



EMBAJADA
DE ESPAÑA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
CHINA, COREA DEL SUR y
JAPÓN



ACCIÓN
EDUCATIVA
EXTERIOR

Jugar por los codos

El elemento lúdico y la expresión oral en el aula de español

Yolanda Tornero Sotoca
E.O.I Madrid Jesús Maestro

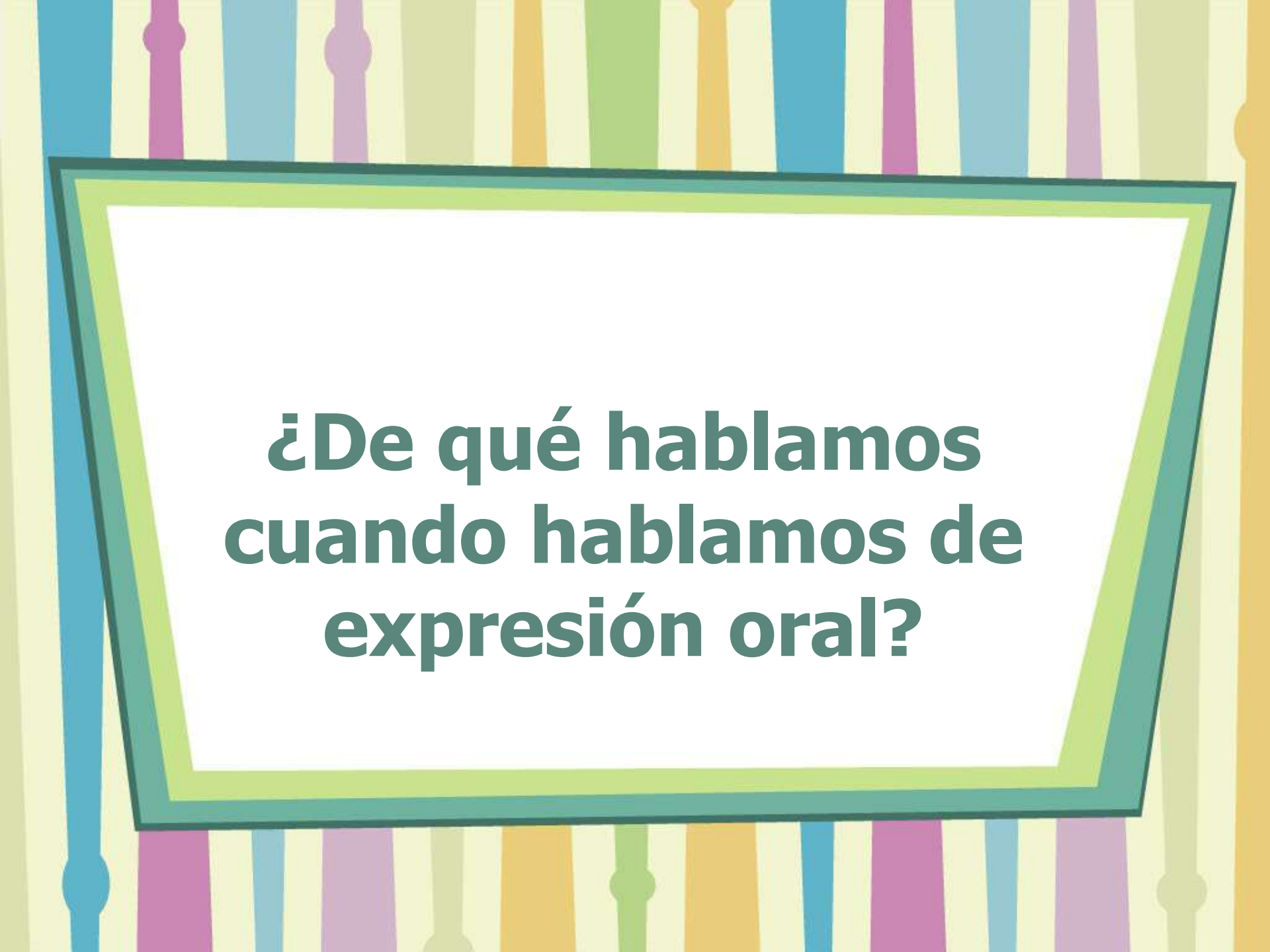
PARTES:

- La expresión oral y las actividades de la lengua.
- Naturaleza de las actividades lúdicas.
- Test de autoconocimiento: ¿jugamos en clase?
- El juego en el aula de idiomas.
- Tipología de actividades y ejemplos de explotación para trabajar la expresión oral.
- Ejercicio práctico: evaluamos un juego.
- Convertir una actividad tradicional en lúdica.
- El juego y la evaluación.
- Reflexión final.

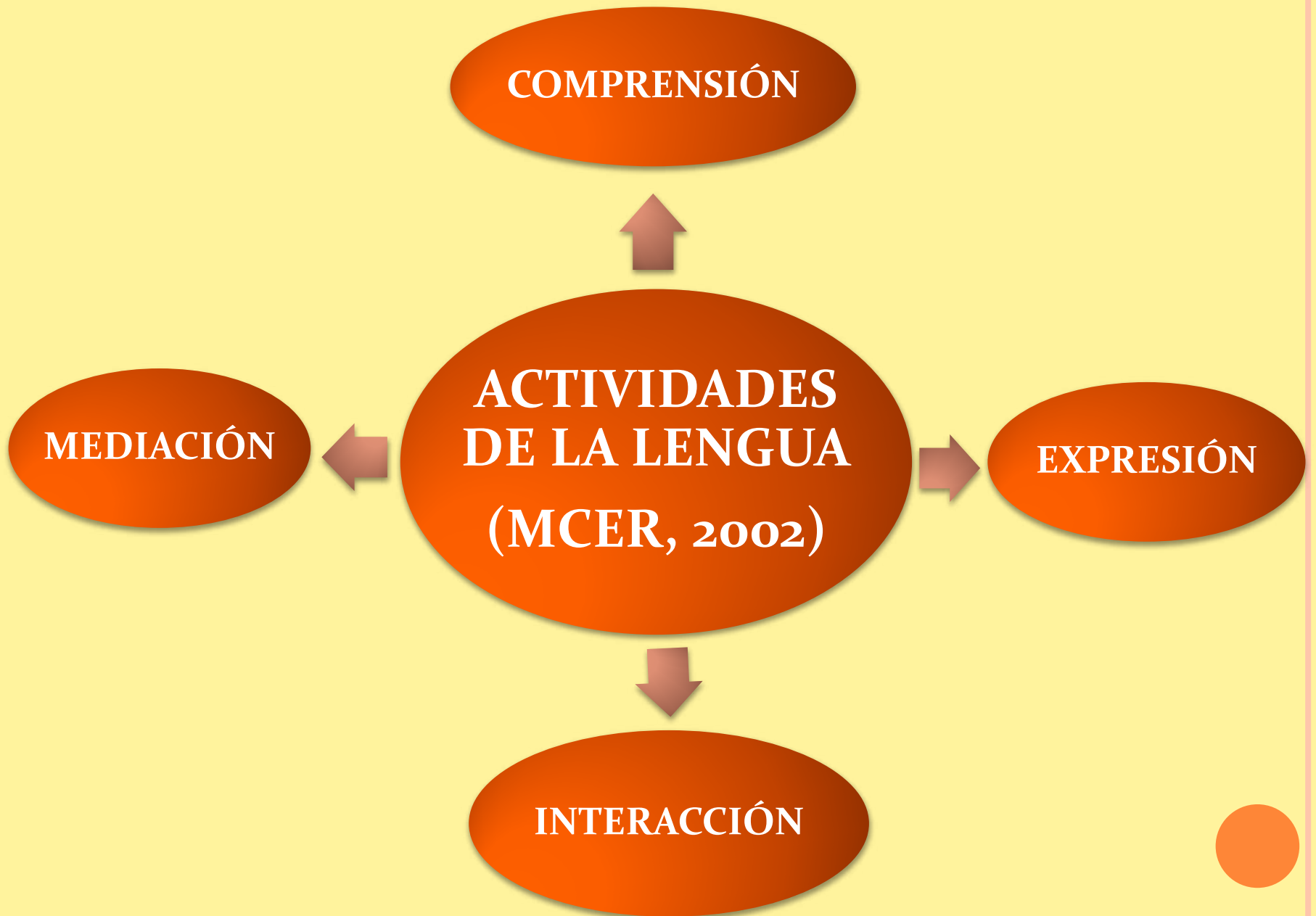
“Hablar hasta por los codos”

Hablar por los codos (DLE):
loc. verb. col.: hablar demasiado.





**¿De qué hablamos
cuando hablamos de
expresión oral?**





ARGUMENTAR

MONÓLOGOS

DESCRIBIR EXPERIENCIAS

DAR INFORMACIÓN

INTERMEDIAR

RESUMIR

TRADUCIR

MEDIACIÓN

EXPLICAR DATOS

TRANSMITIR INFORMACIÓN

ACTIVIDADES DE LA EXPRESIÓN ORAL

HABLAR EN PÚBLICO

ENTREVISTAR Y SER ENTREVISTADO

CONVERSACIÓN

INTERCAMBIAR INFORMACIÓN

INTERACCIÓN

DISCUSIONES FORMALES E INFORMALES

OBTENER BIENES Y SERVICIOS

COLABORAR PARA ALCANZAR UN OBJETIVO

Expresión oral

Expresión oral en general

Monólogo sostenido: describir experiencias

Monólogo sostenido: dar información

Monólogo sostenido: argumentar

Anuncios públicos

Hablar en público

Interacción oral

Interacción oral en general

Comprender a un/a interlocutor/a

Conversación

Discusiones informales

Discusiones formales

Colaborar para alcanzar un objetivo

Obtener bienes y servicios

Intercambiar información

Entrevistar y ser entrevistado/a

Usar las telecomunicaciones

Actividades de mediación

Mediar textos

Transmitir información específica

Explicar datos

Resumir y explicar textos

Traducir un texto escrito

Tomar notas

Expresar una reacción personal a textos creativos

Analizar y criticar textos creativos

Mediar conceptos

Colaborar en un grupo

Facilitar la interacción colaborativa entre compañeros

Colaborar en la construcción de conocimiento

Liderar el trabajo en grupo

Gestionar la interacción

Facilitar el discurso para construir conocimiento

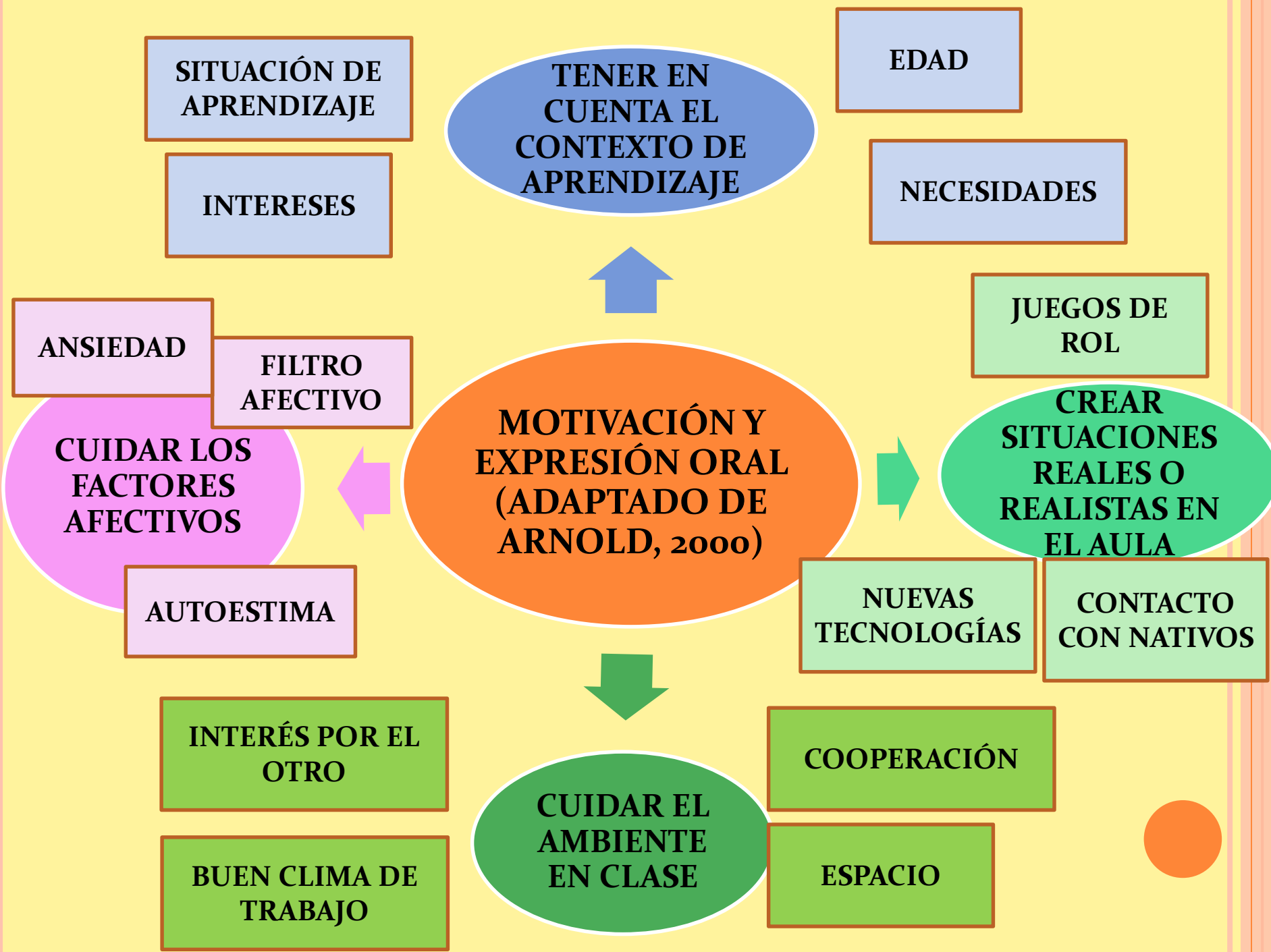
Mediar la comunicación

Facilitar el espacio para el entendimiento pluricultural

Actuar como intermediario/a

Facilitar la comunicación en situaciones delicadas o de desacuerdo

MCER Volumen complementario (capítulo 3) Consejo de Europa (2021)



EL FILTRO AFECTIVO EN LA ENSEÑANZA DE LENGUAS

El filtro afectivo es un concepto propuesto por Stephen Krashen dentro de su Hipótesis del Filtro Afectivo. Se refiere a las **barreras emocionales** que pueden interferir o facilitar la adquisición de una segunda lengua.

