

Reseña

Màrius Serra

Verbalia.com

Barcelona, Península, 2002

Tras este título tan sugerente Màrius Serra viene a concretar algunas propuestas de juegos de palabras —ya presentados en la publicación precedente, *Verbalia* (2000)— desarrolladas en actividades más orientadas hacia el mundo académico del niño, del adolescente e incluso del adulto.

A los profesores que utilizan la lengua como herramienta de trabajo se les ofrece un corpus de propuestas útiles; y esta utilidad se descubre a medida que se van conociendo: para iniciar otras actividades con mayor carga académica, para despertar el interés del alumno en determinados temas, como actividades de síntesis y composición textual,... Como el mismo autor indica: "(...) a pesar de su apariencia inútil, el juego es consustancial a cualquier aprendizaje y se repite en los procesos individuales de cada niño cuando aprende primero a hablar y luego a escribir." Es por ello que la obra resulta, ante todo, útil, y para demostrarlo M. Serra desarrolla siete ejemplos prácticos a continuación de las propuestas que separa en tres secciones. Pero no acaba aquí: la última parte se completa con un *Glosario* donde quedan ejemplificados los 50 juegos de palabras presentados en *Verbalia*, su predecesora.

Verbalia.com y la literatura

A pesar de la impresión que puede ofrecer, esta obra no sólo es lúdico-lingüística: "(...) una lengua sin literatura palidece, por más usuarios que tenga, igual que una literatura sin creadores es una literatura muerta en manos de los calígrafos y un creador sin referentes corre el constante peligro de ser pueril. En realidad, las tres motivaciones complementarias que subyacen en las propuestas descritas en este libro consisten por un lado, en jugar, y, por otro, en leer y escribir." Es por esto que la obra traspasa la frontera entre lo didáctico y la "autoayuda" —término así bautizado editorialmente—, si se me permite su uso. Es decir, no se trata de algo orientado exclusivamente al ámbito educativo y escolar, sino que nos encontramos ante propuestas interesantes para un público muy amplio. De hecho, el autor invita al lector a ir más allá tras su lectura.

"Verbalia.edu"

Bajo este epígrafe se nos proponen actividades "(...) para aplicar a grupos de personas de cualquier edad que estudien una lengua". Las propuestas pueden, en su mayoría, adaptarse

a diferentes niveles de dificultad, resultando abiertos a pesar de su concreción. De este apartado cabe destacar su carácter motivador, término que aparece profusamente en todo material didáctico que se precie, llegando incluso al hastío, y que aquí no resulta tan sólo teórico, sino práctico. De hecho, en este libro, el término “motivación” no aparece hasta la página 70, pese a lo cual resulta “motivador” ya que se acerca a la realidad del alumno: “Dos de las principales críticas a los juegos de letras son su carácter especulativo y su dificultad. La mejor manera de vencerlas es usando fórmulas de implicación personal”.

A continuación propone la realización de *anagramas onomásticos*, una especie de método adivinatorio para sacar a la luz los mensajes ocultos que encierran nuestros nombres, nuestros topónimos o cualquier otro término que esté próximo a nuestras realidades. Los juegos de esta primera parte sugieren la invención de una identificación personal y colectiva que permitirán, por ejemplo, la firma en otras actividades didácticas.

Después se enumeran *Juegos de letras competitivos* como los *Tetagramas* (confeccionar series de palabras que contengan todas las combinaciones posibles de cuatro letras dadas) o el clásico *Palabras encadenadas*, desarrollados en los apartados “Objetivo”, “Funcionamiento” –incluyendo las reglas del juego–, “Puntuación”, “Niveles que se pueden establecer” y “Ejemplos”. Para completar

el apartado se incluyen algunas propuestas de mecanismos para el desempate.

“Verbalia.net”

Esta sección y la siguiente –“Verbalia.org”– pretenden utilizar el juego como mecanismo de creación literaria. En esta, concretamente, textos literarios preexistentes son tomados como herramienta del juego.

Es en estas dos secciones donde se hace evidente el uso práctico con que fue concebido *Verbalia.com*, ya que uno de los principales objetivos que todo docente de lengua tiene – no importa qué lengua – es llegar a la composición textual con pretensiones artísticas. Y para tal fin, en ocasiones, el profesor se encuentra con la necesidad de ideas que le auxilien en la tarea. Además, utilizando textos literarios para su modificación o para tomarlos como modelo se entra de lleno en la puesta en práctica de la “motivación” a la que anteriormente nos referíamos, ya que para modificar un texto primero debemos abordar su lectura y/o el análisis de los mecanismos que lo conforman, y es así como el alumno toma contacto de un modo alternativo con la literatura. Aquí la tarea del docente será realizar una adecuada selección de los textos que provoque en el discente el interés por la lectura de la obra completa a la que pertenezca el fragmento o la lectura de otras obras del mismo autor o del mismo género.

