que no voy a utilizar. Nunca se sabe, así que todo en su justa medida.

ASELE. Actas XI (2000). VERÓNICA GRANDE RODRÍGUEZ. Actividades para el aprendizaje del lé...
Centro Virtual Cervantes

Tras este breve paréntesis a modo de apología del diccionario, volvamos a nuestro aprendiz de español. Acabamos de comentar hace unas líneas la necesidad acuciante que se le presenta al estudiante de una segunda lengua de adquirir un vocabulario efectivo que le ayude a favorecer los intercambios comunicativos con cualquier hablante, nativo o no, de esa lengua meta.

Pero hay que decir también que resulta igualmente importante prestar atención al vocabulario de los distintos registros del idioma. Es evidente que no nos expresamos con los mismos términos en una entrevista de trabajo que en el bar de la esquina, pongamos por caso.

Por otro lado, es cierto, como afirma Clavell que "con veinte palabras no se muere un extranjero en España" (Clavell, 1997: 41) ¿Por qué puede el autor decir esto? Seguramente todos tenemos la experiencia de haber viajado a un país con otra lengua y provistos de un quizás poco nutrido vocabulario en el hatillo para hacer frente a cualquier situación. Pero ahí tenemos la ayuda que siempre nos presta el contexto y la tan poderosa mano que nos tienden, por un lado, el siempre dispuesto lenguaje gestual que en tantas ocasiones nos saca de más de un apuro y, por otro, la sonrisa que, como dice una frase de Víctor Ruiz de Iriarte, es el idioma universal de los hombres inteligentes. Sí, es verdad, aunque lo que puede ayudar al estudiante en esas primeras tomas de contacto con nuestro país no debe convertirse en una pauta de conducta y la enseñanza de un léxico apropiado debe ocupar un lugar prioritario en el programa del profesor.

Ahora bien, ¿qué vocablos debe aprender el alumno? Los problemas con los que nos encontramos ante esta pregunta son muchos. Veamos algunos:

Es evidente que nuestro estudiante de español debe aprender un léxico estándar que le sirva, de forma general, para desenvolverse con éxito en cualquier contexto que se le presente. No obstante, ¿quién no ha tenido alumnos que reclaman insistentemente el aprendizaje del vocabulario de la calle? Recuerdo unas cuantas ocasiones en las que alguien se acerca al final de la clase y me pregunta: "Ayer oí a una persona que decía esto, ¿qué significa?" Sustituyamos "esto" por una expresión coloquial, uno de tantos de nuestros modismos, multipliquémoslo por infinito y ahí tenemos la situación habitual en las aulas de E/LE.

En efecto, si deseamos que nuestros estudiantes alcancen un dominio pleno de la lengua española, no debemos descuidar el lenguaje de la calle y ello no sólo incluye palabras aisladas que de por sí multiplican sus significados, sino también cientos de expresiones y modismos de los que tanto uso y abuso hacemos en nuestro vivir diario y que pueden dejarles perplejos si únicamente atienden al sentido literal. Un ejemplo bastará. Si decimos a nuestro alumno que *habla por los codos*, seguramente se mirará atónito si no le explicamos que lo que realmente queremos decirle es que habla muchísimo, aunque lo hace por la boca, como todo el mundo.

ASELE. Actas XI (2000). VERÓNICA GRANDE RODRÍGUEZ. Actividades para el aprendizaje del lé...
Centro Virtual Cervantes

Un problema añadido que además es consustancial a la propia lengua es que esta no es inmutable, sino que evoluciona con nosotros y si algunas expresiones desaparecen, hacen acto de presencia otras muchas que vienen a ocupar su hueco.

Clavell se refiere a un aspecto problemático del léxico aplicado a los españoles con su lengua materna pero que podríamos extender al estudiante de español como lengua extranjera, y es que muchas veces utilizamos las palabras con acepciones distintas a las que aparecen en el diccionario. Él toma como ejemplo la palabra "mogollón" en una frase como *Margarita ha dicho que entraron todos a mogollón* (Clavell, 1997: 43). Una de las entradas léxicas que figuran en el D.R.A.E. es la de esta palabra, cuyo definición, poco vigente según Clavell, es la de "holgazán, gorrón". De hecho, este no es el significado de ese vocablo en esta frase.

