SakurELE 2025

V Encuentro de experiencias prácticas en la enseñanza de ELE

Juegos para la práctica oral de gramática en niveles altos

Alberto Rodríguez Gómez
Universidad de Nankai (Tianjin, China)

Tokio, 28(tarde)-30 marzo 2025

Organizan: Instituto Cervantes Tokio · Embajada de España · Consejería de Educación China, Corea del Sur y Japón · Acción Educativa Exterior

Colabora: Junta de Castilla y León

Justificación:

-Conversación niveles A1, A2: temas/gramática más guiados y restringidos
(verbos regulares, verbos irregulares, gerundio, pasados, futuro…)

-Conversación niveles B1+:
-Temas más amplios, más libertad
-Estudiante con más recursos lingüísticos
-Gramática menos controlada → más complicado asegurar su uso

-Propuesta de técnicas de ludificación/juegos específicos:
gramática + oralidad + B1, B2, C1

Características de los juegos:

-En parejas / máx: 3 p. → menos personas: conversación más efectiva

-Más tiempo de habla cada persona

-Papel más activo de cada estudiante: “tienen” que hablar

-Conversación entre amigos: más confianza, seguridad, motivación y diversión

-Mínimo material posible / material digital en el móvil/tablet, etc.: cómodo, flexible, adaptable

-Mínimo uso de internet o programas específicos: fallos técnicos, ausencia recursos…

-Duración: 10 minutos máximo (+ posible preparación)

-Foco en la práctica de algún aspecto gramatical concreto tras su explicación

-Interacción y procesamiento lingüístico de lo dicho por el compañero (escucha activa)

-”Juego”: inclusión de algún componente lúdico (objetivo, desafío, competición…)

→ “Ludificación”

→ Encontrar el componente “ludificable”

-Uso aplicado de la IA

Resumen:

-Juegos/actividades lúdicas sencillos
-Fáciles de realizar, improvisar y adaptar
-Poca preparación
-Sin necesidad de muchos recursos

Progresión en nivel de complejidad:

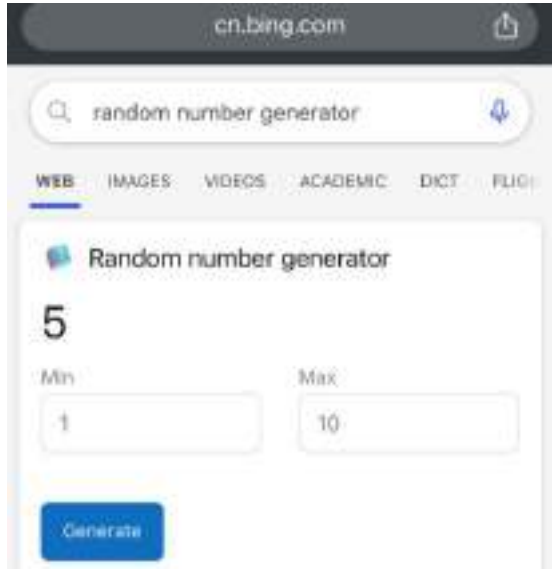
Formas de ludificación simples y elementales (ap. a cualquier actividad) → Juegos específicos más complejos

Partes:

1. Técnicas de ludificación y juegos generales aplicables a varios contenidos gramaticales.
2. Juegos más para contenidos gramaticales específicos
3. Juegos gramaticales procedentes de otras fuentes/creadores
4. Juegos de mesa aplicables a la práctica oral de gramática

Ludificación básica: gramática que incluye el uso de expresiones o conectores

-Marcadores discursivos: *además*, *en cambio*, *por otro lado*, *sin embargo*, *al fin y al cabo*…
-Nexos temporales: *cuando*, *hasta que*, *antes de que*, *nada más*, *en cuanto*…
-Nexos condicionales: *si*, *en caso de que*, *de no*, *siempre y cuando*, *a menos que*…
-Etc.



Ludificación simple y básica / efectiva: **números aleatorios**

1. (Act. Previa) Escribir varias oraciones con distintas condiciones (un conector de cada grupo, etc.) + posterior corrección general → Los ejercicios de escritura sirven como creación de material
2. Mostrar la lista de conectores numerados
3. Compañero 1: Lee una de sus frases + dice un número/tira un dado/genera número aleatorio
   Compañero 2: Responde/comenta la frase usando el conector adecuado.

Posibilidad: añadir una condición respecto al contenido → idea contraria, queja, cadena, etc.

Ejemplo: marcadores discursivos

4:
Además (de esto/de lo anterior...),
Aparte de... (esto/lo anterior...),
Asimismo,
Igualmente,
Del mismo modo,
De la misma manera/forma,
De igual manera,
, así como...
*Por un lado, - Por otro (lado),
*Por una parte, - Por otra (parte),

A propósito de...,

5:

Cabe	mencionar	que
Conviene	destacar	
Hay que	decir	

6:
, por ejemplo,
, pongamos por caso...,
, entre otros,
, tal/tales como...,
*, concretamente,
*, en concreto,
*, en particular,
*, especialmente,
*, en especial,

7:
Es decir,
Esto es,
Dicho de otra forma/manera,
En otras palabras,
, o lo que es lo mismo,

8:
En realidad,
Mejor dicho,
Más bien,

9:
De hecho,
En efecto,
Efectivamente,
Precisamente,
Es más,
Más aún,

10:
En cambio,
Por el contrario,
, mientras que
^Sin embargo,
^Ahora bien,
*Por un lado, - Por otro (lado),
*Por una parte, - Por otra (parte),

11:
A pesar de...,
Pese a...,
Aun así,
No obstante,
-De todas maneras/formas,
-En cualquier caso,
^Sin embargo,
^Ahora bien,

12:
Porque...
Pues...
Debido a...
A causa de...
Ya que...
Puesto que...
Dado que...
Como...
Gracias a...
Por culpa de...
*Al fin y al cabo,
*Después de todo,
*A fin de cuentas,

13:
Por (lo) tanto,
Por eso/esto,
Por esta/esa razón,
En consecuencia,
Por consiguiente,
Como resultado,
De modo/manera que...
Así pues,
, así que...
, por/con lo cual,
, por lo que...
*, de ahí que...

14:
En resumen,
En pocas palabras,
Para resumir,

En suma,
En definitiva,
En conclusión,
Para concluir,

Me gusta mucho comer verdura. **Además**, es muy sano.

Número 11

A pesar de ello, no puedes comer verdura todos los días, porque te cansarás de ella y la odiarás.

Ópción: diálogo encadenado

Número 9

En efecto, creo que empieza a cansarme un poco. Debería comer más carne.

Número 6

Sí, te recomiendo carne blanca; **en concreto**, de pollo.