Sirva como ejemplo el juego denominado “centones”: El término “cento”, en latín,

designaba una capa hecha con pedazos de ropas diversas. Por analogía, un centón es una composición poética elaborada con versos ya existentes que toma un sentido alejado de los poemas originales de los que ha sido extraída cada línea. La regla de oro de la elaboración de centones es que nunca se puede tomar prestado ni menos de un verso completo ni dos versos seguidos (...). Ejemplo:

"Poeta en luna llena"

Por la luna nadaba un pez
creyendo que era mozuela,
cerca del Guadalquivir
juego de luna y arena.

El juego que sirve de ejemplo permite muchas modalidades que el mismo autor apunta, como es el caso de plantear al alumno un centón compuesto por versos de un mismo poeta e introducir uno que no lo sea, incitándoles a la lectura de poemas de ambos autores hasta la detección del verso intruso. Así se logra la lectura literaria.

"Verbalia.org"

Esta tercera sección está formada por "propuestas de escritura condicionada para intentar vencer el tópico de la página en blanco". Para ello sugiere algunos ejercicios que pueden estimular la creatividad, hacen surgir ideas y que posteriormente puedan reelaborarse hasta lograr un texto de calidad. Así los juegos realizan la función inspiradora en la tarea propuesta; por

ejemplo, la redacción del menú de un restaurante con el juego del monovocalismo (palabras que únicamente contengan una vocal), o el programa de fiestas con palabras "banana" o "ananás" (es decir, cuya estructura sea de sílabas abiertas VCVC o con el orden invertido CVCV).

Verbalia.com más allá...

Al lector iniciado en Internet se le invita a ir más allá... Y la excursión merece la pena: Màrius Serra ofrece una página web con el mismo nombre que su obra. ¿Y qué encontramos? Más propuestas, pero en esta ocasión interactivas. Se proponen entretenimientos y se pide la intervención de los visitantes en foros cuyo tema es el juego escogido esa semana –en algunas se ofrece un premio a las más originales—. Así podemos descubrir que, en Italia, está muy extendida la "criptografía mnemónica", que consiste en dar una definición de una expresión junto a varias cifras; las cifras corresponderían al número de letras que forman las palabras de la expresión buscada, y la expresión ha de tener más de un sentido, siendo el menos utilizado el que se da. Por ejemplo:

"No hay trabajadores (5,8)" sería la definición menos utilizada de una expresión de dos palabras (dos cifras): "Falta personal" sería la expresión buscada.

Y más allá todavía..., tenemos la radio. M. Serra interviene semanalmente en el

programa lúdico-informativo del fin de semana de RNE 1 "No es un día cualquiera" y en el programa de REE "Un idioma sin fronteras", donde explica curiosidades del lenguaje, propone juegos y resume algunas intervenciones interesantes de "escuchantes" e internautas acerca del tema semanal.

Estas Verbalias interactivas, aparte del interés que suscitan a nivel personal, pueden ser muy motivadoras para el alumno de lengua: provocan, por un lado, la salida de las aulas de los contenidos académicos y, por otro, la aplicación práctica de lo aprendido en la realidad individual de cada persona, dos de los pilares en los que se apoyan las bases del proceso de enseñanza-aprendizaje que marca el currículo oficial.

Por todo ello, *Verbalia.com* logra el objetivo que expresa al inicio: "Soy un libro sencillo, pero tengo aspiraciones que pueden parecer un poco complicadas. (...) No sólo quiero que me leas (...) sino que quiero que hagas más cosas. Quiero que juegues, que me des vueltas, que leas otros libros, que me releas, que escribas y, si es preciso, incluso que me rayes. (...) Por eso soy un libro con nombre de web, porque en la red tu papel puede ser más activo que ante un ídem y de este modo ni quien me ha escrito será tan amo de mi existencia ni tú un mero espectador de mis palabras en juego." Y así resulta: un libro imposible de no rayar útil, práctico, y a pesar de todo, divertido.

Asunción del Campo