“ Cuando el filtro afectivo es bajo, el aprendiz está más relajado, motivado y seguro, lo que permite que el input (comprensible) pase y se convierta en aprendizaje.

– Stephen Krashen

↑ FACTORES QUE AUMENTAN EL FILTRO AFECTIVO



Ansiedad

Miedo a cometer errores, a ser juzgado o a hablar en público.



Baja autoestima

Falta de confianza en las propias capacidades lingüísticas.



Falta de motivación

No ver el propósito o el valor del idioma.



Ambiente negativo

Clima de aula tenso, críticas constantes o competencia excesiva.

¿QUÉ ES?

Es una especie de “filtro” emocional que actúa como una barrera entre el input que recibe el estudiante y la adquisición del idioma.



Si el filtro es **ALTO**, mucho del input se bloquea y no se convierte en aprendizaje.

Si el filtro es **BAJO**, el input pasa con mayor facilidad y se convierte en aprendizaje significativo.

↓ FACTORES QUE DISMINUYEN EL FILTRO AFECTIVO



Ambiente de confianza

Un clima seguro donde el estudiante se siente aceptado y apoyado.



Motivación y propósito

Tener metas claras y significativas para aprender el idioma.



Éxitos y refuerzos

Reconocer los logros y celebrar el progreso.



Actividades interesantes y relevantes

Tareas comunicativas, significativas y adaptadas a sus intereses.

IMPLICACIONES PARA LA ENSEÑANZA



Crear un ambiente positivo y acogedor.



Fomentar la comunicación sin miedo a equivocarse.



Establecer metas alcanzables.



Dar retroalimentación constructiva.



Conocer a los estudiantes y sus emociones.



Enseñar una lengua no es solo enseñar un código, sino también conectar con la persona que lo aprende.



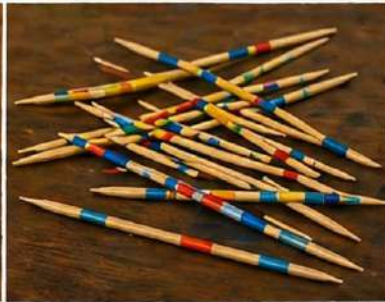
¿Qué es un juego?

ALGUNAS DEFINICIONES (DLE)

Juego: m. Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

Lúdico/a:
adj. cult.
Del juego.

Juguetón/a: adj. Dicho de persona o animal:
Aficionado/a a jugar.





HOMO
LUDENS

JOHAN
HUIZINGA
ALIANZA
EDITORIAL

**LA CULTURA HUMANA
BROTA DEL JUEGO Y EN
ÉL SE DESARROLLA.**

**EL AUTOR PROPONE LA
DENOMINACIÓN DE
HOMO LUDENS, JUNTO A
LA DE *HOMO SAPIENS* Y
HOMO FABER.**

**EL LENGUAJE ESTÁ
IMPREGNADO DE JUEGO:
ES UN SEGUNDO MUNDO
INVENTADO, JUNTO AL
MUNDO DE LA
NATURALEZA.**



CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO (J. Huizinga)

1.- ES UNA ACTIVIDAD LIBRE.



2.- ES DESINTERESADO.

**NO PERSIGUE LA SATISFACCIÓN
INMEDIATA DE UN DESEO.**



**LA SATISFACCIÓN VIENE
DADA POR LA PROPIA
PRÁCTICA.**

3.- TIENE LÍMITES ESPACIOTEMPORALES.



**EMPIEZA Y ACABA
EN SÍ MISMO.**



4.- SE PUEDE REPETIR.

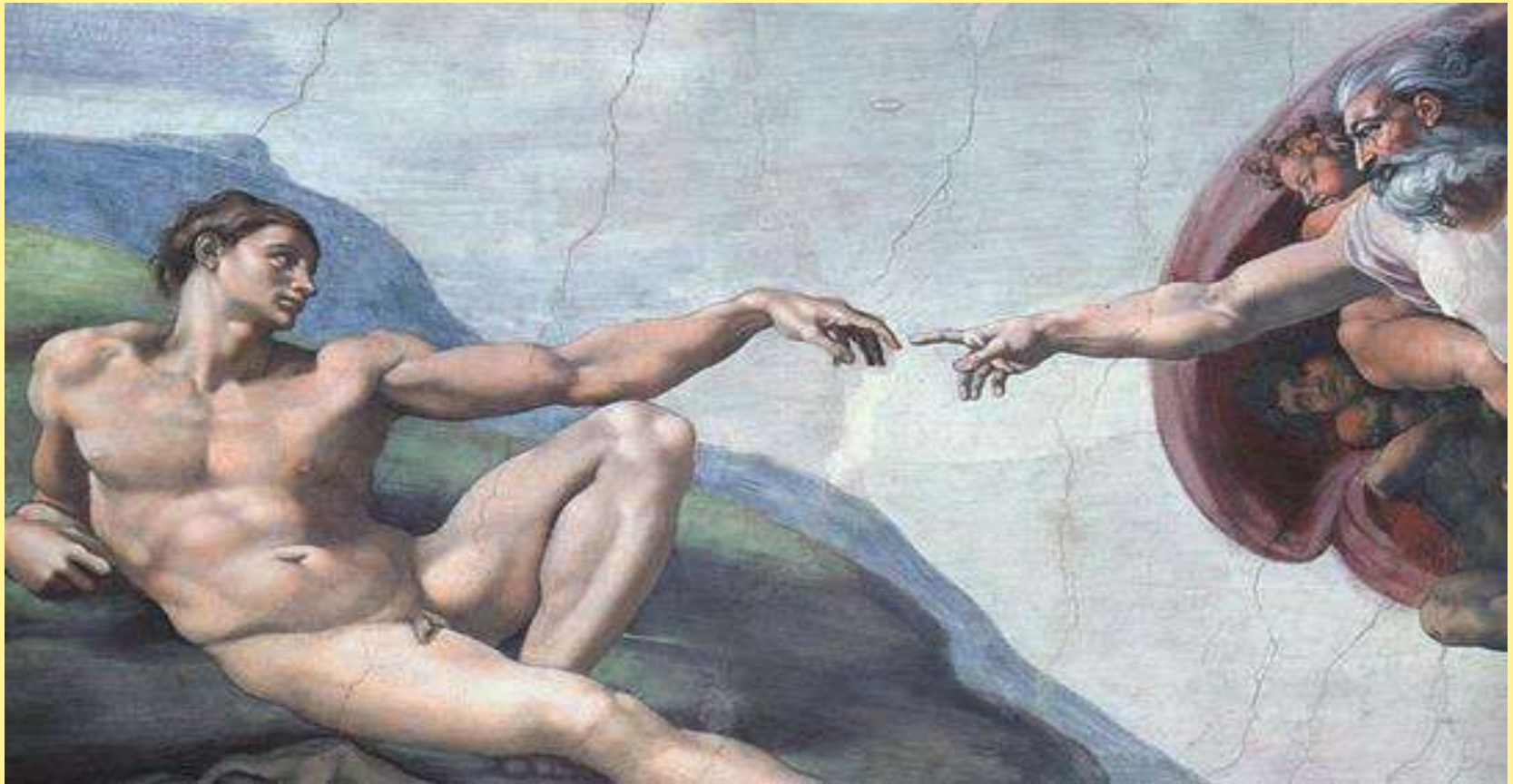


SE TRANSMITE.

**QUEDA EN EL
RECUERDO.**



5.- CREA ORDEN. ES ORDEN.



**CREA UNA PERFECCIÓN
PROVISIONAL Y LIMITADA.**



6.- TIENE TENSION.



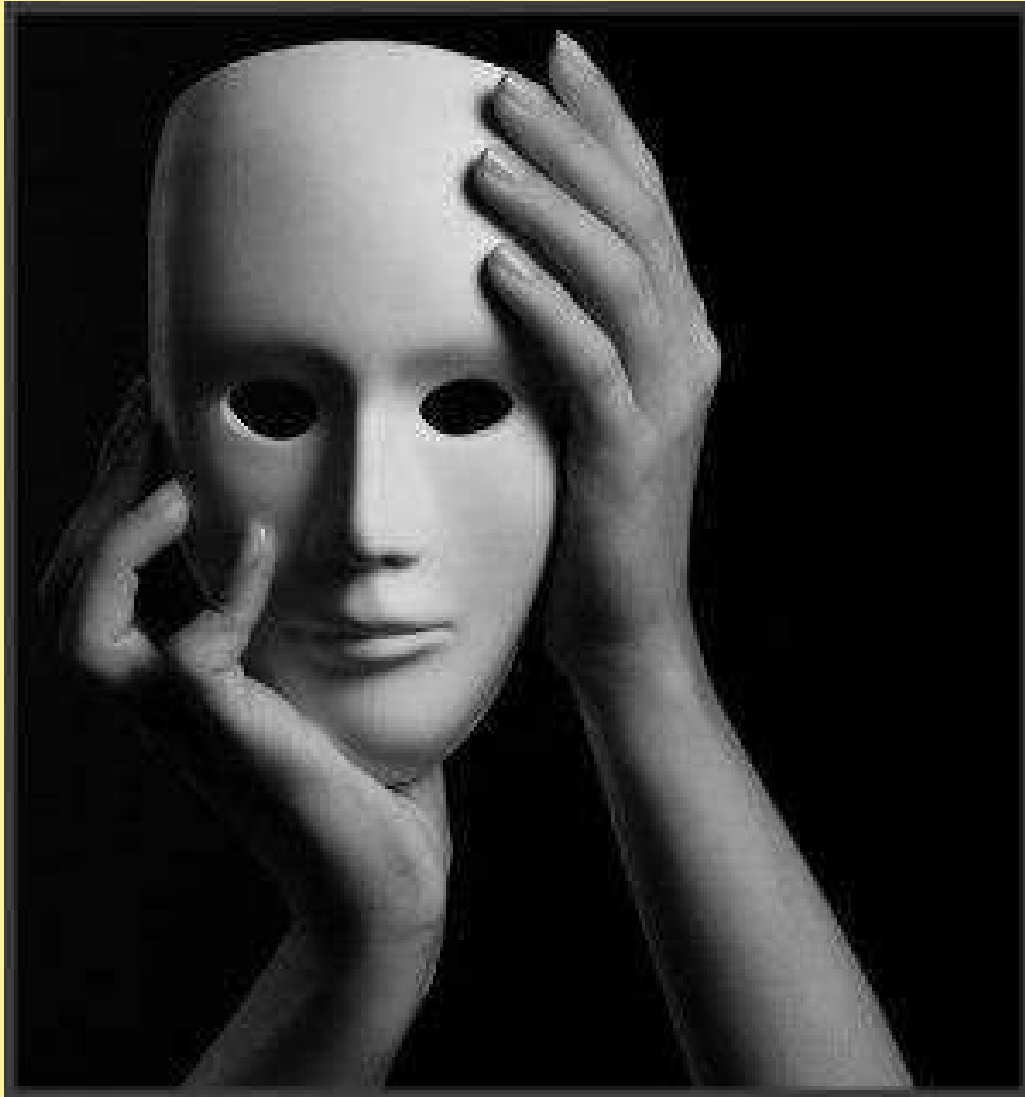
EL RESULTADO ES IMPREDECIBLE.

7.- TIENE REGLAS...



**... Y SON
LIBREMENTE
ACEPTADAS POR
LOS
PARTICIPANTES.**

8.- ES SER “OTRA COSA”.



FAVORECE EL “COMO SI”...



**ES SER "OTRA
COSA".**

**ES UNA
ACTIVIDAD
LIBRE.**

**ES
DESINTERESADO.**

**TIENE
REGLAS.**

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO (HUIZINGA)

**TIENE LÍMITES
ESPACIOTEMPORALES.**

**TIENE
TENSIÓN.**

¿?

**CREA ORDEN Y
ES ORDEN.**

SE PUEDE REPETIR.



¿CÓMO ES UNA ACTIVIDAD LÚDICA?

- Libre y negociada.
- Se disfruta por su propia práctica.
- Tiene límites temporales y espaciales.
- Susceptible de repetición.
- Ordenada.
- Tiene tensión o conflicto.
- Tiene reglas.
- Posee misterio.



Un poco de autoconocimiento

¿Soy un profe "juguetón"?



	¡Por supuesto!	Bueno, depende	¡Ni hablar!	NS/NC	COMENTARIOS
1.- El juego es una actividad muy seria.					
2.- Las actividades lúdicas ayudan a vencer la timidez del alumno.					
3.- Jugar en clase hace que nos retrasemos en la programación.					
4.- Me siento cómodo/a cuando juego con mis alumnos .					
5.- Las prácticas lúdicas son susceptibles de evaluación.					
6.- El objetivo lingüístico se pierde muchas veces cuando lo trabajamos con juegos.					
7. Si soy un/a docente "lúdico/a" mis alumnos no me tomarán en serio.					
8.- Jugar en el aula sirve para practicar situaciones de la vida real.					
9.- Procuero empezar o/y terminar mi clase jugando.					
10.- Diseñar una actividad lúdica es más complejo que diseñar una actividad no lúdica.					

¿Soy un profe "juguetón"?