Ejemplo 2: nexos temporales

-Número: conector
-Letra: condición
(recurso: **lista temática**)

Opciones:
-Condición: inventar en el momento
-Contenido: **cuadrícula de imágenes**
(+número aleatorio)

1. A la vez que	2. Hasta que	3. Conforme	4. Tan pronto (como)	5. Según
6. Siempre que	7. Después de (que)	8. Mientras (que)	9. Una vez (que)	10. Apenas
11. A medida que	12. Desde que	13. Cada vez que	14. A la par que	15. Nada más
16. Cuando	17. En cuanto	18. Antes de (que)	19. Para cuando	
20. Todas las veces que	21. Al (mismo) tiempo que			

A. Positivo	F. Miedo	K. Triste
B. Negativo	G. Caída	L. Alegre
C. Romántico	H. Magia	M. Divertido
D. Inesperado	I. Animal	N. Hablar
E. Terrible	J. Amigos	Ñ. Misterio

Ejemplo 2: nexos temporales

1. A la vez que	2. Hasta que	3. Conforme	4. Tan pronto (como)	5. Según
6. Siempre que	7. Después de (que)	8. Mientras (que)	9. Una vez (que)	10. Apenas
11. A medida que	12. Desde que	13. Cada vez que	14. A la par que	15. Nada más
16. Cuando	17. En cuanto	18. Antes de (que)	19. Para cuando	
20. Todas las veces que	21. Al (mismo) tiempo que			

A. Positivo	F. Miedo	K. Triste
B. Negativo	G. Caída	L. Alegre
C. Romántico	H. Magia	M. Divertido
D. Inesperado	I. Animal	N. Hablar
E. Terrible	J. Amigos	Ñ. Misterio

10, A

Apenas amaneció, Juan salió de casa para disfrutar de un paseo en bicicleta por el bosque.

18, G

Pero **antes de** llegar al bosque, la rueda de su bicicleta se rompió y Juan se cayó al suelo.

13, I

Mientras intentaba levantarse, a su lado pasaban corriendo muchos animales de todo tipo.

Oraciones formadas por dos partes interconectadas: p.e. subordinadas

Condicionales: prótasis + apódosis

Si no vienes a la fiesta, me enfadaré contigo.

Concesivas:

Aunque esté lloviendo, saldré a correr.

Causales:

Me voy a quedar en casa porque estoy cansado.

→ Ludificación: la conexión entre las dos partes

EJEMPLO: ORACIONES CONDICIONALES

Recurso básico/efectivo de ludificación: **adivinar**

Compañero 1 → una/varias apódosis

Compañero 2 → adivina la prótasis

-Echaré de menos a mis amigos
-No conoceré a nadie
-Tendré que construir una nueva vida

-Si te mudas a una nueva ciudad

EJEMPLO: ORACIONES CONDICIONALES. ADAPTACIONES

→ Condicionales **hipotéticas**:

Si tuviera un superpoder...

-No necesitaría gastar dinero en viajes
-Podría ir a los sitios muy rápido

-Si pudieras volar

→ Condicionales **imposibles del pasado**:

Si no se hubiera inventado...

-No **podríamos** comunicarnos a distancia (→ pres.)
-No te **habría podido** enviar la foto ayer (→ pas.)

-Si no se hubiera inventado el móvil

Opciones: Al revés, decir varias prótasis y adivinar la apódosis
usar números aleatorios + lista temática/cuadrícula de imágenes

lenguajeyotrasluces.wordpress.com
MANUELA APARICIO

DEJA VOLAR TU IMAGINACIÓN

... y practica el condicional

¿Qué harías si...

- ... tuvieras superpoderes?
- ... no tuvieras que estudiar?
- ... te encontraras con Kurt Cobain?
- ... el dinero no fuera importante?
- ... un día te despertaras siendo una mosca?
- ... fueras invisible?
- ... si la música dejase de exisitir?
- ... te encontraras un millón de euros?
- ... cada día durara 30 horas?
- ... te tocara un viaje a cualquier lugar del mundo?
- ... te encontraras con la Gioconda?
- ... pudieras viajar en el tiempo?
- ... no tuvieras móvil?
- ... pudieras predecir el futuro?
- ... gobernaras el mundo?

lenguajeyotrasluces

lapizdeele

¿Qué pasaría si tú...?

@LápizDeELE

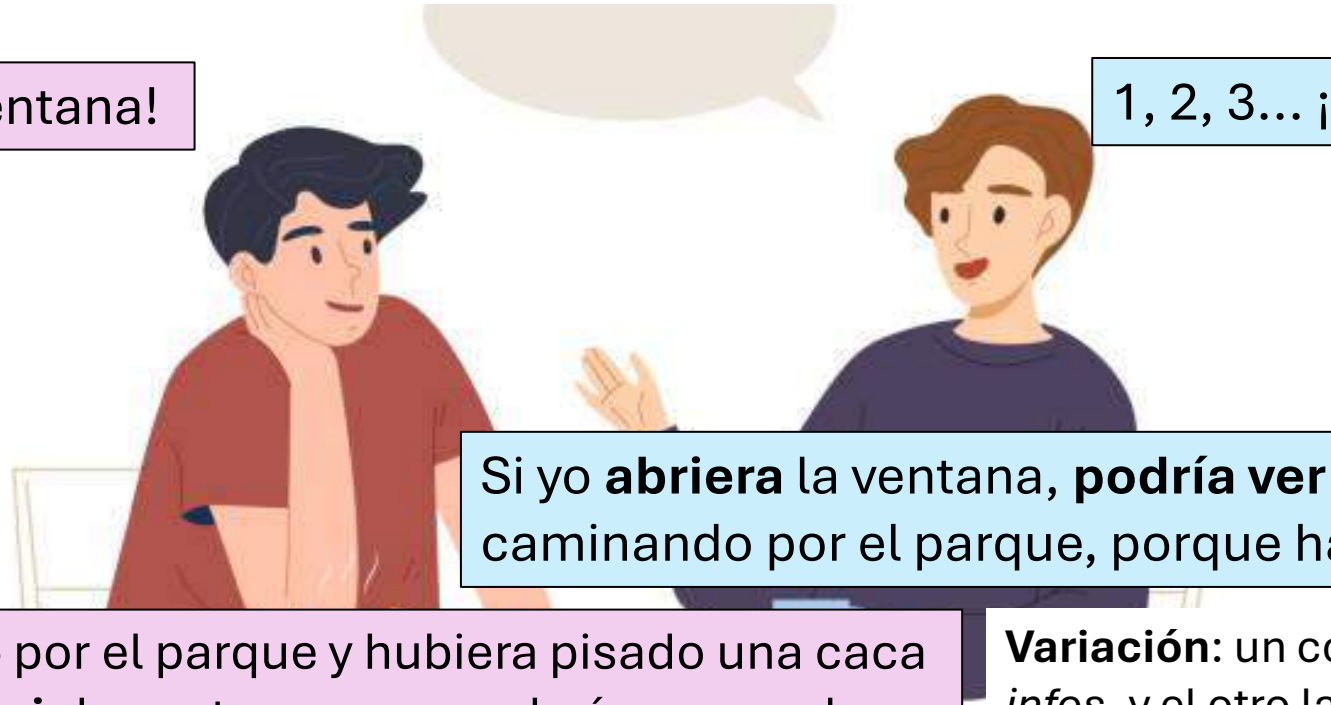
	1	2	3	4	5	6
1	REPETIR CURSO	NACER EN ESPAÑA	DESPERTARSE SIENDO UN ESCARABAJO	CONOCER A MARILYN	VIVIR EN LOS AÑOS 40	inventa una pregunta
2	CONOCER A BRAD	inventa una pregunta	NACER EN 1950	TENER UN GRANO GIGANTESCO	ENAMORARSE DE TU PROFE	NACER EN 2010
3	inventa una pregunta	ENGORDAR 15kg	VER UN OVNI	ROMPER TU MÓVIL	ENCONTRAR A ELVIS VIVO	ELEGIR UN VIAJE
4	TOCAR LA LOTERÍA	APROBAR EL DELE B2	OBTENER PASAPORTE ESPAÑOL	CONOCER A HITLER	inventa una pregunta	ELEGIR UN TRABAJO
5	ELEGIR UNA NACIONALIDAD	SER TU PROFE DE ESPAÑOL	ENCONTRAR 500€	inventa una pregunta	DESCUBRIR UN ASESINATO	CONOCER AL PRESIDENTE DE TU PAIS
6	DESCUBRIR ALGO TERRIBLE SOBRE TU PROFE	PERDER TU MALETA	inventa una pregunta	PERDER 25 kg	SER EL/LA PRESIDENTE DE TU PAIS	PERDERSE EN UNA ISLA