Toda esta reflexión nos sirve para centrar cuál es nuestro propósito en este trabajo. Si acabamos de destacar lo importante que es la adquisición de un léxico que atienda a cualquier situación comunicativa, lo que vamos a intentar hacer en lo que sigue es analizar cómo se trata este aspecto en algunos manuales de español para extranjeros. Una vez realizado esto, expondremos actividades orientadas a este mismo fin y que, aunque quizás no sean nuevas, han tenido como fuente de inspiración la tan a veces criticada "caja tonta".

1 ··· Análisis

Creemos que es difícil encontrar un método único que resuelva todos nuestros problemas a la hora de la enseñanza de un vocabulario efectivo. En muchas ocasiones el estudiante no está por la labor, se cierra en banda, no lo ve como algo absolutamente necesario, prefiere centrarse en *ser* y *estar* o en el *subjuntivo* y ve como clases perdidas las que se dedican a este apartado tan importante. Es verdad que el léxico se adquiere progresivamente, pero nunca está de más dedicar algunas clases a tareas relacionadas con este aspecto. Por eso, porque si bien a veces los estudiantes lo piden expresamente pero otras lo rechazan de forma abierta, muchos manuales presentan actividades de léxico en forma de juego, mientras que otros las incluyen como un apartado más del tema que, curiosamente, suele ocupar la(s) última(s) página(s) del mismo.

Pero, ¿cuál va a ser nuestro criterio para analizar este tipo de tareas destinadas al aprendizaje o la práctica del léxico? No nos ha parecido oportuno, dado el reducido espacio, someter a revisión algunos manuales habituales en la enseñanza del español, puesto que la empresa resultaría a buen seguro interminable.

¿Qué haremos, pues? Hemos mencionado la actividad que Clavell realizaba en clase para ampliar el léxico de sus alumnos (se trataba, en definitiva, de un juego), hemos comentado igualmente que muchos libros de enseñanza del español plantean esta empresa bajo esta misma forma. No es momento de mencionar, por sobradamente conocida, la importancia que tiene el aspecto lúdico en el aprendizaje de una segunda lengua

ASELE. Actas XI (2000). VERÓNICA GRANDE RODRÍGUEZ. Actividades para el aprendizaje del lé...
Centro Virtual Cervantes

por lo altamente motivador que resulta. Pues bien, analicemos cuáles son las propuestas que nos ofrecen algunos manuales de actividades de este tipo en las clases de español. Nos detendremos en los siguientes: *Aprender español jugando*, *Vamos a jugar*, *¡Hagan juego!* y *Actividades lúdicas para la clase de español.*

Comenzamos siguiendo un orden cronológico. En el manual de 1997 *Aprender español jugando*, las actividades que expresamente se dedican a trabajar el vocabulario son quince, destinadas a los niveles elemental, intermedio y avanzado. En él encontramos juegos tradicionales como el ahorcado, las palabras encadenadas por la última sílaba o letra, encontrar la palabra intrusa entre un grupo de palabras o el veo veo. Al lado de estos, hay juegos que plantean practicar un determinado campo léxico, por ejemplo, los rasgos físicos y de carácter a partir de unas fotos, encontrar en una sopa de letras palabras relacionadas con algún tema, ejercitar el vocabulario de las compras a partir de la publicidad de supermercados, encontrar una palabra que empiece con una determinada letra en cada uno de los campos léxicos que se determine, etc.

No encontramos en este manual ningún juego dedicado a practicar las expresiones o modismos, más bien se centra en las palabras aisladas o en determinados campos léxicos como los que acabamos de ver: el carácter, las compras o los rasgos físicos.