Calcula tu puntuación. Aquí tienes los valores:

- **Preguntas 1, 2, 4, 5, 8, 9 y 10:**
 - *¡Por supuesto!:* 3 puntos
 - *Bueno, depende:* 2 puntos
 - *¡Ni hablar!:* 1 punto
 - *NS/NC:* 0
- **Preguntas 3, 6 y 7:**
 - *¡Por supuesto!:* 1 punto
 - *Bueno, depende:* 2 puntos
 - *¡Ni hablar!:* 3 puntos
 - *NS/NC:* 0

TOTAL:

25-30 puntos



El maestro de ceremonias

¡Eres el alma de la fiesta! Tus clases tienen chispa, te preocupas por hacer de tu labor docente una experiencia amena para ti mismo y para tus alumnos. Piensas que la mayoría de ellos se marchan cada día con una sonrisa y que recuerdan sus horas en la escuela como una experiencia divertida. Te sientes cómodo jugando y consideras que lo mismo les sucede a tus alumnos.

Preguntas para la reflexión con respecto a las actividades lúdicas que llevas a clase: ¿son realmente motivadoras?, ¿queda claro siempre el objetivo que persiguen?, ¿son susceptibles de evaluación?, ¿son eficaces?, ¿están adaptadas al nivel de referencia?, ¿se integran en la programación?, ¿el tiempo que empleas en ellas es el adecuado?, ¿combinan bien con otras actividades más “serias”?, ¿los alumnos son los verdaderos protagonistas?, ¿se implican en ellas de buen grado?, ¿participan en la misma medida?...

15-24 puntos



El equilibrista

La mesura es tu lema. Incorporas el juego en el aula e intentas hacerlo en su justa medida, sin pasarte. Para ti es importante que la clase no se te “desmadre” demasiado. Las actividades lúdicas son un apoyo, pero deben ocupar el lugar que les corresponde y no interferir en los objetivos ni desviarte de la programación. Después de todo, los alumnos tienen que hacer un examen al final del curso y esperan que la clase sea un entorno serio y fiable.

Aquí van unas **preguntas para la reflexión**: ¿cómo se sienten los alumnos cuando juegan en clase?, ¿qué aportan las actividades lúdicas a la hora de presentar (o practicar) los contenidos léxicos?, ¿merece la pena interrumpirlas/descartarlas si el tiempo apremia?, ¿hay algún juego que no hayas puesto en práctica por temor a que no funcione o a que “se te vaya de las manos”?, ¿cómo evitar que estas actividades se descontrolen?, ¿hasta qué punto debemos arriesgar los profes y experimentar con prácticas nuevas?, ¿qué lugar tiene la improvisación en tu clase?...

0-14 puntos



El profesor “de toda la vida”

A ti lo de jugar en clase no te acaba de convencer. Con frecuencia percibes que las actividades lúdicas no sirven para mucho a la hora de alcanzar objetivos. Pueden estar bien como algo extraordinario, pero no ves su utilidad práctica en el día a día del aula. Además, tienes la sensación de que muchos alumnos cambiarían su visión sobre ti si jugaras: perderían la confianza en tu labor y en tu capacidad y se sentirían inseguros.

Preguntas para la reflexión: ¿cómo dinamizas tus clases?, ¿podrías introducir algún cambio para que un ejercicio tradicional se convirtiera en un juego (por ejemplo, hacer de un *rellena-huecos* un concurso)?, ¿qué crees que aportarían estas pequeñas modificaciones?, ¿hay algún juego que practicas en tu vida real y que pueda tener cabida en el aula (parchís, tabú, cartas, etc.)?, ¿qué léxico se podría trabajar con estos juegos?...



El juego en el aula.



VENTAJAS DEL JUEGO EN EL AULA

1. EL JUEGO DESINHIBE Y HACE QUE NOS ARRIESGUEMOS



**El error se
desdramatiza.**

**Los tímidos
“se sueltan”.**



2. EL JUEGO ESTIMULA EL DESARROLLO COGNITIVO



**Supone un
esfuerzo
intelectual.**

**Es astucia y
maniobra.**

3. EL JUEGO FACILITA LAS RELACIONES INTERPERSONALES Y GRUPALES



Crea un buen clima de trabajo.

Provoca una necesidad real de comunicación.

4. EL JUEGO FAVORECE LA CREATIVIDAD Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO



**Se equilibran
ambos
hemisferios
cerebrales.**

**Intervienen
canales afectivos
y cognitivos.**

5. EL JUEGO PROPORCIONA MOTIVACIÓN



**Vincula
enseñanza y
necesidad.**

**Practicamos
situaciones de la
vida real.**

6. EL JUEGO CONTEXTUALIZA LA GRAMÁTICA Y EL VOCABULARIO



La gramática es una herramienta al servicio de la creatividad.

Se practican las estructuras en contextos reales.

7. EL JUEGO ES UNA PRÁCTICA DISTENDIDA



Ayuda a reducir el estrés.

Supone un aliciente después de un día duro.

8. EL JUEGO GARANTIZA LA PARTICIPACIÓN



Funciona también en grupos numerosos.

La clase se mantiene activa en todo momento.

9. EL JUEGO EN LA REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE



**Puede ser
verificado y
comentado por
toda la clase.**

**Favorece la
evaluación.**

10. EL JUEGO ACERCA CULTURAS Y ATENÚA CONFLICTOS ENTRE C₁ Y C₂



Es un embajador de la L2 y la C2.

Favorece la interculturalidad.

...desinhibe y hace que nos arriesguemos.

...estimula el desarrollo cognitivo: es astucia, estrategia y favorece la negociación.

...facilita las relaciones interpersonales y grupales: provoca necesidad real de comunicación.

...garantiza la participación.

...favorece la creatividad y el aprendizaje significativo.

Ventajas. El juego...

¿?

...favorece la reflexión sobre el aprendizaje.

...contextualiza la gramática y el vocabulario.

...acerca culturas y atenúa conflictos.

...proporciona motivación.

...es una práctica distendida.



**¿Y PARA QUÉ NOS
SIRVEN LOS JUEGOS
EN LA EXPRESIÓN
ORAL?**

**PARA CREAR Y
COHESIONAR
GRUPOS O
PAREJAS.**

**PARA
INTRODUCIR
ESTRUCTURAS
NUEVAS EN LA
CONVERSACIÓN.**

**PARA USAR LA
LENGUA EN EN
CONTEXTOS
REALES.**

¿?

**PARA TRABAJAR EL
ELEMENTO
SOCIOCULTURAL.**

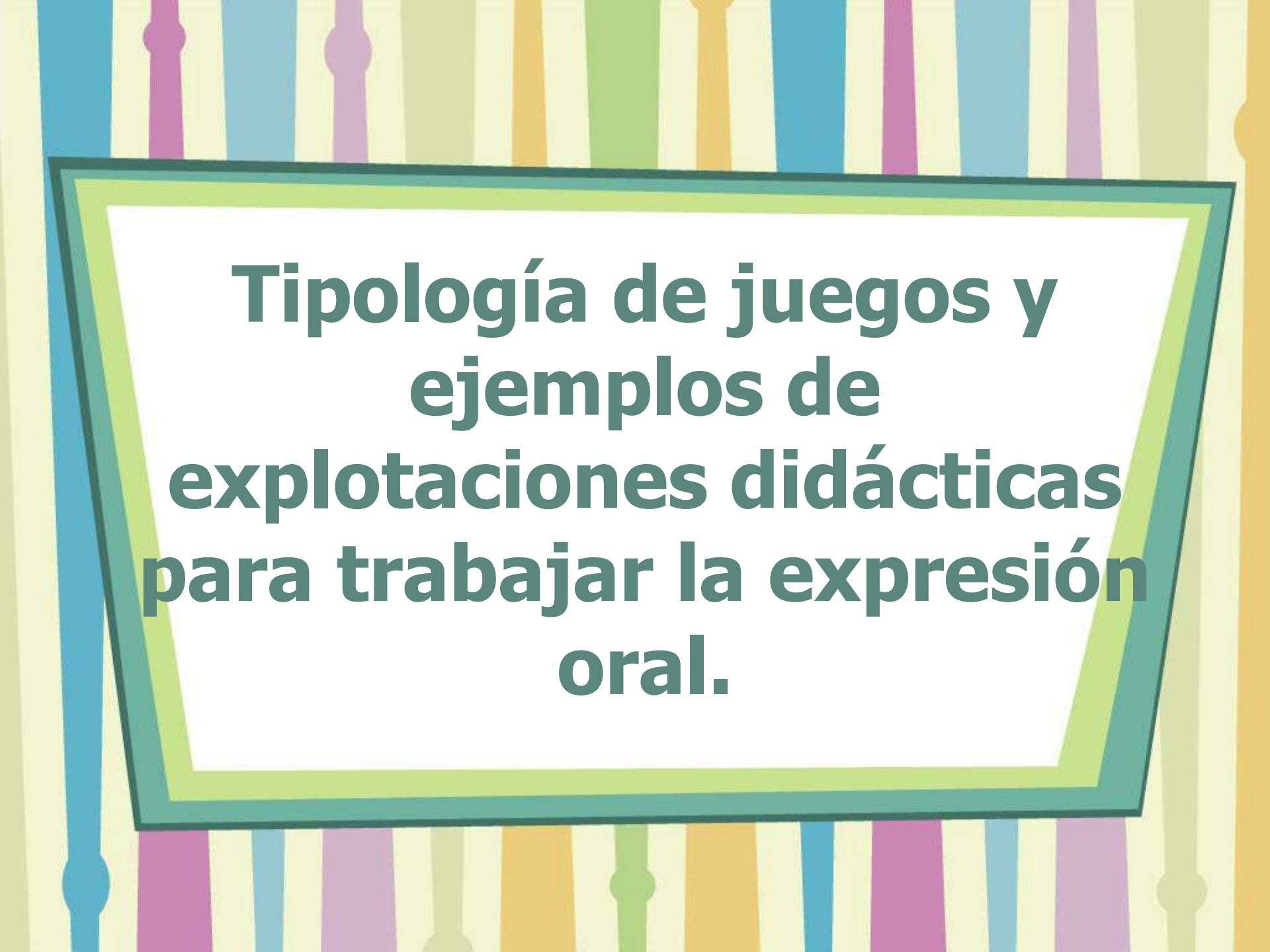
**PARA REPASAR Y
CONSOLIDAR
GRAMÁTICA Y
VOCABULARIO.**

**PARA MEJORAR LA
FONÉTICA Y LA
ENTONACIÓN.**

**COMO
TRANSICIÓN A UN
CONTENIDO MÁS
COMPLICADO.**

**PARA
CONTRASTAR
ESTRUCTURAS Y
VOCABULARIO.**





**Tipología de juegos y
ejemplos de
explotaciones didácticas
para trabajar la expresión
oral.**



14. **ALT** DIGITAL EL MERCADILLO DE LA CLASE

A. Vais a preparar un mercadillo. Individualmente, seguid los pasos siguientes.

1. Elige tres productos para vender (pueden ser de diferente tipo: ropa, accesorios, objetos de clase, etc.).
2. Decide el precio para cada producto. Atención: el precio máximo es 50 euros.
3. Coloca en la mesa tus productos.

Juego de rol.

B. Dividid la clase en compradores/as y vendedores/as. Los / Las compradores/as tienen que comprar dos cosas para regalar a otra persona (puede ser a alguien de la clase) y no pueden gastar más de 100 euros.

C. Ya podéis empezar a comprar. Luego, intercambiad los papeles: los / las compradores/as serán vendedores/as, y al revés.

Fuente: Aula Internacional Plus 1



D. Presenta tus compras y di para quién es cada producto.

- *Estas gafas de sol son para mi hermano. Cuestan 22 euros.*

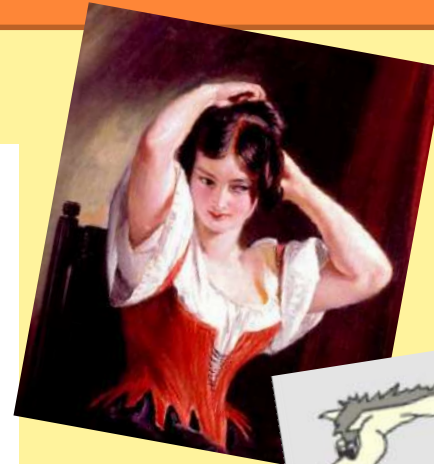


CAPERUCITA ROJA

Juego de
creatividad.



DON QUIJOTE DE LA MANCHA



¿Cómo se juega?

Enseñamos la imagen de Caperucita para ver si conocen al personaje. Si es así, les pedimos que nos digan quiénes son los protagonistas o los elementos principales del cuento. Si no, se los facilitamos nosotros.

Una vez que hemos recopilado la información, introducimos un "elemento extraño", por ejemplo, un helicóptero. Los alumnos, en grupos, tienen que reinventar la historia, introduciendo dicho elemento. Después, cuentan el nuevo cuento a sus compañeros y se vota el más imaginativo.

Idea de Gianni Rodari (1973)

¡A MOVERSE!

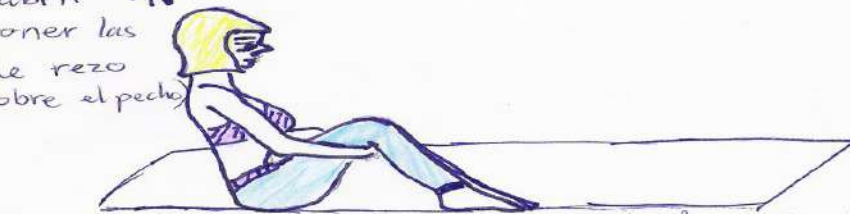
Juego físico.

PARA el ESTOMAGO

1.