Oraciones formadas por dos partes interconectadas: p.e. subordinadas

Recurso básico/efectivo de ludificación: relaciones semánticas entre las dos partes
→ Ejercicios de imaginación

1. Conexiones absurdas
1. Compañero 1 y 2 piensan una situación secreta (número, foto,etc), y la dicen a la vez.
2. Intentar conectar las dos *infos* de forma justificada, siguiendo la gramática practicada
3. Ganador: el primero que lo consiga / comparar las dos respuestas: ¿cuál es mejor?

1, 2, 3… ¡Abrir la ventana!



1, 2, 3… ¡Caminar por el parque!

Si yo **abriera** la ventana, **podría ver** a mucha gente caminando por el parque, porque hace buen tiempo.

Si yo **hubiera caminado** por el parque y hubiera pisado una caca de perro, **tendría que abrir** la ventana porque olería muy mal.

Variación: un compañero dice las dos *infos*, y el otro las intenta combinar en el menor tiempo posible: rondas, turnos, etc.

Oraciones formadas por dos partes interconectadas: p.e. subordinadas

Recurso básico/efectivo de ludificación: relaciones semánticas entre las dos partes

2. ¿Lógica o ilógica?

Se usa un generador de números (1/2) o un conjunto de cartas (par/impar):

1/impar → ilógica
2/par → lógica

Cada compañero obtiene un número (secreto).

1. Compañero 1 dice una oración en la que las dos partes (no) tengan sentido según el número/carta. Contenido: inventado o tomado de una cuadrícula, lista temática, etc.

2. Compañeo 2 dice “lógica”/”ilógica”. Si su número coincide, gana punto, pone una condición para el siguiente turno, etc. Si no, intenta darle a esa oración un sentido contrario.

(1/impar)

Si yo **tuviera** mucho dinero,
no podría comprarme un coche.

(2/par)

Es ilógica.

Lógica: Si yo **tuviera** mucho dinero, **tendría** que utilizarlo para pagar el dentista de mi hijo, así que no me **quedaría** más, y no **podría** comprarme un coche.

Explotación de la baraja española para la ludificación

-Múltiples dimens.: número, palo, figura, etc.
→ múltiples condiciones lingüísticas

-Los estudiantes pueden previamente diseñar las condiciones.

Dimensión 1:

Par: Oración lógica
Impar: Oración ilógica

Dimensión 2:

Oros: condicional real
causal con causa conocida
marcador de añadir información

Copas: condicional hipotética
causal con causa nueva
marcador de contradicción

Espadas: condicional irreal pasado-presente
causal real
marcador de contraste

Bastos: condicional irreal pasado-pasado
causal lógica
marcador de reformulación

Dimensión 3: Tipo de figura

-**As**: Tema “vida amorosa”
-**Número normal**: Pasado
-**Sota, caballo, rey**: Experiencia real

Dimensión X:

-Característica del número: <5, >5, 1-4, 4-8, 8-12, tiene 0, etc.
-Característica del dibujo: tiene cara, tiene color X, …

Técnica de ludificación 4: adivinar la identidad

-Gramática que pueda generar identidades:
- -Expresiones de opinión + ind/subj
- -Expresiones de valoración + subjuntivo
- -Deseos
- -Etc.

-Compañero 1: Piensa en un personaje y dice varias oraciones que represen la identidad de ese personaje
-Compañero 2: Adivina el personaje

-Ojalá mis clientes me den buenas valoraciones en la aplicación.
-Deseo que mis diseños sean muy populares en todo el país.
-Espero que las telas que he pedido tengan la calidad que necesito.

-Un diseñador de ropa que vende sus productos en línea.

Adaptaciones:
-Personajes famosos/ficticios/identidades inventadas
-Pueden crear identidades previamente y luego se reparten aleatoriamente o se intercambian.
-Se pueden decir las oraciones una a una e ir profundizando hasta adivinar la identidad completa en el menor número posible.

Técnica de ludificación 5: fotos abstractas (cualquier tipo de oraciones)

Inspiración → Juego “Dixit”.
-Compañero 1: crea una frase inspirada en una imagen preasignada (sin ser evidente).
-Compañero 2: Intenta adivinar qué imagen es. Si falla, C1 sigue creando frases hasta que C2 acierte.

Ampliación:
-C2 piensa en secreto qué imagen es
y crea otra frase inspirada en esa imagen.
-C1 intenta adivinar la imagen de C2. Tres opciones:
-Acierta, y también es la suya: cambio de turno.
-Acierta, pero no es la suya: C2 intenta otra vez con otra foto.
-No acierta: C1 empieza otra vez.

Técnica de ludificación 5: fotos abstractas

-Ejemplo: Consejos con pretérito imperfecto

Foto 1:
Te aconsejaría que tuvieras cuidado con los animales a tu alrededor.

Elige foto 2:
Sería mejor que esperaras a la noche para salir por la selva.

Creo que es la foto 2.

Sí.