Precisamente estos campos semánticos son algunos de los que se suelen trabajar en los libros de juegos, tal vez por la importancia de su utilización correcta. De hecho, encontramos alguna actividad relacionada con ellos en el manual del mismo año 97 que lleva por título *¡Vamos a jugar!* Hay que decir que los niveles recogidos en este caso son también tres (básico, intermedio y avanzado) y que la mayoría de las actividades propuestas están destinadas al primero de ellos.

No son pocos los juegos que aparecen en el manual anterior. Tal es el caso de la palabra intrusa o buscar una palabra perteneciente a cada uno de los campos léxicos propuestos y que empiece por una determinada letra.

El tercer libro que debemos mencionar si seguimos un orden cronológico es *¡Hagan juego!* que recoge un total de treinta y tres juegos distribuidos en los niveles elemental, intermedio y avanzado.

Además del mayor número de actividades destinadas a esta práctica con respecto a los dos anteriores, hay que destacar la presencia en este caso de tareas dedicadas a recordar y ejercitar expresiones y modismos de uso corriente. Así lo propone, por ejemplo, la actividad en la que el profesor escribe nombres de animales en la pizarra y ellos deben averiguar qué cualidades de los mismos se utilizan para definir a las personas.

Al lado de estos juegos se incluyen también muchos otros entre los que no faltan los que vienen siendo habituales. Tal es el caso de la palabra intrusa o el ahorcado.

Por último, mencionamos el libro *Actividades lúdicas para la clase de español.* El número de actividades propuestas para los niveles elemental, básico, medio y superior no es muy elevado. En este caso son diez los juegos recogidos destinados a trabajar con el

ASELE. Actas XI (2000). VERÓNICA GRANDE RODRÍGUEZ. Actividades para el aprendizaje del lé...
Centro Virtual Cervantes

léxico, pero desde luego plantean una ventaja indiscutible y es la inclusión del material fotocopiable y recortable en cada una de las tareas. No faltan de nuevo los centrados en los modismos y expresiones de uso habitual que intentan incitar al alumno a inventar situaciones en las que poder utilizarlos.

Además, las actividades no se agotan en componer palabras. Si con las expresiones se propone al alumno crear diálogos que muestren su uso real, con los vocablos los alumnos deben construir frases cada vez más complicadas que contengan los distintos términos que se van componiendo; todo ello lo encontramos en actividades que no son concebidas como juegos "de relleno" sino que, como reconocen los autores en la introducción, pueden perfectamente ocupar por sí solos una clase entera.

Intentando condensar los puntos comunes que hemos observado en los cuatro libros, podemos decir lo siguiente:

- Todas las actividades persiguen unos mismos objetivos, como pueden ser crear un ambiente distendido en la clase que facilite los intercambios de los alumnos y que favorezca su aprendizaje. Todo ello con el fin de incrementar sus conocimientos en lo que al léxico de esa lengua meta se refiere.
- Aunque los cuatro libros recogen juegos destinados a distintos niveles, la mayoría de ellos aportan posibles variaciones de algunas actividades para adaptarlas a los intereses de los alumnos o a su grado de conocimiento del español. Si bien estas posibles variantes no las recogen siempre, los juegos contienen un importante caudal de ideas que, con las debidas modificaciones, podremos adaptar a nuestras clases en función de las características de los alumnos, sus intereses o los medios de que dispongamos.
- Es muy importante la organización que se sigue para presentar cada propuesta. De forma general, los cuatro manuales incluyen al principio una información más o menos completa relativa al nivel destinado, los objetivos (especificados en mayor o menor medida), las destrezas, el material necesario, la disposición de la clase y la duración de la tarea.
- Un aspecto digno de mención es que si se trata de juegos, si se intenta despertar la motivación del alumno, si se quiere facilitar el intercambio entre ellos, no es de extrañar que prácticamente la totalidad de las actividades que se incluyen propongan una disposición cuando menos en parejas. Además, son muchos los que sugieren la formación de dos o más equipos. Este hecho, sin fomentar una competitividad malsana, puede incentivarlos en gran medida e incrementar su interés para concluir el primero con éxito.