⇒ Ponerse de pie y abrir las piernas. Luego, poner las manos en posición de rezo (las manos cruzadas sobre el pecho)



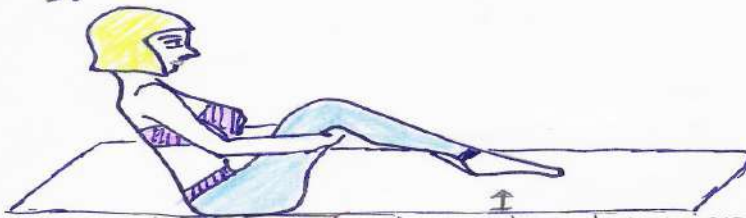
⇒ Sentarse en el suelo en el forma de juntando las manos debajo de las rodillas.

2.



⇒ Fijas la cadera y las piernas. Girar el cuerpo a derecha y a izquierda.

5.



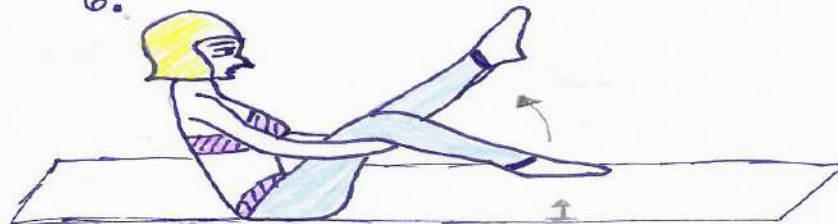
⇒ En esta posición, levantar las piernas lentamente.

3.



⇒ Repetir el mismo movimiento hacia el otro lado.

6.



⇒ Levantar un pierna, luego bajarla. y despues levantar la otra pierna.

(3 - 5 veces.)



¡SALSA! ¡A BAILAR!

VARIANTE

¡PEINARSE EL
PELO!

¡MOVER LAS
CADERAS!

¡"TEMBLAR" LOS
HOMBROS!

¡GIRAR!



Y LO MÁS IMPORTANTE:
¡SONREÍR!





¿Cómo se juega?

Les mandamos para deberes que busquen ejercicios de gimnasia y que escriban las instrucciones sobre cómo hacerlos. Si quieren, pueden ilustrarlos con fotografías o dibujos.

En una clase posterior, nos ponemos todos de pie, en círculo. Pedimos a uno de los alumnos que se sitúe en el centro y que explique uno de sus ejercicios de gimnasia. El resto procedemos a hacerlo, siguiendo las instrucciones. Es importante que el autor no realice ningún movimiento y se limite a dirigir. Una vez finalizado el ejercicio, sale un nuevo alumno y se repite la dinámica.

En la variante, aprenden un paso de baile y lo explican a sus compañeros/as para que lo lleven a cabo, aportando música.

TRABALENGUAS

Juego de
entonación.

Tres
extraterrestres
conquistaron tres
estrellas y otros
tres
extraterrestres
aterrizan en la
Tierra.

¡Ratón, ratón,
ratón! ¡Corre
rápidamente,
que te persigue
el gato Ramón!

Tres tristes tigres
tragan trigo en un
trigal.



SITUACIONES PARA LOS TRABALENGUAS

CONTANDO UN SECRETO EN VOZ BAJA.

TE DUELE MUCHO UNA MUELA.

TE ESTÁ PERSIGUIENDO UN LEÓN.

PERIODISTA Y ENTREVISTADO.

ESTÁS HABLANDO CON UN/ A CHICO/A QUE TE GUSTA.

DISCUTIENDO CON TU PAREJA / CON TUS PADRES.

POLICÍA INTERROGANDO A UN SOSPECHOSO.

ERES PROFESOR Y REPRENDES A UN ALUMNO.

HACES MEDITACIÓN.

ESTÁS EN UN FUNERAL DANDO EL PÉSAME.



¿Cómo se juega?

Buscamos (o los alumnos buscan) trabalenguas con sonidos que les resulten difíciles de pronunciar. También podemos pedirles que ellos creen el suyo propio, combinando palabras fonéticamente complicadas. En parejas o en grupos, los alumnos practican sus trabalenguas.

A continuación, les decimos que van a recitarlos ante la clase, pero añadiendo una situación específica. Proyectamos las tarjetas y deberán escoger uno de los contextos para decir sus trabalenguas, con los gestos y la entonación requeridos. Podemos aportar elementos de disfraz o atrezzo para ambientar.

Si lo consideramos oportuno, los filmamos y vemos los vídeos al final de la clase.

Juego tradicional.

Fuente: Tornero (2009)

10	Una bebida	11	El fin de semana...	12	Una película	13	Música	14	Dos ciudades
9	Una oca	34	Un verbo irregular	35	En vacaciones...	36	Un tipo de música	15	Una oca
8	Un deporte	33	Una oca	49	LLEGADA Llegada	37	En clase...	16	Una comida de España
7	Una comida de tu país	32	Un libro	48	Una prenda de vestir	38	Una obra de teatro	17	Cárcel
6	Un verbo irregular	31	Pozo	47	Por la mañana...	39	Dados	18	Una tarea de la casa
5	Algo de España	30	Un verbo irregular	46	Por la mañana...	40	A mi compañero/a de enfrente...	19	Dados
4	Una oca	29	Un/a actor/actriz	45	La muerte	41	Una oca	20	A mi compañero/a de la derecha...
3	Un/a cantante	28	Un deporte	44	Una canción	42	Un verbo irregular	21	Una oca
2	Una palabra en español	27	Una oca	43	En mi tiempo libre...	43	En mi tiempo libre...	22	Un/a escritor/a
1	SALIDA	26	A mi compañero/a de la izquierda...	25	Un color	24	Un color	23	Un animal

	Me encanta(n) / me chifla(n).
	Me gusta(n) mucho.
	Me gusta(n).
	No me gusta(n).
	No me gusta(n) nada.
	Odio.
SALIDA	Inicio del juego: tienes que decir algo que te gusta o no te gusta.
	Si caes aquí, dices: "Me gusta la oca", avanzas hasta la siguiente oca y tiras otra vez.
	Tus compañeros te dicen un verbo irregular y tienes que conjugarlo en presente.
	Canta una canción que te gusta mucho en español. Tus compañeros tienen que adivinar cuál es. Si no lo adivinan, vuelves a tirar.
	Cárcel: dos jugadas sin tirar.
	Dados: pasa a la casilla que indica la flecha y di: "De dado a dado y tiro porque me ha tocado".
	Recuerda algo que le gusta o no al compañero/a que dice la casilla.
	¡A dormir! Dos jugadas sin tirar.
	Con mímica, tienes que hacer un deporte que te gusta mucho. Si tus compañeros/as no lo aciertan en 15 segundos, vuelves a tirar.
	Pozo: tres jugadas sin tirar.
	¡La muerte! Vuele a la casilla número 1.
	Llegada: ¿eres el primero? ¡Campeón!

¿Cómo se juega?

La dinámica es la misma que la del tradicional juego de la oca, siguiendo las instrucciones facilitadas o pactando con los alumnos nuevas directrices.

La función comunicativa que se practica es, principalmente, expresar gustos y aficiones.

¡CHISTES!

Juego de humor.

(Tres locos y un psiquiatra en el manicomio)

El médico dibuja una puerta en la pared.

Loco 1: va a abrir la puerta y no puede.

Loco 2: se ríe.

Loco 3: va a abrir la puerta y no puede.

Loco 2: se ríe.

Psiquiatra: *¿y tú de qué te ríes?*

Loco 2: *es que yo tengo la llave.*

(En una tienda)

• *¡Hola! ¿Tiene manzanas?*

- *Muy buenas.*

• *Muy buenas, ¿tiene manzanas?*

(Dos amigos)

- *Ramón, ¿dónde has estado?*

- *En una clínica donde te quitan las ganas de fumar.*

- *¡Pero si estás fumando!*

- *Ya... pero sin ganas.*

CONCURSO DE CHISTES



¿Cómo se juega?

Buscamos chistes adecuados al nivel de los alumnos, o les pedimos a ellos que los busquen. Formamos grupos o parejas para que elijan uno de los chistes y lo practiquen. Es importante que sean susceptibles de dramatización, con diálogos de dos o más personajes y acciones vistosas.

A continuación, les decimos que van a representar sus chistes ante la clase, realizando las acciones requeridas. Podemos aportar elementos de disfraz o atrezzo.

Una vez que han teatralizado sus chistes, se votan los más divertidos. Si lo consideramos oportuno, filmamos a los participantes para ver los vídeos al final de la clase.

PAELLA

- COMIDA
- TÍPICO/A
- ESPAÑA
- ARROZ
- MARISCOS

Juego de enigma.

GUITARRA

- INSTRUMENTO
- MUSICAL
- ESPAÑA
- FLAMENCO
- CUERDA

TABÚ CON PROFESIONES

VARIANTE

**PSIQUIATRA DE
PEDRO SÁNCHEZ**

presidente
España
médico
depresión

**SECRETARIO/A DEL
REY FELIPE VI**

cartas
viaje
teléfono
agenda

**COCINERO/A DEL
PAPA DE ROMA**

dieta
religioso
comida
preparar

**PELUQUERO/A DE LA
REINA LETIZIA**

peinar
cabello
pelo
estilista

**MÉDICO/A PERSONAL
DE SHAKIRA**

Colombia
cantante
Latinoamérica
doctor

**ENTRENADOR DE
CARLOS ALCARAZ**

tenis/tenista
deporte
pelota
campeón

¿Cómo se juega?

La dinámica se corresponde con la del archiconocido juego del Tabú. Dividimos la clase en dos grupos, A y B, y pedimos que salga una persona de cada uno. Entregamos una tarjeta al alumno A, que deberá describir la palabra correspondiente evitando usar los vocablos "prohibidos" (el concursante B se encargará de controlar que así sea). Si, en su explicación, utiliza alguna palabra tabú, pierde el turno. El grupo que antes adivine la palabra, anota un resultado.

A continuación, se repite la dinámica con el equipo contrario.

En la variante propuesta, deberán acertar la profesión y el personaje famoso.



**Y ahora... evaluamos
los juegos**

JUEGO:

Tipo de juego:

- De rol.
- De creatividad.
- Físico.
- De entonación.
- Tradicional.
- De humor.
- De enigma.
- Otro: _____

Contenidos trabajados:

- Fonéticos: _____
- Gramaticales: _____
- Léxicos: _____
- Culturales: _____
- Otros: _____

¿Lo usaría?

Sí lo usaría.

¿En qué nivel? _____

¿Cuándo? ¿Para qué?

- Para romper el hielo.
- Para formar grupos/parejas.
- Para introducir nuevos contenidos gramaticales o léxicos.
- Para repasar contenidos.
- Como transición a otra actividad.
- Al final de la clase, para relajarse.
- Otros: _____

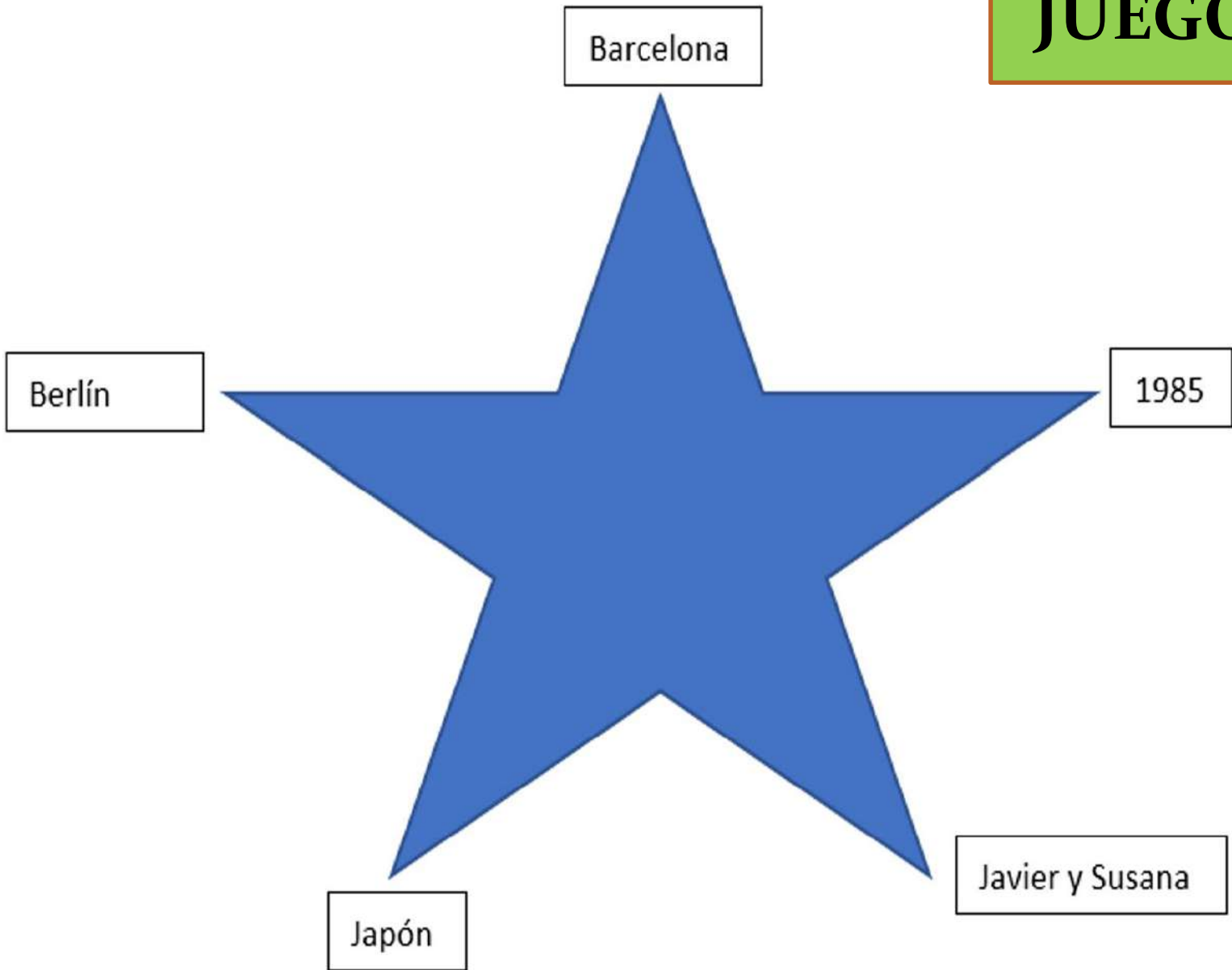
No lo usaría.