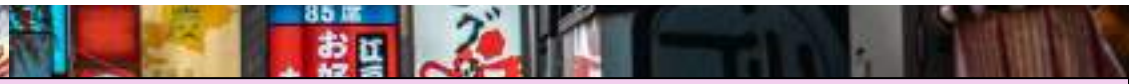
Pero no es mi foto. Intenta otra vez.

Ludificación de contenidos gramaticales específicos

Expresar hipótesis: *quizá, posiblemente, es posible que, a lo mejor…* + indicativo/subjuntivo futuro/condicional hipotético

(imagen creada con IA)

1. Decir hipótesis + adivinar quién es
2. Rechazar hipótesis (opinión negativa + subj. + justificación) + proponer otra
3. 1+2



Probablemente estaba huyendo de la policía porque había robado.

Es el chico con la mochila.
No creo que estuviera huyendo de la policía, porque va sin camiseta.
Quizá estaba en la playa, vio un tiburón y salió corriendo.

1. Crear una situación + describir la “escena” final + dar una pista en cada ronda
2. En diferentes rondas, dar una hipótesis sobre lo que pasó basada en la pista dada, hasta adivinar la situación. Usar una expresión diferente en cada hipótesis.

   Opción: el compañero 2 debe hacer preguntas de Sí/no en cada ronda antes de dar la hipótesis.

Situación imaginada:

Un gato ha corrido por la casa intentando cazar a un ratón, y en el proceso ha tirado un frutero al suelo.

Escena final descrita: En una cocina, el suelo está lleno de naranjas.

Es posible que una persona llegara de la compra con una bolsa demasiado cargada de fruta y se rompiera.

Pista: las naranjas no se han caído de una bolsa.

¿Las naranjas fueron empujadas? (Sí).
Quizá alguien golpeó sin querer un frutero y se cayeron.

Pista: No exactamente “alguien”.
…

Inspiración → *Black stories* (después)

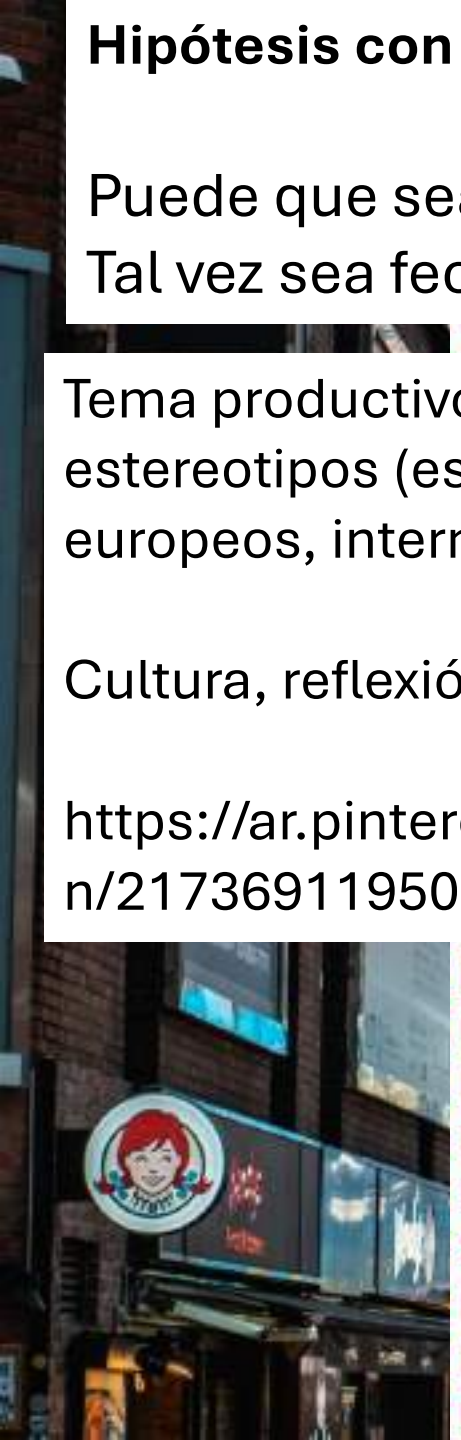
Hipótesis con subjuntivo polémico: *Es posible que, Puede que, Quizá, Tal vez…* + subjuntivo

Puede que sea español, pero no le gusta la paella.
Tal vez sea feo, pero ella se casa con él porque es muy inteligente y de gran corazón.

Tema productivo → estereotipos (españoles, europeos, internacionales)

Cultura, reflexión

https://ar.pinterest.com/pin/217369119508278036/



https://www.buzzfeed.com/marcoschamizo/pues-en-mi-zona-no-se-dice-asi

Compañero 1: Representa un estereotipo con gestos o con alguna oración que exprese el estereotipo (se puede elegir el país o se puede asignar mediante número, carta, etc.).
Compañero 2: Hace una hipótesis de su nacionalidad (diferentes expresiones)
Compañero 1: Rechaza esa hipótesis (subj. pol.) e inventa una explicación.

(Gesto de comer pizza).

Probablemente eres italiano, porque estás comienzo pizza.

Puede que esté comiendo pizza, pero no soy italiano. Estoy comienzo pizza porque en Pizza Hut hoy hay descuento y es muy barata.

Opción para la respuesta del compañero 1 → Condición de la reacción + número aleatorio: 1. Enfado 2. Alegría 3. Tristeza …

Oraciones de relativo + indicativo/subjuntivo

-Busco un libro que **tiene** muchos colores: concreto, conocido, existente
-Busco un libro que tenga muchos colores: inconcreto, desconocido, ¿existente?

Juego: agencia de [citas/actores/modelos/casas/pisos…]

Compañero 1: Necesita alquilar/contratar/comprar algo, y pide ayuda a la agencia, pero en general no le gusta lo que le ofrece, y lo rechaza justificadamente.

Necesito una casa que tenga/sea…
No quiero una persona que no sea/esté…

Opción: dar una lista de requisitos o situaciones hipotéticas.

Compañero 2: Es el agente que tiene un catálogo y no tiene exactamente lo que el compañero 1 busca, pero intenta negociar con él otras opciones.

No hay una casa que tenga…, pero hay una que tiene…

Agencia de casas

Posibles requisitos
-Establecer con número/dado/carta, etc. al principio, o ir añadiendo en cada turno.
-Creación: en casa, en clase por los estudiantes, IA

Preferencias del Cliente:

1. **Tiene hijos pequeños** → Necesita un jardín o espacio para jugar.
2. **Le dan miedo los ladrones** → Quiere una casa con alarma y rejas en las ventanas.
3. **No le gustan las ventanas grandes** → Prefiere espacios más cerrados.
4. **Quiere vivir cerca de la playa** → La casa debe estar a menos de 10 minutos del mar.
5. **Es alérgico al polvo** → Necesita pisos de madera o cerámica (no alfombras).
6. **Trabaja desde casa** → Necesita una oficina tranquila con buena luz.
7. **Le encanta cocinar** → Quiere una cocina grande y moderna.