Vamos a continuación a reflejar en un cuadro algunas semejanzas y diferencias que hemos advertido entre los manuales:

ASELE. Actas XI (2000). VERÓNICA GRANDE RODRÍGUEZ. Actividades para el aprendizaje del lé...
Centro Virtual Cervantes

Manuales	Aprender español jugando	Vamos a jugar	¡Hagan juego!	Actividades lúdicas...
Apart. de las tareas de vocabulario	Vocabulario	Alfabeto y ortogr Vocabulario	Léxico (Vocabul. y modismos)	Vocabulario
Niv. recogidos y nº de activ. por nivel[1]	Elemental (10), intermedio (14), avanzado (9)	Básico (29), intermedio (5), avanzado (1)	Elemental (9), intermedio (33), avanzado (28)	Elem. (3), bás. (4), medio (2), superior (6)
Inform. sobre objet. parciales	No	No	Sí	Sí
Informac. sobre destrezas	Sí	No	Sí	Sí
Información sobre tiempo de la tarea	No	No	No	Sí
Activ. con modismos y expr.	No	No	Sí	Sí
Material fotocopiable y recortable	No	No	No	Sí

2 · · · Propuesta de actividades

Las actividades que vamos a proponer aquí no son nuevas pero quizás sí lo sea el hecho de que han sido extraídas de una fuente que explota en buena medida el uso de la lengua. Nos estamos refiriendo a la amada, criticada, vapuleada pero, mal que nos pese, imprescindible televisión, tele para los amigos.

Hemos podido comprobar cómo, de forma cada vez más frecuente, los concursos se sirven de las palabras y del diccionario para someter a prueba a los sufridos concursantes. Los programas actuales que nos ofrecen material importante de este tipo, tal y como hemos observado, son *Alta tensión* y *Pasa palabra* (Antena 3), *El gran Prix del verano* (TVE-1) y *Saber y ganar* (La 2 de TVE). En estos programas hemos encontrado alguna prueba al menos (salvo en *Pasa palabra*, dedicado todo él a jugar con ellas) relacionada con las palabras y el propio conocimiento de nuestro idioma. Con las debidas modificaciones, nos encontramos con un filón importante de actividades que, bien administradas, pueden dar mucho juego.

Por cuestiones espaciales vamos a desgranar únicamente las pruebas relacionadas con el vocabulario que propone uno de los programas que acabamos de mencionar, *Saber y ganar*.

Actividad 1.- En el programa se le proporcionan al concursante tres letras iniciales y se le facilitan dos palabras con ellas, en concreto, la primera y la última que aparecen en el diccionario. En un tiempo determinado él deberá decir quince palabras que empiecen por esas letras si desea superar la prueba.

Esta tarea podemos realizarla con nuestros estudiantes aunque quizás les resulte bastante complicada no sólo en los niveles elementales, sino también en los avanzados. Una posible variante que puede ser útil para adquirir vocabulario y, al mismo tiempo, conse-

ASELE. Actas XI (2000). VERÓNICA GRANDE RODRÍGUEZ. Actividades para el aprendizaje del lé...
Centro Virtual Cervantes

guir soltura en el uso del diccionario, es seleccionar unas páginas del mismo que comiencen, por ejemplo, con tres iniciales dadas. De ese grupo cada equipo de alumnos escogerá cinco definiciones de cinco palabras distintas. Esas definiciones serán facilitadas al otro equipo, que deberá encontrar a qué palabras corresponden dentro de las acotadas en el diccionario. Gana el equipo que antes termine. Como proponen muchas de las actividades que trabajan con esta parcela de la lengua, podemos afianzar el vocabulario adquirido haciendo que los estudiantes elaboren una historia, un diálogo, etc. utilizando los nuevos términos aprendidos.