¿Por qué?

- No lo veo útil.
- No es adecuado para mis alumnos.
- Es complicado de llevar a la práctica.
- Otros: _____

La estrella:

JUEGO 1



Juego 1: La estrella

¿Cómo se juega?

Los alumnos dibujan una estrella y, en cada punta, escriben un dato importante en su vida: una fecha, un lugar, una persona, una actividad, etc. Después se forman parejas y cada miembro tiene que adivinar a qué corresponde toda la información sobre su compañero: si es su fecha de nacimiento, su ciudad preferida, el nombre de algún ser querido, etc. A las preguntas, solo se podrá responder "sí" o "no".

El juego termina cuando los dos participantes han averiguado el significado de todos los datos de su compañero/a.

...el yoga/hacer
yoga



Me llamo
Yolanda y me
gusta(n)...



...el yoyó/jugar
con el yoyó

JUEGO 2



...el yogur/
comer yogur



...los yates/viajar
en (mi) yate



Juego 2: Me llamo..., me gusta... ¿Cómo se juega?

Disponemos a los alumnos en un círculo. El profesor se presenta y utiliza el verbo "gustar" con una actividad/país/persona, etc., que empiece por la misma inicial de su nombre. Por ejemplo: *Me llamo Yolanda y me gusta el yoga/hacer yoga*. Es importante que, al mismo tiempo que se dice la frase, se escenifique de forma clara e, incluso, algo exagerada. A continuación, todos los alumnos hacen lo mismo con sus propias presentaciones, asegurándose de que eligen una información cuya inicial coincida con la de su nombre y de que hacen la mímica correspondiente.

Una vez que han terminado, se hace una segunda ronda de recordatorio. En una tercera ronda, el alumno que se presenta no habla, solamente escenifica aquello que ha señalado que le gusta, y son los demás los que dicen su nombre y su afición, por ejemplo: *Te llamas Yolanda y te gusta el yoga*.

JUEGO 3

¡Te escucho!



Me llamo...
Me gusta(n)...
Se me da muy bien....



Juego 3: Te escucho ¿Cómo se juega?

Todos los alumnos se ponen de pie y se distribuyen por el aula. Se forman parejas y sus miembros se sitúan frente a frente mirándose fijamente a los ojos. A continuación, el alumno A, sin perder el contacto visual con B, le dice la siguiente información: *Me llamo..., me gusta(n)..., se me da(n) muy bien...* A continuación, B repite, lo más fielmente posible, lo que ha escuchado: *Te llamas..., te gusta(n)..., se te da(n) muy bien...* Si hay algún error, se comienza desde el principio, hasta que B transmita la información correctamente.

Después, se invierten los papeles.

En esta actividad es muy importante que la información que los alumnos proporcionan de sí mismos sea positiva, por lo que se descartarán frases como "no me gusta(n)", "se me da(n) mal", etc.

¡NECESITO CONSEJO!

JUEGO 4

Me gusta un chico/una chica de clase, pero no me hace caso.

Mis padres nunca me escuchan cuando les hablo.

Estoy enamorado/a del novio / de la novia de mi mejor amigo/a. Creo que yo también le gusto a él/ella.

Mis amigos/as no me aceptan porque soy pobre.

Quiero ser actor/actriz, pero mis padres quieren que sea ingeniero/a.

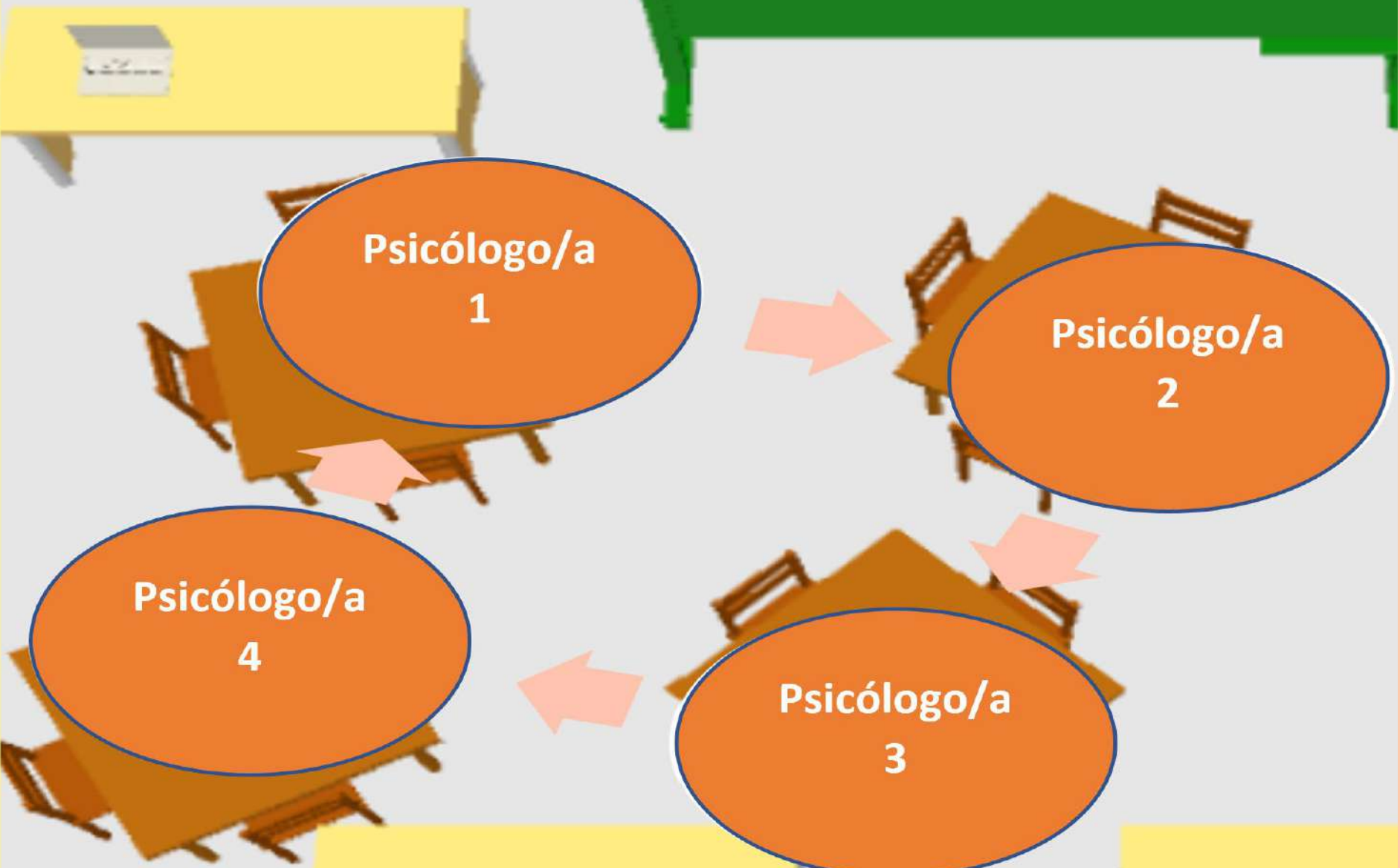
GRUPO DE EXPERTOS

Psicólogo/a
1

Psicólogo/a
2

Psicólogo/a
4

Psicólogo/a
3



Juego 4: Necesito consejo ¿Cómo se juega?

La dinámica es similar a la del *speed dating*. Dividimos la clase en dos grupos: A serán pacientes y B psicólogos. Si el grupo es muy numeroso, formaremos gabinetes psicológicos de más de un miembro. Disponemos las mesas en círculos, como en la imagen. En cada mesa se situará un psicólogo/gabinete. Por su parte, cada paciente elegirá una de las tarjetas con un problema. Es fundamental que haya el mismo número de psicólogos/gabinetes que de pacientes.

A continuación, pedimos a cada uno de los pacientes que se sienta a la mesa de uno de los psicólogos y les decimos que, en uno/dos minutos, tienen que contar su problema y los "profesionales" les darán consejos. Transcurrido el tiempo, los pacientes rotan y cambian de psicólogo.

Cuando todos los pacientes han pasado por todos los psicólogos, se pone en común qué problema tenían y qué gabinete les ha dado los mejores consejos.

¡MI ROBOT HACE DE TODO!

CONGRESO "CIENCIA DIVERTIDA"



NOMBRE DEL ROBOT: _____

¿QUÉ PUEDE HACER?

¿CÓMO SE LO ORDENO?

1. *Puede...*

2.

3.

4.

5.

6.

JUEGO 5



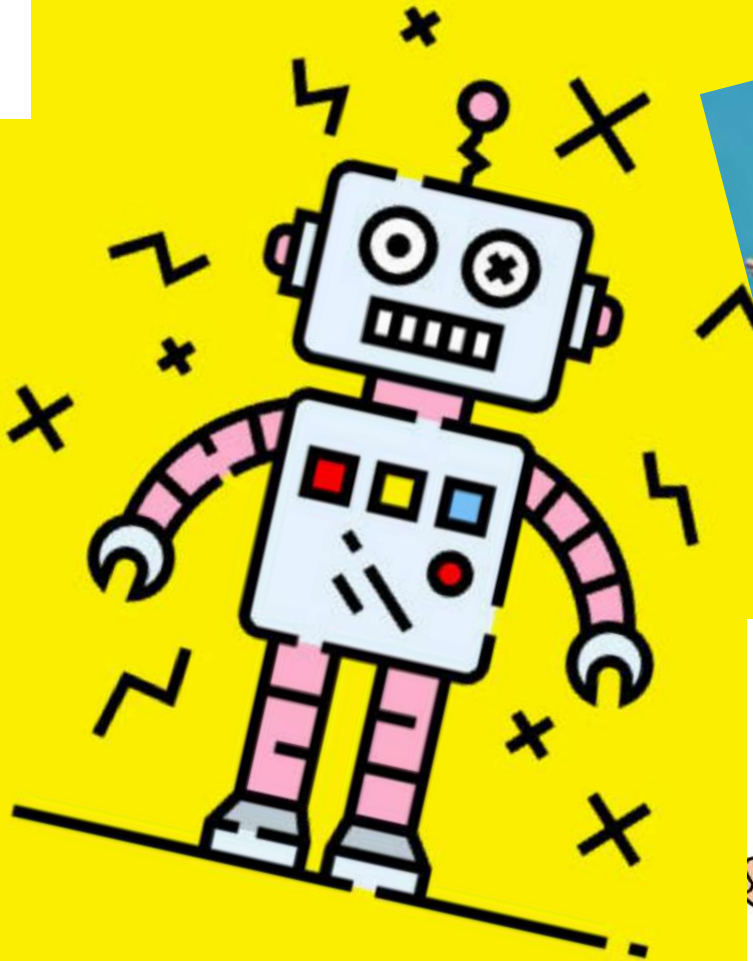
Fuente: Tornero (2009)





¡No
rompas la
silla!

VARIANTE: ROBOT
“ESCACHARRADO”



¡No
dispares!



¡No cantes
reguetón!



Juego 5: Mi robot hace de todo

¿Cómo se juega?

Dividimos la clase en grupos o parejas para que diseñen un robot ideal. Deberán pensar en el nombre, en qué puede hacer y en cómo se lo van a ordenar. Para ello, completan la ficha.

Una vez que han finalizado el diseño, les decimos que un miembro de la pareja /del grupo va a hacer de robot y que el otro o los otros serán los científicos, que harán una presentación a la clase de su creación y una demostración práctica de sus capacidades, dándole órdenes que el robot cumplirá a la perfección. Podemos aportar elementos de disfraz para que la actividad resulte más divertida y motivadora. Al final, se votará qué robot es más útil para la humanidad y por qué.

Si queremos continuar con la actividad, podemos decirles que el robot se ha averiado y que no obedece las órdenes de los científicos, sino que hace algo diferente. En este caso, deberán reprenderlo y ordenarle que deje de hacer lo que está haciendo.

¡TELEDIARIO LOCO!

JUEGO 6



"EL REY DE
MARRUECOS
CONTRA
RONALDO"





**PRIMER PASO:
EMPAREJAMIENTO
DE TITULARES.**

Bronca en la Asamblea entre PP y PSOE por...

RTVE perdió el año pasado

“Gran Hermano”

El rey de Marruecos

Una traductora fue

Detenido en Caracas

contra Ronaldo

“El gran dictador”

una de las momias mejor preservadas del Antiguo Egipto

La devoradora de palabras

“Mujeres desesperadas”

El Gobierno fija multas hasta de 600 euros a

Detenido el médico

al representante de TVE en Eurovisión

Dos magos en apuros

amores pasados

encabezó la huelga petrolera de 2002 contra Chávez

... robó por valor de dos millones

“Vi una llama y oí dos explosiones en

precipitaron la dimisión del jefe de Gobierno de Hong Kong

1. Ayer...
2. El año pasado...
3. Hace 100 años...
4. Cuando cumplió 20 años...
5. En marzo de 2001...
6. En 1492...

**ALTERNATIVA:
EMPAREJAMIENTO
DE TITULARES.**

1. ...mi perro...
2. ...Don Quijote...
3. ...el chocolate con churros...
4. ...el pretérito imperfecto...
5. ...un alienígena...
6. ...Pepa Pig...

1. ...ganar Eurovisión.
2. ...graduarse en Filosofía.
3. ...tener otro/a hijo/a.
4. ...ir a prisión.
5. ...descubrir un planeta nuevo.
6. ...viajar a la Antártida.