Exigencias Específicas:

11. **Solo compra casas con piscina.**
12. **Quiere un techo alto** (para colgar cuadros grandes).
13. **Prefiere casas antiguas con estilo colonial.**
14. **No quiere escaleras** (por prob… de rodilla).
15. **Insiste en que haya un supermercado cerca.**
16. **Desea un garaje para dos aut…**
17. **Exige que la casa tenga chim…**
18. **Solo le interesan barrios segu… con vigilancia 24/7.**
19. **Quiere un jardín con árboles frutales.**

Personalidad o Estilo de Vida:

21. **Es artista** → Necesita un estudio con buena iluminación natural.
22. **Es muy ecológico** → Quiere sistemas de reciclaje en la casa.
23. **Le encanta el deporte** → Prefiere vivir cerca de un gimnasio o parque.
24. **Colecciona libros** → Necesita estanterías en todas las paredes.
25. **Es claustrofóbico** → Evita espacios pequeños o sin ventanas.
26. **Adora el invierno** → Quiere una casa con calefacción excelente.
27. **Es fanático del cine** → Busca una sala para proyector o pantalla grande.

Requisito 1: Vives con animales

-Necesito **una casa que sea grande y que tenga** un jardín para poder jugar con mis perros.

-Tengo varias casas **que están rodeadas** por un campo donde tus perros pueden correr libres. Por ejemplo, las casas 1-4. Además, son muy modernas.

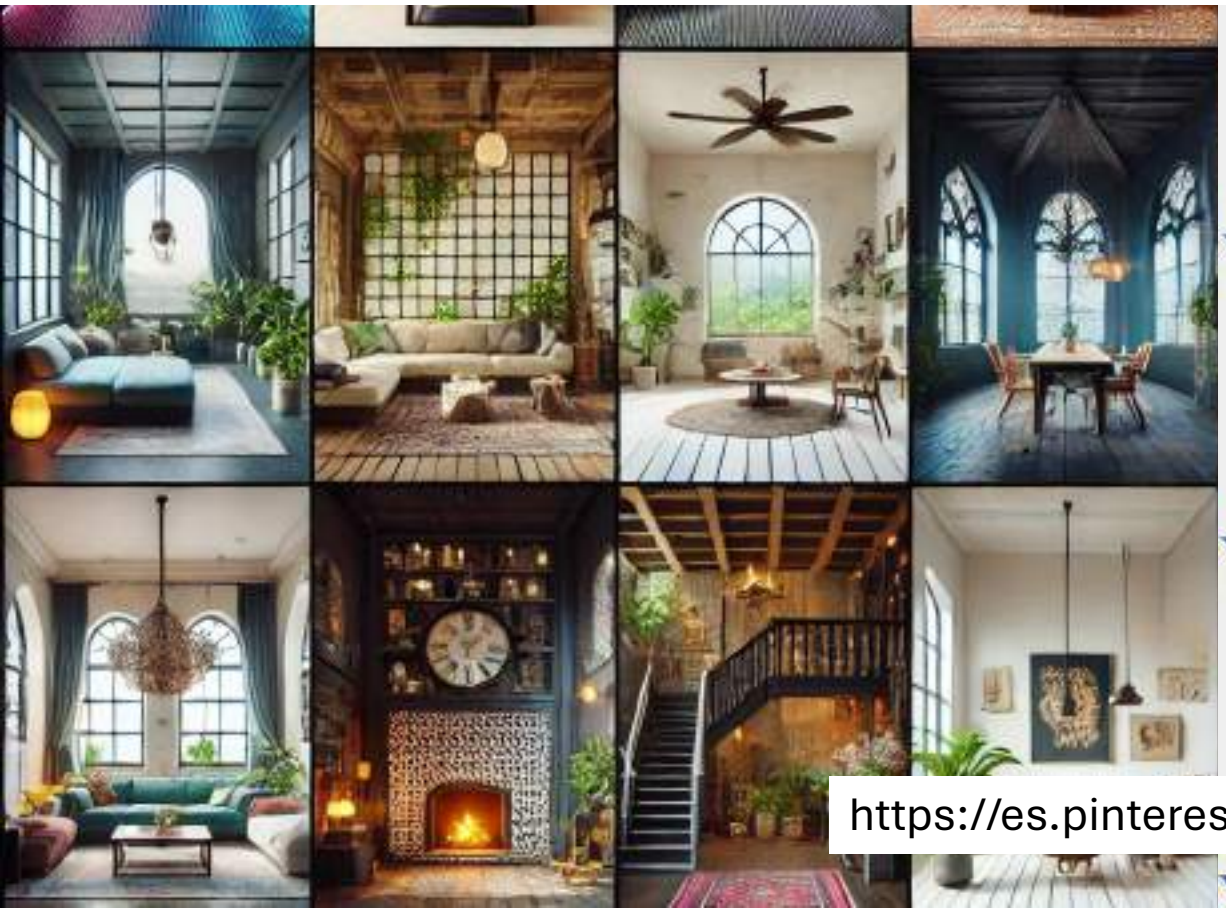
Requisito 2: Te dan miedo los ladrones

-Pero esas casas tienen ventanas demasiado grandes, y me da miedo que entre gente a robar. Quiero una **que tenga** las ventanas más pequeñas.

Adaptación:

-**Agente**: se le ha asignado una [casa] (nº secreto inicial), y tiene que intentar vender esa, pero sin que el cliente se dé cuenta.
-**Cliente**: tiene que adivinar qué casa debe vender el agente en el menor número de turnos.

(Viceversa: el cliente tiene que conseguir una casa determinada dando diferentes condiciones sin que el agente lo note, y el agente tiene que adivinar qué casa es antes de que el cliente la consigas).



https://es.pinterest.com/pin/302726406186775567/

Juego 2: El objeto improvisado

-Compañero 1: Necesita un objeto con características para un uso determinado (definido por una lista, diseñado por los compañeros, IA...).
-Compañero 2: De una imagen con objetos, tiene que elegir uno y explicar cómo puede usarse para ese fin.
-Compañero 1: Juzga, valora, opina o puntúa la respuesta.

Necesito un objeto que me permita ver en la oscuridad sin usar las manos.

La cámara es un objeto en el que puedes activar el *flash* automático y colgártela del cuello para que ilumine sin usar las manos.

Expresar deseos con subjuntivo

1. Deseos posibles + pres. subj.: Ojalá **llueva** mañana.
2. Deseos improbables + imp. subj.: Ojalá **lloviera** mañana.
3. Deseos no cumplidos en el pasado + plusc. sub.: Ojalá **hubiera llovido** ayer.

Juego: genio defectuoso

Compañero 1: genio
Compañero 2: pide deseos al genio.

El genio tiene algún defecto (condiciones) y tiene limitaciones para pedir deseos
→ Modifica el deseo en función del defecto.