Actividad 2.- Otra prueba del mismo programa en muchas ocasiones se centra en uno de los juegos que recogen algunos de los manuales que hemos citado. Se trata de proponer una palabra que contenga a su vez letras suficientes para formar otras palabras con igual o menor número de letras. Se pone un mínimo de cuatro letras. Esta actividad también la podemos llevar a nuestra clase de E/LE. Elegida una palabra los estudiantes por equipos deben intentar componer el máximo número posible de vocablos a partir de ellas. Pasado el tiempo, gana el equipo que más palabras haya formado. Como posible variante, se puede dejar a continuación el diccionario para ver si son capaces de encontrar algún término más. Pongamos un ejemplo: con *santoral* podemos formar *santo, oral, lana, sano, nata, rota, asno, astro,* entre otras.

Actividad 3.- Otra tarea que vamos a mencionar del concurso en cuestión es la que propone tres definiciones para un vocablo de las cuales sólo una es correcta. En el programa las palabras suelen ser, en ocasiones, algo complicadas. Nosotros podemos adaptar esta prueba al nivel de nuestros estudiantes y, además, aprovecharla para que aprendan a utilizar vocablos que normalmente usamos con un significado distinto al que le corresponde en realidad o que tienen más de una acepción. Uno de los términos que apareció en el programa y que nos parece interesante es *morbo*; además de significar "gusto por lo desagradable o extraño", también se encuentra entre sus acepciones la de "enfermedad".

Actividad 4.- Llegamos a una de las propuestas fijas de este espacio televisivo denominada "El reto". En él el concursante tiene las tres primeras iniciales de siete palabras. En cincuenta segundos va a escuchar la definición correspondiente a cada una de ellas, aunque, eso sí, las oirá desordenadas. Pues bien, en niveles avanzados podemos utilizar este divertido juego para poner a prueba su conocimiento de vocabulario, pero también en niveles elementales nos servirá para recordar los términos aprendidos de un determinado campo léxico. La imaginación del profesor y la respuesta del alumno ante la propuesta tienen la última palabra.

Podríamos seguir desmenuzando uno a uno los concursos de televisión. No lo haremos ahora por falta de espacio.

No obstante, no queremos dejar de mencionar que, por lo que respecta a un aspecto tan importante de la lengua como la adquisición de vocabulario, es vital dejar parte de la responsabilidad al estudiante, que sea él el que de alguna manera "investigue" en la calle,

ASELE. Actas XI (2000). VERÓNICA GRANDE RODRÍGUEZ. Actividades para el aprendizaje del lé...
Centro Virtual Cervantes

siempre y cuando nos encontremos en una situación de inmersión. En definitiva, es fuera del aula donde la lengua se manifiesta en todos sus registros.

¿Cómo podemos hacerlo? Una tarea que hemos realizado con nuestros alumnos ya en repetidas ocasiones y con buenos resultados es la siguiente: dado que, como ya hemos comentado, generalmente les encanta conocer el lenguaje de la calle, les proponemos una palabra que tenga varios sinónimos en los distintos registros de la lengua para que al día siguiente o mejor, después de un fin de semana, traigan a clase todos los sinónimos que les hayan dicho las personas encuestadas. ¿Qué mejor manera de hacer amigos y, al mismo tiempo que toman una copa, aprender? Una de nuestras palabras preferidas, ya que a nuestros estudiantes les gusta tanto la noche es *borrachera.* Pues bien, en la próxima clase desfilan todas las posibles maneras de designar a alguien que ha bebido demasiado. Todos traen las palabras que pueden y, lo más importante, anotan las que les faltan y luego, por lo que hemos podido comprobar, no las olvidan. Así, expresiones como *estar mamado, tener una cogorza, melopea, castaña, coger una trompa, estar como una cuba, bebido, ebrio* se graban en su mente dispuestas a salir a flote en su próxima juerga nocturna.