TITULAR DE LA NOTICIA:

¿CUÁNDO SUCEDIÓ? **

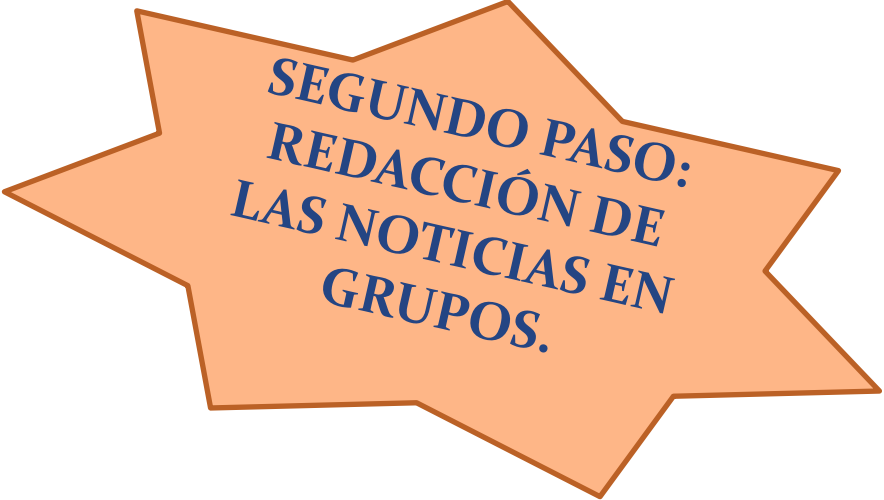
¿QUÉ PASÓ?

¿POR QUÉ?

¿DÓNDE OCURRIÓ?

¿QUIÉNES FUERON SUS PROTAGONISTAS?

¿CÓMO SUCEDIERON LOS HECHOS? ¿HAY CONSECUENCIAS? ¿CUÁLES?



**SEGUNDO PASO:
REDACCIÓN DE
LAS NOTICIAS EN
GRUPOS.**

SECCIÓN	PERSONAS	ACCIONES Y FRASES HECHAS
Cabecera Titulares Nacional Internacional Deportes Cultura Sociedad Ciencia Sucesos Cierre Publicidad Programación	PERIODISTAS Presentador/a Corresponsal Enviado/a especial Reportero/a PROTAGONISTAS DE LA NOTICIA* Presidente/a del Gobierno Vicepresidente/a Ministro/a Líder de la oposición Secretario/a General Consejero/a Concejal/a Experto/a en Pirómano/a Entrenador/a Científico/a Víctima Asesino/a Presunto/a...	<ul style="list-style-type: none"> - Conectar (en directo) con... - Dar paso a... - Devolver la conexión a... - Cerrar/abrir el informativo con... - Fulanito, <i>¿hay alguna novedad sobre...?</i> - <i>Seguiremos informándoos cuando tengamos nuevos datos</i> - <i>Volvemos en unos segundos, manténgase atentos a la pantalla</i> - <i>Desde Islamabad nos informa...</i> - <i>Parece que tenemos algún problema técnico que en seguida trataremos de solventar.</i> - <i>Nos ha sido imposible establecer la conexión con...</i> - <i>Ahora sí, ahora te recibimos bien.</i> - <i>Por fin podemos conectar con..</i>

INTERFERENCIAS/RUIDO

**TERCER PASO:
REPARTO DE
PAPELES Y
PREPARACIÓN DEL
TELEDIARIO.**

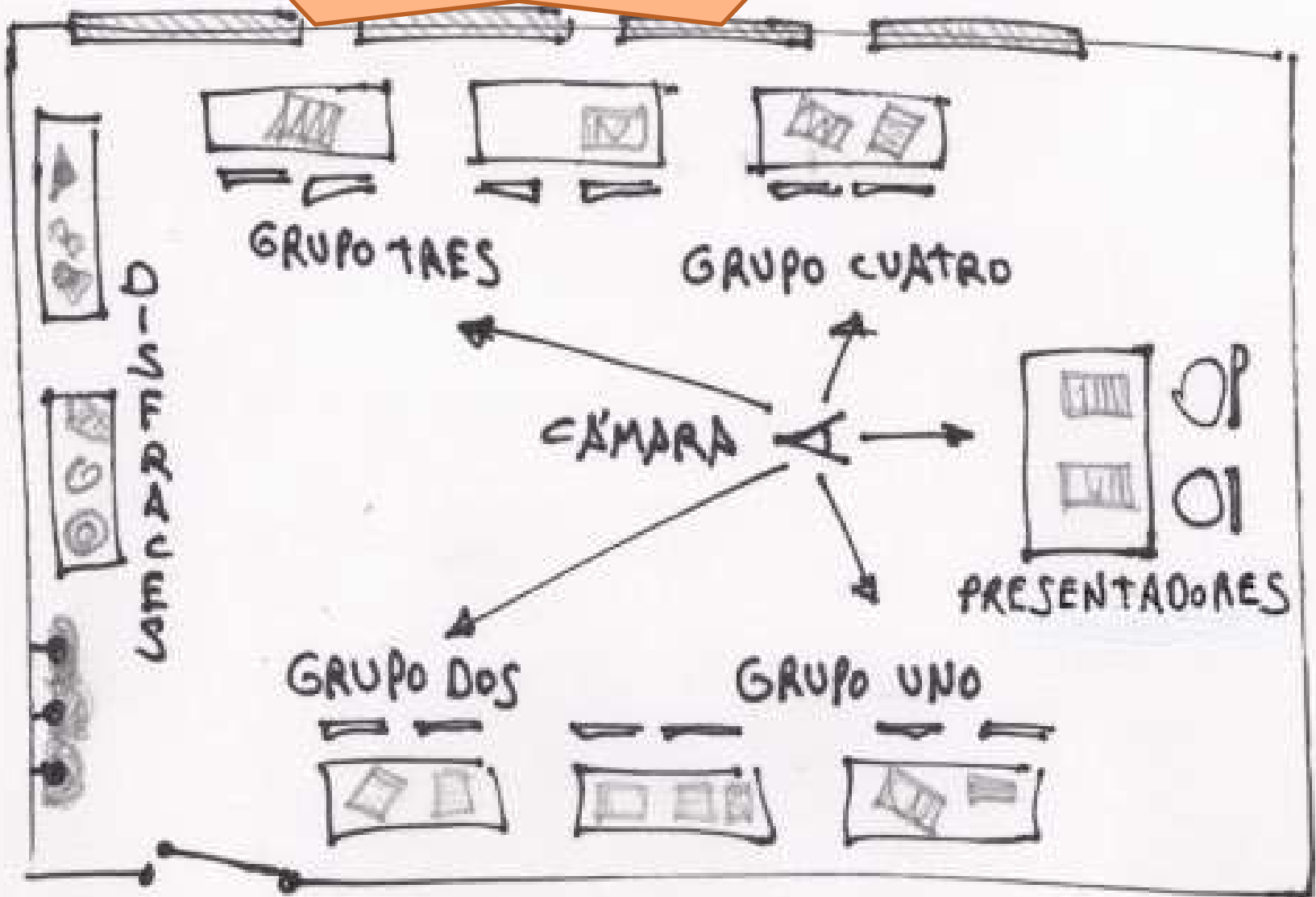


**Presentador/a
del telediario.**

**Reportero/a.
Entrevistado/a
(protagonista de la
noticia o testigo).**



DISTRIBUCIÓN SUGERIDA DEL AULA.



Juego 6: Telediario loco

¿Cómo se juega?

Recortamos en dos diversos titulares de la prensa y descartamos una de las mitades. Con las partes que hemos conservado, elaboramos tarjetas para que los alumnos las emparejen y formen nuevos titulares gramaticalmente correctos, aunque sean disparatados. Otra alternativa es, mediante un dado, formar combinaciones al azar.

Dividimos la clase en grupos o parejas y repartimos los titulares para que redacten una noticia.

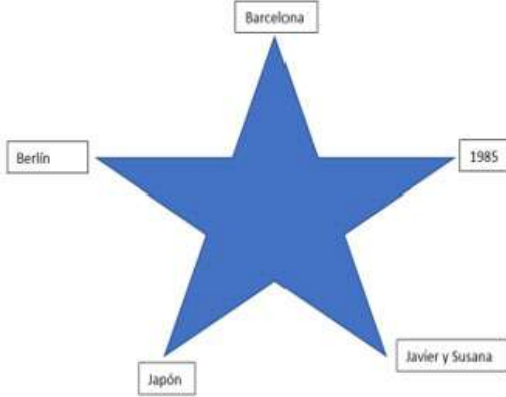
El tercer paso es la preparación del telediario. Una vez obtenidas las noticias, asignamos los roles a los alumnos (tanto de los protagonistas como de los periodistas). Facilitamos, además, el vocabulario que necesitarán y aclaramos las dudas que surjan.

Procedemos a la grabación del noticiario, para su posterior visionado y reflexión.

Recordamos los juegos

JUEGO 1

La estrella:



JUEGO 2



JUEGO 3

¡Te escucho!



Me llamo...
Me gusta(n)...
Se me da muy bien....

JUEGO 4

¡NECESITO CONSEJO!

Me gusta un chico/una chica de clase, pero no me hace caso.

Mis amigos/as no me aceptan porque soy pobre.

Mis padres nunca me escuchan cuando les hablo.

Estoy enamorado/a del novio / de la novia de mi mejor amigo/a. Creo que yo también le gusto a él/ella.

Quiero ser actor/actriz, pero mis padres quieren que sea ingeniero/a.

JUEGO 5

¡MI ROBOT HACE DE TODO!

CONGRESO "CIENCIA DIVERTIDA"

NOMBRE DEL ROBOT:	¿QUÉ PUEDE HACER?	¿CÓMO SE LO ORDENAS?
1. Pasa...		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

JUEGO 6

¡TELEDIARIO LOCO!



JUEGO:

Tipo de juego:

- De rol.
- De creatividad.
- Físico.
- De entonación.
- Tradicional.
- De humor.
- De enigma.
- Otro: _____

Contenidos trabajados:

- Fonéticos: _____
- Gramaticales: _____
- Léxicos: _____
- Culturales: _____
- Otros: _____

¿Lo usaría?

Sí lo usaría.

¿En qué nivel? _____

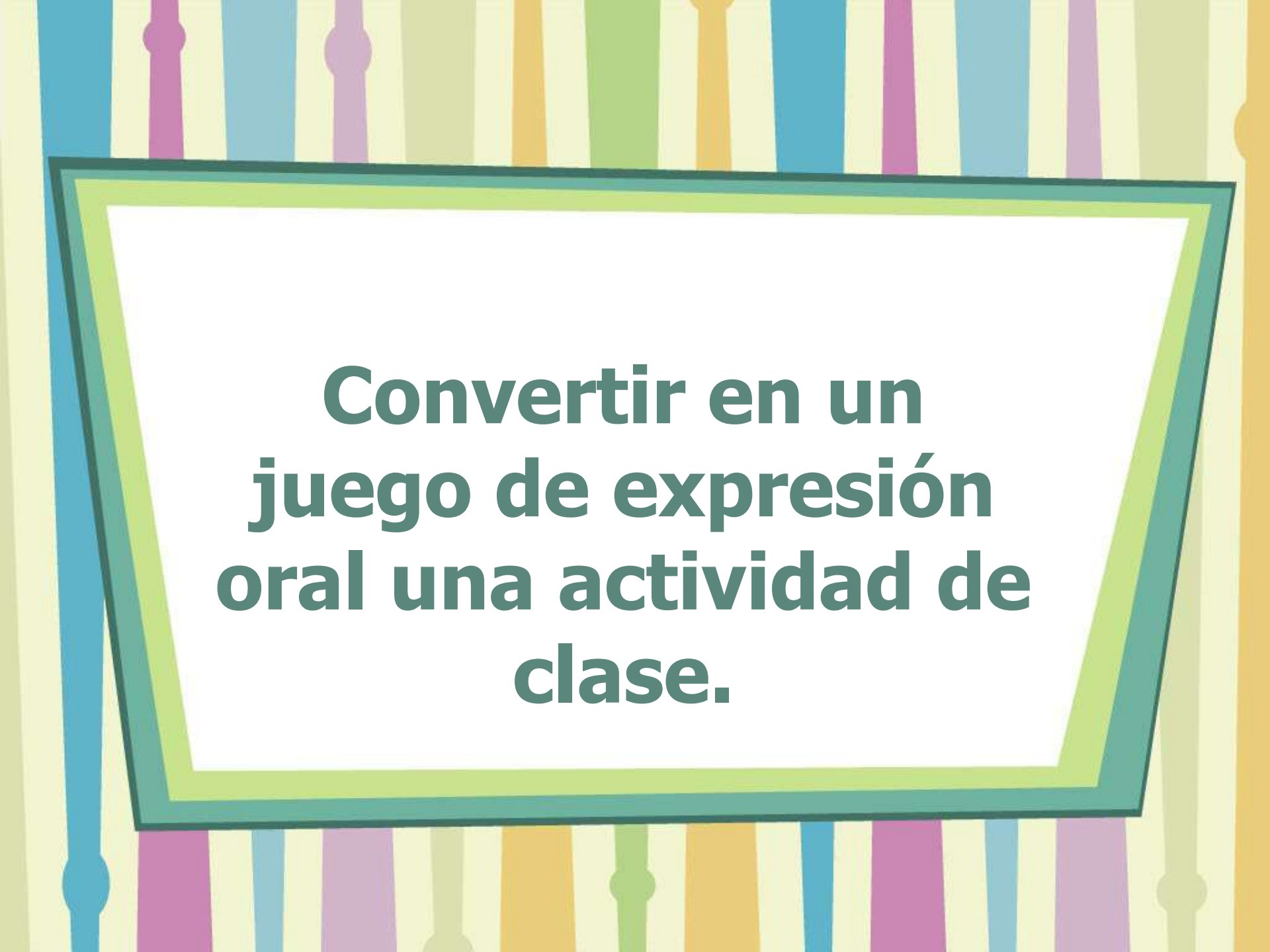
¿Cuándo? ¿Para qué?