Opciones para establecer defectos:
-Los pueden crear los propios estudiantes previamente y se reparten después
-Lista numerada (nº aleatorio)
-Se crea la lista pública entre todos
-IA, etc.

Juego: genio defectuoso

Ojalá mañana **haga/hiciera** buen tiempo, porque quiero ir a la playa.

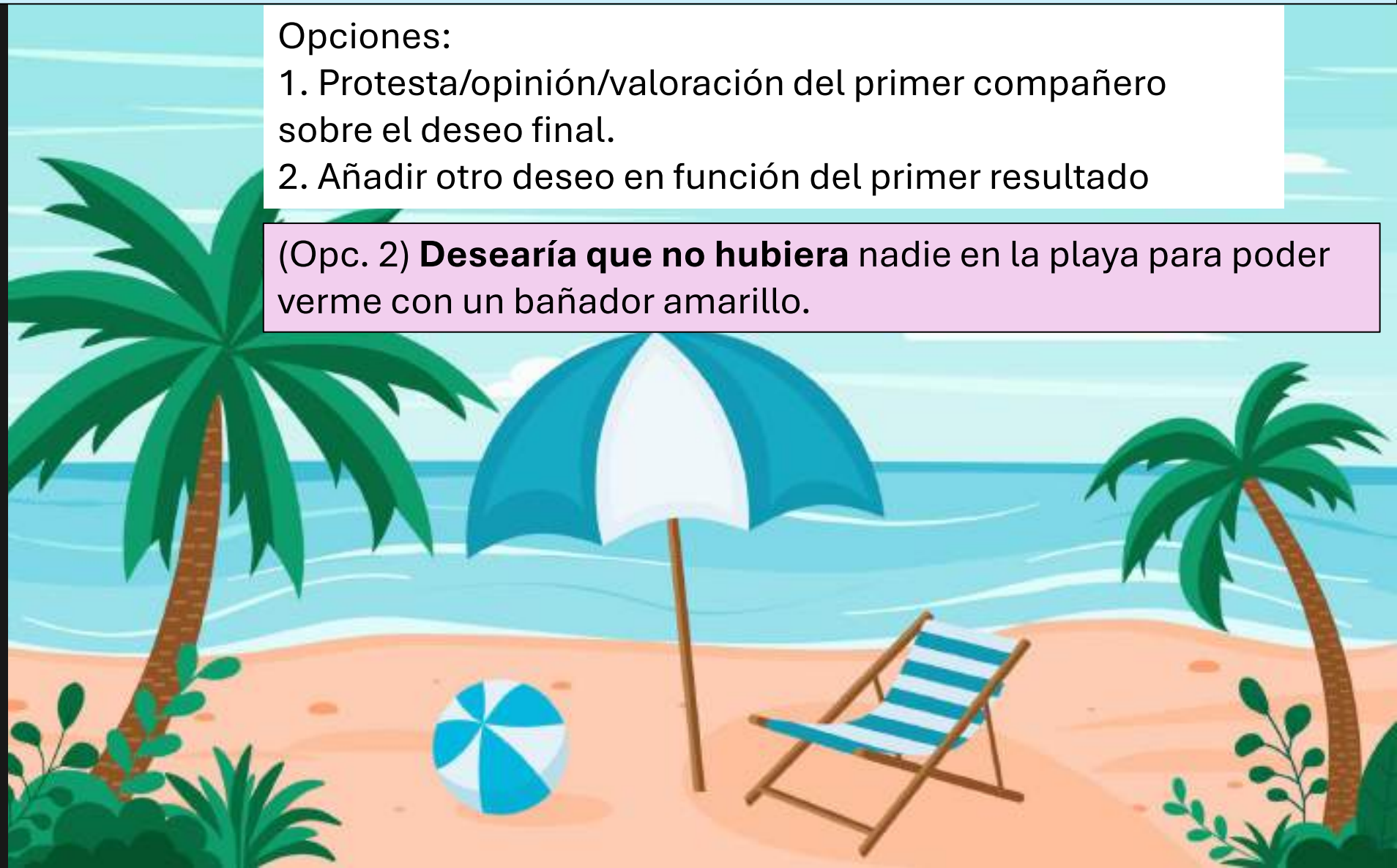
(Defecto 9): Solo puedo concederte el deseo si utilizas algo amarillo.
Te concedo que mañana haga buen tiempo, solo si usas un bañador amarillo en la playa.

4. **"Cambio una palabra clave al azar"** *(¿"Deseo que mi jefe me ascienda"? → *"Deseo que mi **gato** me ascienda"*)*.
5. **"Solo actúo sobre cosas que pesen menos de 1kg"** *(¿"Deseo que desaparezca mi deuda"? ¡La hoja de papel con la deuda sí, el dinero no!)*.
6. **"Mi poder funciona solo en días bisiestos"** *(¿"Ojalá que me toque la lotería"? ¡Vuelve el 29 de febrero!)*.
7. **"Solo uso sinónimos horribles"** *(¿"Deseo que mi crush me hable"? → *"Deseo que mi crush **gorjee** hacia ti"*.)*.
8. **"Ejecuto el deseo... pero en otro planeta"** *(¿"Ojalá que haya paz"? ¡En Marte los humanos son felices!)*.
9. **"Solo puedo alterar objetos amarillos"** *(¿"Deseo que el autobús llegue rápido"? ¡Si es amarillo, volará!)*

New chat

Opciones:
1. Protesta/opinión/valoración del primer compañero sobre el deseo final.
2. Añadir otro deseo en función del primer resultado

(Opc. 2) **Desearía que no hubiera** nadie en la playa para poder verme con un bañador amarillo.



Adaptación a los deseos no realizados en el pasado: Modificación del pasado + consecuencia imprevista

-C1 pide un deseo del pasado
-Genio concede el deseo (se pueden utilizar los defectos o no), y explica cómo habría sido/sería su vida
+ una consecuencia negativa
-C1 reformula su deseo para evitar esa consecuencia.

Desearía que mis padres **hubieran tenido** más hijos para poder tener hermanos.

De acuerdo, entonces tus padres **habrían tenido** dos hijos más, y **tendrías** una hermana mayor y un hermano pequeño.
Pero como **habrías sido** la mediana, siempre **habrías estado** en el medio de sus peleas.

Ah, entonces **desearía** que mis padres **hubieran tenido** solo otro hijo después de mí, para ser la hermana mayor.