Lo mismo hemos hecho con esas frasecillas tan importantes que forman parte del acervo popular y que, dichas en el momento apropiado, pueden ser muy útiles. No en vano, nuestro Don Quijote que, al principio, tanto criticaba su uso por parte de su querido escudero, acaba cayendo él mismo en la tentación. Nos referimos a los refranes. Suele dar bastante buen resultado proponerles al principio de curso que cada día un estudiante traiga un refrán a la clase. ¿Y cómo conseguirlo? Pues preguntando a la gente de a pie. Quien más quien menos conoce algún refrán y ellos disfrutan bastante. Puedo asegurar, además, que nosotros también aprendemos con esta actividad. Tras escribir el refrán en el encerado, el estudiante explica su significado e inventa una situación en la que poder emplearlo. En ocasiones, los manuales que recogen actividades con refranes sugieren a los estudiantes la posibilidad de buscar equivalentes en su lengua. El intercambio cultural, la adquisición de léxico y, por qué no, la diversión, están asegurados.

3 · · · Conclusión

Nuestro propósito en esta exposición no ha sido otro que intentar reflejar la importancia que tiene proporcionar un buen conocimiento del léxico a nuestros estudiantes de español. Y lo hemos hecho demostrando que es una actividad presente siempre en los manuales que precisamente inciden en el aspecto lúdico de la adquisición de la lengua. El alumno, ávido de aprender cuanto antes esa lengua meta, nos presenta constantemente sus inquietudes semánticas y ahí estamos nosotros para fomentarlas y solucionarlas en la medida de lo posible. Hemos de conseguir también que el diccionario sea su amigo inseparable, aunque ello no quiere decir que deba acudir de forma compulsiva a su consulta.

ASELE. Actas XI (2000). VERÓNICA GRANDE RODRÍGUEZ. Actividades para el aprendizaje del lé...
Centro Virtual Cervantes

Recurrimos otra vez a Clavell, que se plantea la pregunta que puede hacerse cualquiera de nosotros: "¿Cómo aumentar nuestro léxico?" El consejo no tiene desperdicio: "Tenga siempre algún libro entre manos" (Clavell, 1997: 44).

Esta máxima tiene mucho valor, todos lo hemos comprobado de una u otra forma y, desde luego, es perfectamente válida para el aprendizaje de una segunda lengua. Una lectura a tiempo ayudará al estudiante de español a nutrir su vocabulario sin olvidar el ejercicio de la gramática o la comprensión escrita.

En definitiva, la importancia del léxico de una lengua resulta indiscutible y el diccionario, ese libro de bolsillo o tamaño súper que todos alguna vez consultamos debe ocupar un lugar privilegiado entre los libros de cualquier estantería. No puede resultar más acertada la definición que Colin Smith propone del mismo. Con ella concluimos: "El diccionario seguirá siendo el depósito o el tesoro de la lengua, tribunal supremo de apelación para los litigiosos en cuestión de lengua, fuente imprescindible para el lexicógrafo extranjero y el estudiante avanzado" (Colin Smith, 1996: 40).

NOTAS

[1] Los juegos que aparecen en más de un nivel los contabilizamos en cada uno de ellos. No tenemos en cuenta el nivel de las posibles variantes que recogen.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Clavell, M. (1997): *Saber hablar*, Madrid, Ediciones Rialph.

De Santiago Guervós, J. y Fdez. Glez., J. (1997): *Aprender español jugando*, Madrid, Huerga y Fierro editores.

E. S. Costa, A. L. y Alves Marra, P. (1997): *Vamos a jugar*, Barcelona, Difusión.

Iglesias Casal, J. y Prieto Grande, Mª (1998): *¡Hagan juego! Actividades y recursos lúdicos para la enseñanza del español*, Madrid, Edinumen.

Martín García, J. (1999): *El diccionario en la enseñanza del español*, Madrid, Cuadernos de Didáctica del español/LE, Arco Libros.

Moreno, C. et alii (1999): *Actividades lúdicas para la clase de español*, Madrid, SGEL.

Smith, C. (1996): "El español en los diccionarios del futuro", *Actas del VI Congreso Internacional de ASELE*, 35-44.

ASELE. Actas XI (2000). VERÓNICA GRANDE RODRÍGUEZ. Actividades para el aprendizaje del lé...

Centro Virtual Cervantes