- Para romper el hielo.
- Para formar grupos/parejas.
- Para introducir nuevos contenidos gramaticales o léxicos.
- Para repasar contenidos.
- Como transición a otra actividad.
- Al final de la clase, para relajarse.
- Otros: _____

No lo usaría.

¿Por qué?

- No lo veo útil.
- No es adecuado para mis alumnos.
- Es complicado de llevar a la práctica.
- Otros: _____



**Convertir en un
juego de expresión
oral una actividad de
clase.**

**Introducir
la mímica.**

**Continuar
diálogos/historias.**

**Convertir la
actividad en
un concurso.**

**Añadir ítems
imaginativos /
humorísticos.**

**ALGUNAS
IDEAS**

**Limitar el
tiempo.**

**Usar el
“binomio
fantástico”.**

**Fomentar
la
creatividad.**

**Lecturas
dramatizadas:
asumir roles.**



6. LETRAS Y SONIDOS /MÁS EJ. 10, 11



Escucha las siguientes palabras y marca cómo se pronuncian las letras en negrita.

/x/ como
Javier

/g/ como
Gael

1. **g**inecólogo
2. **j**ueza
3. **g**uero
4. **J**iménez
5. **g**uas
6. **g**elga
7. **j**irujana
8. **j**efa
9. **g**uineano
10. **g**eniera
11. **j**trabajo
12. **g**ingüista
13. **g**icólogo
14. **g**nicaragüense

/k/ como
casa

/s/ o **/θ/**
como pizarra

1. **f**rancesa
2. **c**orreo
3. **s**uiza
4. **n**acionalidad
5. **a**rquitecto
6. **c**ubano
7. **m**édica
8. **q**ué
9. **z**umba
10. **v**enezolano

Para comparar

- ¿En tu lengua existen estos sonidos? ¿Cómo se escriben? ¿Alguno de ellos no existe? ¿Cuál?
- ¿En tu lengua hay letras o grupos de letras que se pronuncian de forma distinta según el lugar de procedencia del hablante (como la **z** en español)?

Fuente: Aula Internacional Plus 1

Dictado de carreras

Fuente: Aula Internacional Plus 1

rosa



tequila



girasol



perro



cigüeña



cereza



taza



zorro



paraguas



agenda



jirafa



queso



gato



manzana



En
español,
todo
es posible.



DICTADO DE CARRERAS

- 1.- Corres hacia las tarjetas.
- 2.- Memorizas una de las palabras.
- 3.- Corres de vuelta hacia tu compañero y se la dictas, sin deletrearla.
- 4.- Vuelves hacia las tarjetas y repites la operación con otra palabra.

jirafa	guitarra	canción	zapato	rana
cereza	jardín	conejo	pizarra	lápiz
gigante	cinco	azul	carro	perro
brújula	corazón	gorra	cerdo	azar



¿Cómo se juega?

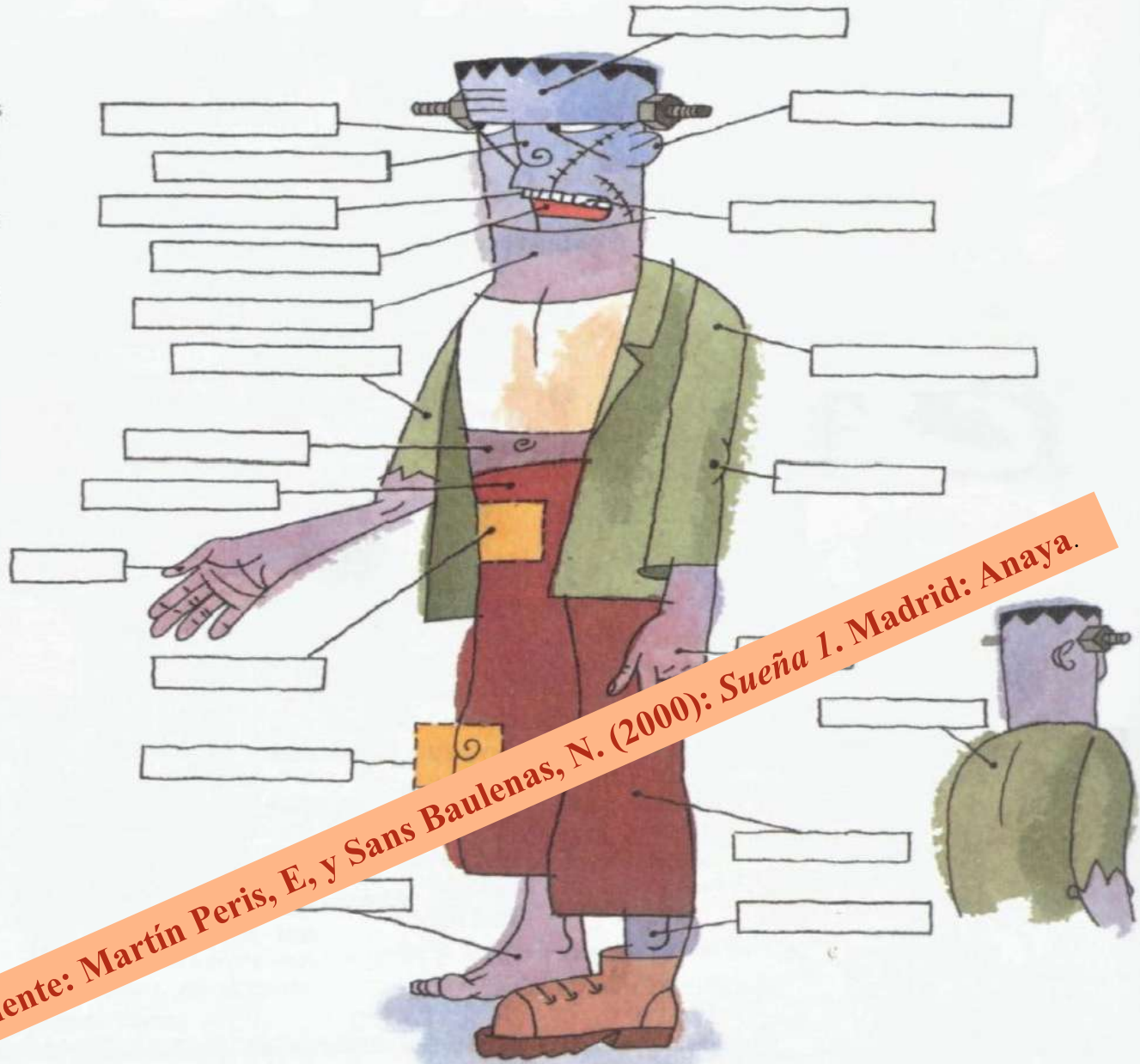
Dividimos la clase en parejas: A estarán de pie y serán los "corredores"; B estarán sentados y serán los "escritores". En el extremo opuesto de la clase pegamos tarjetas con palabras o frases de fonética complicada. A la señal del profesor, los alumnos A salen corriendo hacia donde están las tarjetas y memorizan una palabra o frase; vuelven a donde está su compañero B y se la pronuncian para que la escriba, pero no pueden deletrear. Después, se repite la misma operación, hasta que A le ha dictado todas las palabras o frases a B, de una en una (no se puede trabajar con más de una en cada viaje). Si lo deseamos, podemos invertir los roles de las parejas y cambiar de tarjetas.

Gana la pareja que registra con mayor fidelidad todas las palabras o frases.

1 Observa este dibujo y escribe el nombre de las partes del cuerpo.

- ▶ cabeza
- ▶ estómago
- ▶ espalda
- ▶ mano
- ▶ pie
- ▶ pierna
- ▶ hombro
- ▶ brazo
- ▶ oreja
- ▶ rodilla
- ▶ cintura
- ▶ ojos
- ▶ nariz
- ▶ boca
- ▶ codo
- ▶ dientes
- ▶ tobillo
- ▶ cuello
- ▶ muelas
- ▶ dedo
- ▶ cadera

¡Atención!
la nariz
la mano



Fuente: Martín Peris, E, y Sans Baulenas, N. (2000): Sueña 1. Madrid: Anaya.

ME PICA(N)... ¡RÁSCAME, POR FAVOR!



¿Cómo se juega?

De pie, la clase se sitúa en círculo. El profesor, gesticulando de forma exagerada, dice: *¡Ay... me pica la cabeza!*, mientras se señala dicha parte del cuerpo. Se gira hacia la persona que está a su izquierda y le pide: *Ráscame, por favor*. Pasados unos segundos, hace un gesto de alivio y dice: *¡Gracias!* (el compañero no puede dejar de rascar hasta que no se emite el agradecimiento). A continuación, el alumno "rascador" repite la misma operación, pero señalando otra parte del cuerpo y pidiéndole a su compañero de la izquierda que le rasque. Todos los alumnos, por turno, siguen con la actividad, pero sin repetir las partes que les pican.

Si tenemos un entorno en el que el contacto físico se considere tabú, podemos "rascar a distancia", para no crear situaciones incómodas.

A. Lucas va a pasar un fin de semana de verano en un apartamento en la costa. ¿Sabes cómo se llaman las cosas que lleva?

Fuente: Aula Internacional Plus 1



- una chaqueta
- una camiseta
- una camisa
- unos pantalones cortos
- un bañador
- ropa interior
- unas sandalias
- una toalla de playa

- un libro
- unas gafas de sol
- medicamentos
- un cargador de móvil
- el carné de identidad
- dinero
- una tarjeta de crédito
- un peine

- pasta de dientes
- crema solar
- un cepillo de dientes
- champú y gel de baño
- un secador de pelo
- unas zapatillas deportivas

¿Qué llevo en mi mochila?



¿Cómo se juega?

De pie, hacemos un gran círculo en grupo clase. El profesor le dice a la persona que está a su izquierda que pida cara o cruz. Tira una moneda y, si sale la elección del alumno, este comienza con la actividad. De lo contrario, se empezará por el lado contrario.

El profesor muestra una mochila o algo similar y dice: *Voy de vacaciones y en mi mochila llevo... unos calcetines*, mientras hace el gesto de ponérselos. A continuación, el alumno de la derecha o de la izquierda (depende del sentido por el que se comience) repite la operación, añadiendo una palabra más: *Voy de vacaciones y en mi mochila llevo unos calcetines y un paraguas*. Seguimos con la actividad, de tal manera que el último alumno tendrá que recordar todos los objetos que hay en la mochila.

En esta práctica es fundamental la mímica, ya que ayuda a recordar todos los objetos.

4. CUALIDADES Y DEFECTOS /MÁSEJ. 3-8

A. Estos adjetivos sirven para describir la personalidad. ¿Cuáles crees que son cualidades? ¿Cuáles son defectos? ¿Crees que algunos pueden ser cualidades o defectos según la situación?

- antipático/a responsable egoísta
- generoso/a divertido/a amable
- impuntual organizado/a inteligente
- impaciente ambicioso/a emprendedor/a
- tranquilo/a raro/a despistado/a
- paciente irresponsable abierto/a
- simpático/a creativo/a tímido/a
- aburrido/a puntual sociable
- desorganizado/a

+ CUALIDADES	- DEFECTOS

6. Escribe qué hacen las personas con estas características.

- a. Una persona puntual:
- b. Una persona cerrada:
- c. Una persona ambiciosa:
- d. Una persona generosa:
- e. Una persona creativa:
- f. Una persona emprendedora:
- g. Una persona limpia:
- h. Una persona desorganizada:

EL BINOMIO FANTÁSTICO

Feliz nube

Érase una vez una nube que vivía en África y allí estaba muy triste, porque nunca podía salir. Un día, el viento la mandó a Londres y allí ya podía salir cuando quería.

Autora: Martina del Viento.



¿Cómo se juega?

Repartimos tarjetas de un color a los alumnos y les decimos que escriban el nombre de un objeto cualquiera. Puede ser un mueble, un utensilio de cocina, un aparato, un electrodoméstico, un fenómeno de la naturaleza... tienen total libertad para elegir. Recogemos las tarjetas.

A continuación, repartimos tarjetas de otro color y les decimos que escriban un adjetivo de carácter. Recogemos las tarjetas.

Hacemos dos montones con las tarjetas, las barajamos y, por turnos, les decimos a los alumnos que elijan una tarjeta de cada montón, de tal forma que nos salgan parejas de objeto-adjetivo de carácter: reloj perezoso, armario tacaño, nube feliz... Los alumnos tienen que describir cómo es un objeto que tuviera estas características. Por ejemplo: "Un reloj perezoso no da la hora y se retrasa constantemente". Podemos pedirles que escriban una pequeña presentación y la expliquen a sus compañeros. Al final, se vota el objeto más original.