Juegos procedentes de otras fuentes

EL JUEGO DEL MENTIROSO

INICIO	UNA PELÍCULA QUE MARCÓ MI VIDA 1	CÓMO CONOCÍ A MI MEJOR AMIGO/A 2	MI ÚLTIMA FIESTA DE CUMPLEAÑOS 3	LA ÚLTIMA VEZ QUE FUI AL CINE 4	MIS AFICIONES 5
MI COMIDA PREFERIDA 11	MI CIUDAD FAVORITA 10	LA HISTORIA DE MI FAMILIA 9	LA MÚSICA QUE MÁS ME GUSTA 8	LO QUE MÁS ODIO EN EL MUNDO 7	UNA EXPERIENCIA EXTRAÑA 6
LA ÚLTIMA VEZ QUE PERDÍ ALGO 12	MI LIBRO FAVORITO 13	UNA EXPERIENCIA INOLVIDABLE 14	MI ACTOR/ACTRIZ PREFERIDO/A 15	MI CASA 16	LO MEJOR DE MI CIUDAD 17
UNA BEBIDA QUE NO ME GUSTA 23	LA ÚLTIMA VEZ QUE VIAJÉ 22	MI MEJOR REGALO DE CUMPLEAÑOS 21	MI PRIMER AMOR 20	LA PERSONA QUE MÁS ME IMPORTA 19	MIS MAYORES DEFECTOS 18
MI PEOR REGALO DE CUMPLEAÑOS 24	COSAS A LAS QUE TENGO MIEDO 25	UNA FOTO ESPECIAL 26	MI ÚLTIMA PESADILLA 27	MI PRIMER DÍA DE COLEGIO 28	UNA SORPRESA INOLVIDABLE 29
UN OBJETO QUE CAMBIÓ MI VIDA 35	ALGO QUE APRENDÍ DE PEQUEÑO 34	UN LIBRO QUE MARCÓ MI VIDA 33	UNA PERSONA QUE MARCÓ MI VIDA 32	MI MAYOR MIEDO O FOBIA 31	ALGO QUE SIEMPRE ME EMOCIONA 30
MIS MANÍAS O PEORES HÁBITOS 36	ALGO QUE SÉ HACER BIEN 37	MI DEPORTE FAVORITO 38	ALGO EN LO QUE ME HE ESFORZADO 39	FIN	

MENTIRA	VERDAD	MENTIRA	VERDAD
MENTIRA	VERDAD	MENTIRA	VERDAD
MENTIRA	VERDAD	MENTIRA	VERDAD
MENTIRA	VERDAD	MENTIRA	VERDAD

© Verónica Tarantino Parada www.laclasedeele.com

https://www.laclasedeele.com/2015/09/juego-de-conversacion-el-mentiroso.html?m=1

-Jugador 1: tira un dado y va a la casilla. Toma una tarjeta M/V (u obtiene un número 0/1), y da la información adecuada según las condiciones.

-Jugador 2: hace preguntas para adivinar si es V/M. Si acierta, su turno, si no, repite el primero.

Adaptación:
-El compañero debe **valorar**, opinar, hacer algún deseo, **consejo**, etc. sobre lo dicho por el primero.

Hacer comparaciones

× Comparativos de **superioridad** e **inferioridad**:

• Verbo + ***más/menos*** + adjetivo/nombre/adverbio + ***que*** (+ oración de relativo):

– *Las personas con mayor atractivo físico se perciben como* (más agradable y deseable) [1] *más agradables y deseables que las demás personas.*

– *Quienes le dan mucha importancia al físico denotan* (menos autoestima) [2] *los que no lo hacen.*

• Verbo + ***más/menos que*** (+ oración de relativo):

– *En los jóvenes la publicidad* (influir menos) [3] *los amigos.*

– *Hay que* (aceptarse más a uno mismo) [4] *preocuparse por el paso de los años.*

• Usamos la preposición ***de*** en lugar de ***que*** si se trata de una oración de relativo que indica un mayo o menor grado, o cantidad de un mismo elemento que se compara:

– *Yo pienso que los jóvenes tienen* (menos interés) [5] *en el físico se cree.*

– *Gasta* (más dinero) [6] *en cuidarse aparenta.*

– (Deber cuidar más) [7] *las relaciones personales solemos cuidarlas.*

– *El físico* (poseer más efecto) [8] *en las relaciones personales y profesionales parece.*

CONTINUA

Nuevo Prisma B2

× Comparativos de **igualdad**:

• ***Tan*** + adjetivo/adverbio + ***como***:

– *Ahora muchos son* (adicto a las dietas) [9] *a hacer ejercicio físico para adelgazar.*

• ***Igual de*** + adjetivo/adverbio + ***que***:

– *Las personas que no miran por su aspecto son* (aceptable) [10] *las que lo hacen.*

• Verbo + ***tanto/a/os/as*** + nombre + ***como***:

– *En algunas profesiones le dan* (importancia) [11] *al físico de una persona a su capacitación.*

• ***La misma cantidad/el mismo número de*** + nombre + ***que***:

– *Según las encuestas, este año hay* (personas con trastornos alimentarios) [12] *el año pasado.*

• Verbo + ***tanto como*** + verbo/nombre:

– *Yo* (cuidar la autoestima) [13] *la satisfacción personal.*

• Verbo + ***lo mismo/igual que*** + verbo/nombre:

– *Hoy día, los hombres* (cuidarse) [14] *las mujeres.*

• Verbo + ***como*** + pronombre personal:

– *Algunos profesionales* (opinar) [15] *yo: dejarse llevar excesivamente por las modas se puede convertir en una obsesión.*

× Si el hablante y el oyente conocen el segundo término de la comparación, a menudo este se elide:

–*Pedro* (comer más) [16]

–*Arancha* (cuidarse menos) [17]

–*Mario* (vivir cerca, igual) [18]

https://rutaele.es/wp-content/uploads/2016/02/R13_COMECOCOS_comparativas_chino-chano_JB_A2-B1.pdf

-Compañero 1: compara dos elementos de diferentes columnas con estructuras comparativas determinadas (nº aleatorio, etc.).
Se pueden elegir dos elementos equivalentes o totalmente aleatorios.

-Compañero 2: adivina lo que se está comparando.

https://superlapiz.com/tableros/subjuntivo/

-Se tiran dos dados y se usa el subjuntivo adecuado.

-Compañero 2: nº aleatorio + comentar con algún uso concreto del subjuntivo

-Adaptación: modo “recorrido”, a ver quién llega antes al final.

Juegos corrientes con posibilidades de aplicación a la práctica oral de gramática

black stories

50 misterios escalofriantes

Más de 6.000 copias vendidas en España

3ª Edición

gen Games

Acertijos de tema criminal, muerte, misterio,e tc.
Los jugadores hacen preguntas S/N.