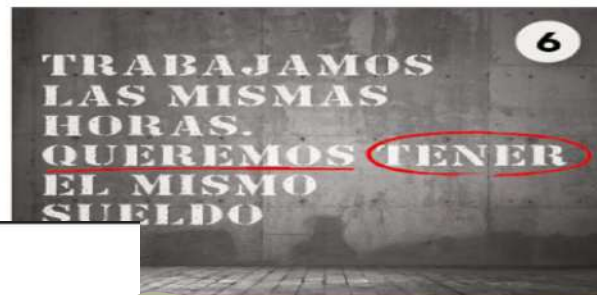
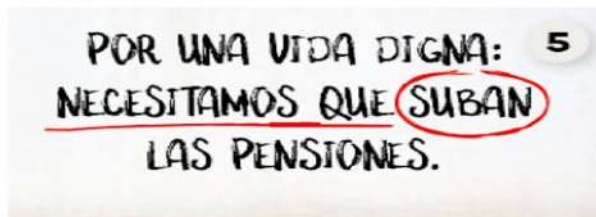
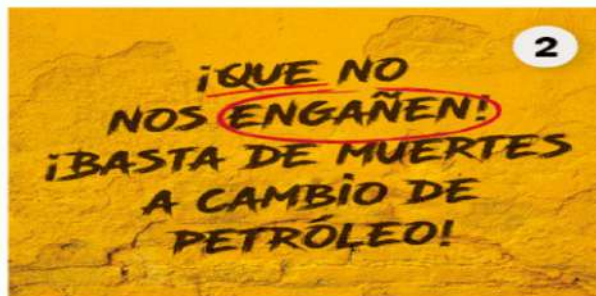
4. REIVINDICACIONES /MÁS EJ. 4-6

A. ¿A qué colectivos crees que pertenecen estas reivindicaciones? Escribe el número correspondiente.

- Una asociación de jubilados/as
- Un grupo feminista

- Un grupo pacifista
- Una asociación de parados/as

- Una ONG ecologista
- Una asociación LGTB



18. Escribe en tu cuaderno dos reivindicaciones para cada uno de estos colectivos. Usa los siguientes verbos.

querer reivindicar necesitar

exigir pedir

- colectivo de mujeres víctimas de la violencia machista
- asociación de profesionales de la salud
- asociación de celíacos y sensibles al gluten
- asociación de estudiantes universitarios
- colectivo LGTB

El colectivo de mujeres víctimas de la violencia machista quiere que las leyes sean más duras para los maltratadores.

Crear un colectivo ficticio

Fuente: Aula Internacional Plus 3

16. Pili, Mila y Loli son trillizas, pero, en lo que se refiere a las relaciones de pareja, son muy diferentes. Completa las frases e intenta formular una más para cada una.



Pili es tradicional y muy romántica.



Mila es muy sociable y moderna.



Loli es intolerante y posesiva.

a. Le gusta que su pareja

.....

b. Le encantan

.....

c. Le hace mucha ilusión

.....

d.

.....

a. No le importa que su pareja

.....

b. No le gustan demasiado

.....

c. Le entusiasma

.....

d.

.....

a. No soporta que su pareja

.....

b. Le horroriza

.....

c. Le sienta mal

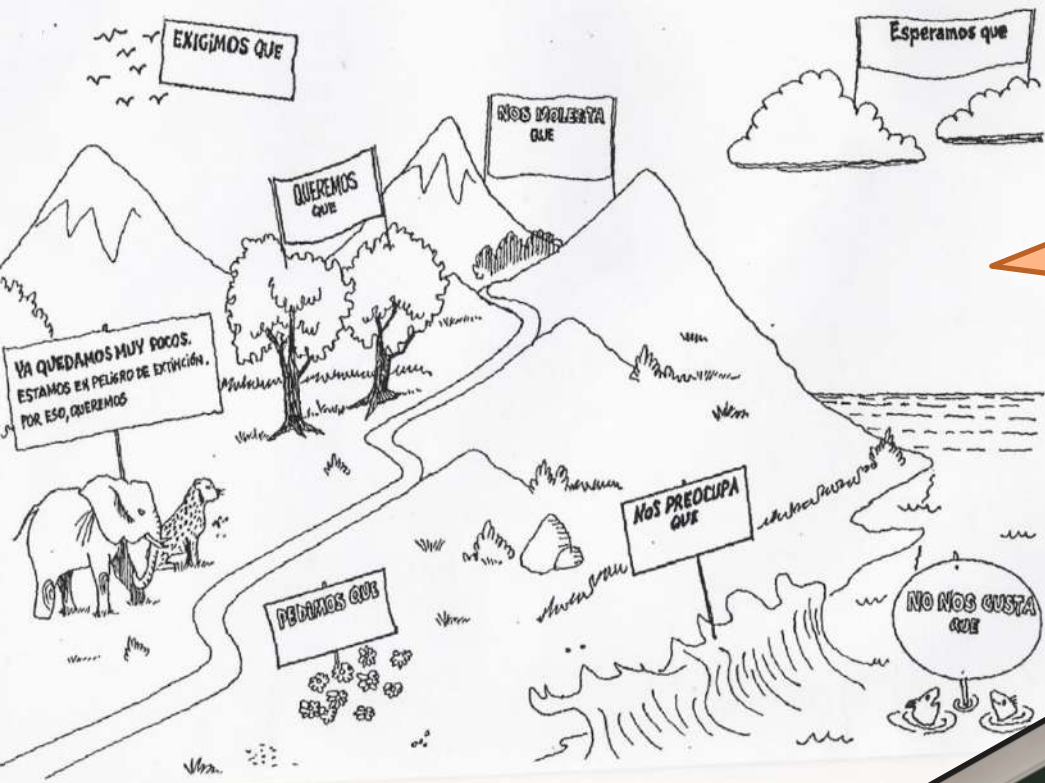
.....

d.

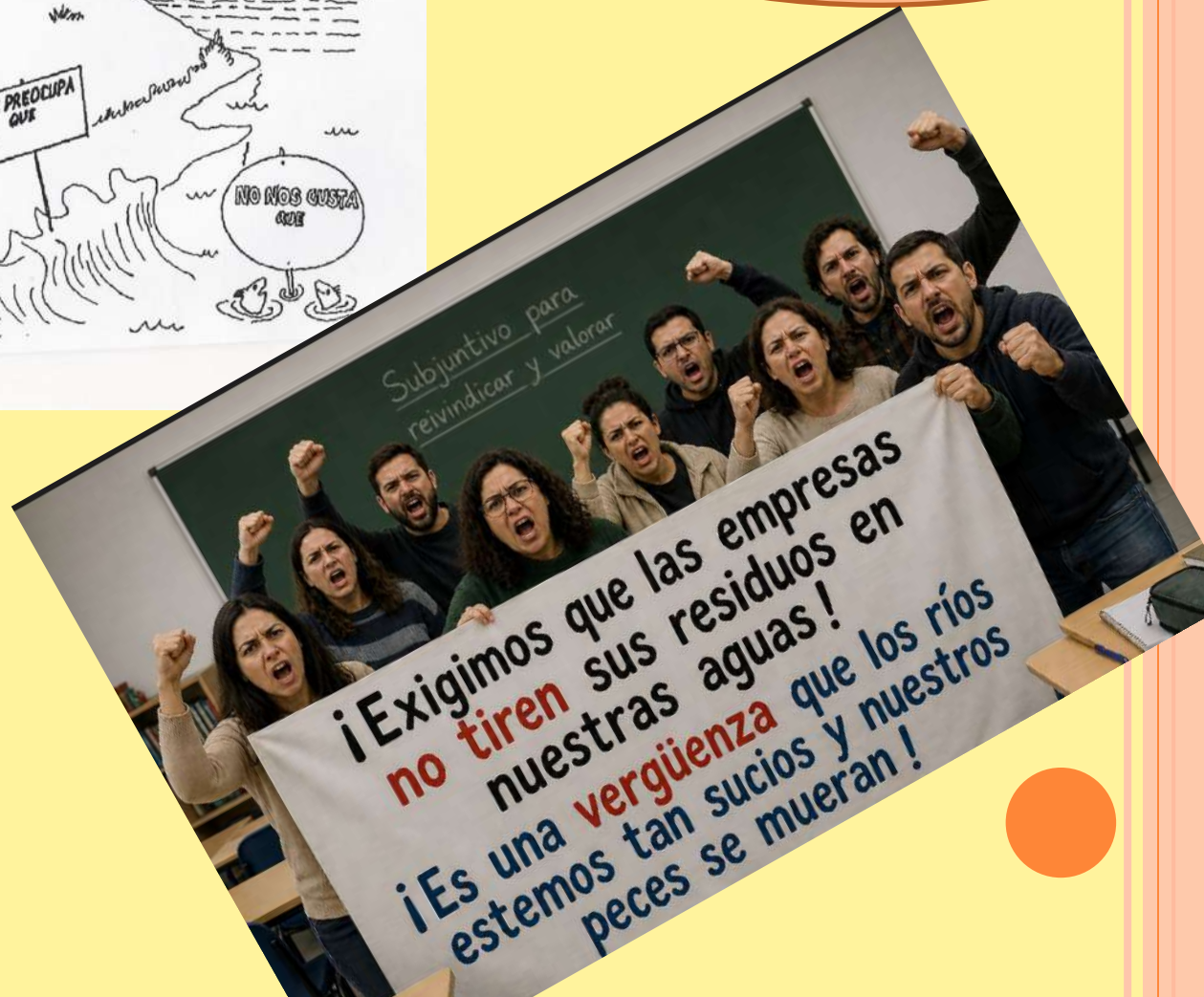
.....

Dramatizar las situaciones

Fuente: Aula Internacional Plus 3



MANIFESTACIÓN CON PANCARTAS





Gloria para niños



TODOS CONTRA LA CONTAMINACIÓN

Que los hombres no manchen los ríos.
Que los hombres no manchen el mar.
Que los niños no maltraten los árboles.
Que los hombres no ensucien la ciudad.
(No quererse es lo que más contamina,
sobre el barco o bajo la mina.)
Que los tigres no tengan garras,
que los países no tengan guerras.
Que los niños no maten pájaros,
que los gatos no maten ratones,
y, sobre todo, que los hombres
no maten hombres.



LECTURA
DRAMATIZADA

¿Cómo se juega?

Manifestación con pancartas:

Se divide la clase en grupos. Cada uno representará a un elemento de la naturaleza y escribirá, en una pancarta, una o varias proclamas utilizando la estructura de reivindicación o valoración correspondiente. Al final, se hace una manifestación y los diferentes grupos corearán sus pancartas mostrando los sentimientos que les provoquen: indignación, exigencia, enfado, etc.

Lectura dramatizada:

Los alumnos leen y entonan el poema de Gloria Fuertes. Posteriormente, en grupos, añaden más versos con la misma estructura gramatical y los recitan ante la clase. Se votan los versos más emotivos.



**Evaluar la expresión
oral.**

¿QUÉ NUEVAS EXPRESIONES HE APRENDIDO PARA...?	LAS VOY A USAR...		
	MUCHO	POCO	NADA
Saludar.			
Despedirse.			
Invitar.			
Aceptar una invitación.			

Se le entrega a cada alumno una ficha en la que tiene que escribir lo positivo y lo negativo de la clase de ese día (de forma anónima o con un pseudónimo). Se meten todas las fichas en una caja, se sientan profesor y alumnos en círculo y cada uno, por turnos, saca una ficha al azar, que lee en voz alta.

Pedimos a los alumnos que escriban, con el mayor detalle posible, qué dificultades tienen con el español. Después, en parejas, se lo cuentan a su compañero, que deberá tomar notas e intentar darle consejos para solucionar sus problemas. Se intercambian los roles. Al final, se pone todo en común y se hace una lista de las cuestiones más difíciles del español, con sus consejos correspondientes.

POETAS	¿QUÉ ME HA GUSTADO DE SU POEMA? ¿POR QUÉ?

Mi poema favorito lo ha escrito

Fuente: Tornero (2009)



¿QUÉ NUEVAS EXPRESIONES HE APRENDIDO PARA...?	LAS VOY A USAR...		
	MUCHO	POCO	NADA
Saludar. <i>¿Qué tal?</i>	X		
Despedirse. <i>¡Hasta luego!</i>	X		
Invitar.			
Aceptar una invitación <i>¡Me apunto!</i>		X	

POETAS	¿QUÉ ME HA GUSTADO DE SU POEMA? ¿POR QUÉ?
<i>Wei</i>	<i>Es muy expresivo y usa bien el subjuntivo.</i>
<i>Sarah</i>	<i>Me gusta cuando dice: Que la guerra se termine.</i>
Mi poema favorito lo ha escrito <i>Wei</i>	



SESIÓN DE EVALUACIÓN: “TELEDIARIO LOCO”

¿QUÉ HE APRENDIDO?

De gramática: *Los pasados, diferencia ser y estar...*

De vocabulario: *Vocabulario del periodismo: corresponsal, reportero...*

Otros: *Llamar la atención, insistir en las preguntas...*

CORREGIMOS LOS ERRORES

ERROR:

FORMA CORRECTA:

¿Cómo se sienta después del partido?

¿Cómo se siente después del partido?

En la tienda de ropa

	¿Lo dicen? ¿Quién/quiénes?
¿Con tarjeta o en efectivo?	<i>Mahmud, Salma.</i>
¿Cuánto cuesta/n?	<i>Jodos.</i>
Me gusta este/a.	<i>Wei, Angela, Lucy.</i>
Me llevo este/a.	<i>Jia Fe, Khalid.</i>
Muy barato/a.	
Muy caro/a.	
No me gusta.	
Prefiero este/a.	
¿Puedo probármelo/a?	
¡Qué bonito/a!	
¿Qué te parece?	
¡Qué guapo/a!	
¿(Quieres) algo más?	
¿Te gusta?	
Te queda muy bien.	
¿Tienes otro color?	
¿Qué precios dicen en los vídeos? <i>25, 15, 40...</i>	
¿Qué prendas de vestir dicen en los vídeos? <i>Gafas de sol, pañuelo, collar....</i>	

EL CASINO DE LOS ERRORES



1. ¡Super 2000, preparas el desayuno a mí!

2. Su coche estaba durante tres días en el apartamento de su amante.

3. No nos gusta que las empresas no se preocupan del contaminación.

REFLEXIÓN FINAL Y CONCLUSIONES

- El juego puede adaptarse a cualquier estilo docente.
- Las actividades lúdicas favorecen la motivación y contribuyen a disminuir el filtro afectivo.
- Deben estar adaptadas al grupo y cuidadosamente diseñadas para:
 - Garantizar la participación.
 - Cumplir los objetivos.
 - Ser susceptibles de evaluación.
- Podemos convertir los ejercicios de clase en juegos.

Johnstone (1990):

“Comencé a pensar que los niños no eran adultos inmaduros, sino que los adultos eran niños atrofiados.”



YOLANDA TORNERO

YOLANDA.TORNEROSOTOCA@EDUCA.MADRID.ORG