Un extraño robo

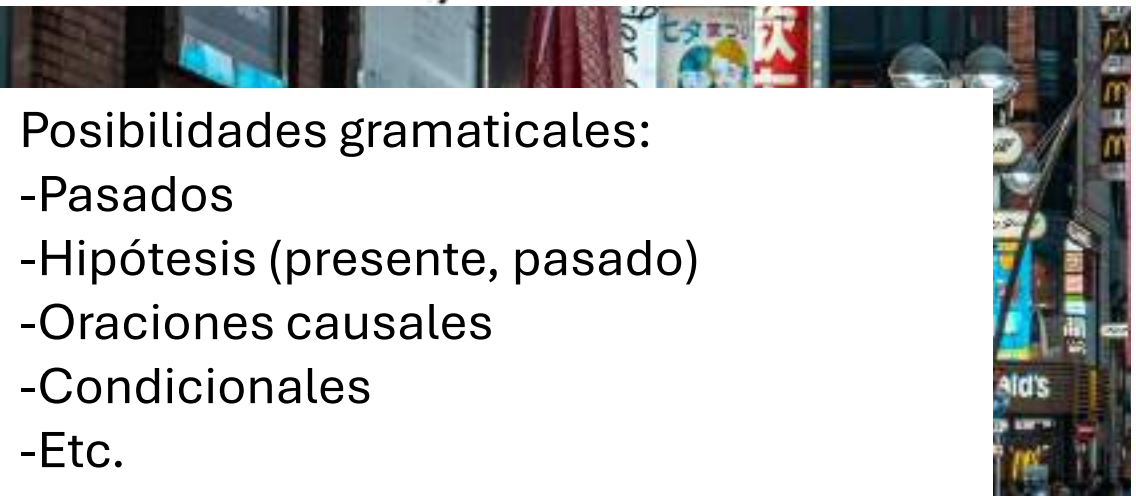
Un hombre roba un solo zapato.
Es evidente que un hombre está en grave peligro.

black

El hombre es un rico heredero. El asesino quiere matarlo para cobrar su herencia y para ello ha entrenado a un perro para acosar y matar a sus víctimas. El asesino usa el zapato para que el perro distinga el olor de su víctima.

La novela "El Sabueso de los Baskerville", (Título original: The Hound of the Baskervilles), ha sido llevada al cine numerosas veces. En ella el famoso detective Sherlock Holmes y su amigo el Dr. Watson protegen al joven heredero Sir Henry de los misteriosos ataques de un siniestro perro negro. El Autor de la novela: Sir Arthur Conan Doyle.

https://yesnogame.net/es



Posibilidades gramaticales:
-Pasados
-Hipótesis (presente, pasado)
-Oraciones causales
-Condicionales
-Etc.

Por una venta

Un comerciante se esfuerza demasiado en conseguir una venta y por eso acaba muriendo.

88% 10 min 6/10
mar 2018

Morir en el campo

Un hombre yace muerto en un campo. A su lado hay un paquete sin abrir. No hay ninguna otra criatura en el

88% 10 min 5/10
mar 2018

El disparo

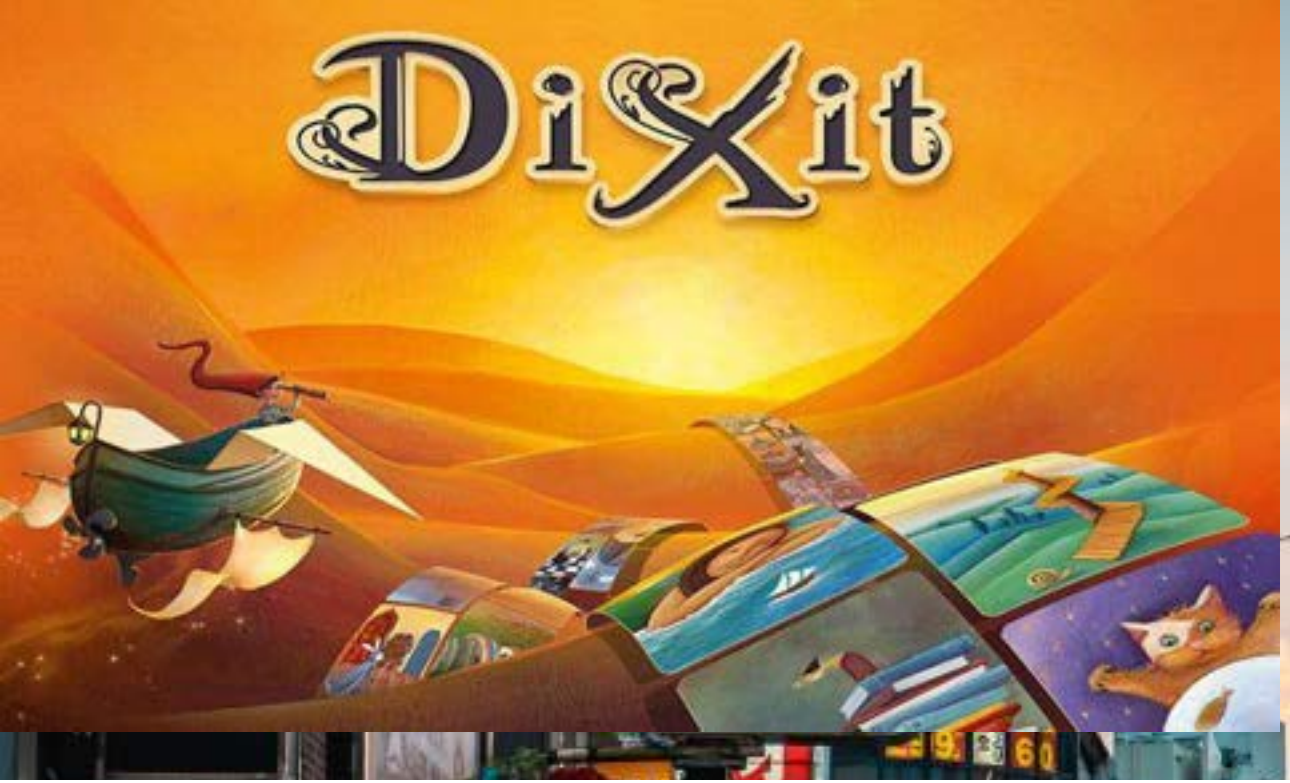
Un hombre realiza un disparo en plena calle. Esto hace que muchas personas salgan corriendo. Al cabo de

86% 8 min 4/10
sep 2022

Por un vaso de agua

Un hombre entra en un bar y pide un vaso de agua. El camarero saca una pistola de debajo del mostrador y le

85% 12 min 6/10
ene 2018



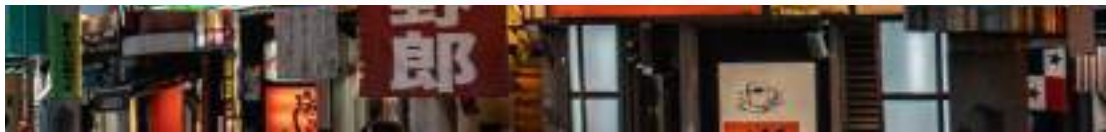
Tarjetas con dibujos abstractos, surrealistas y fantásticos.

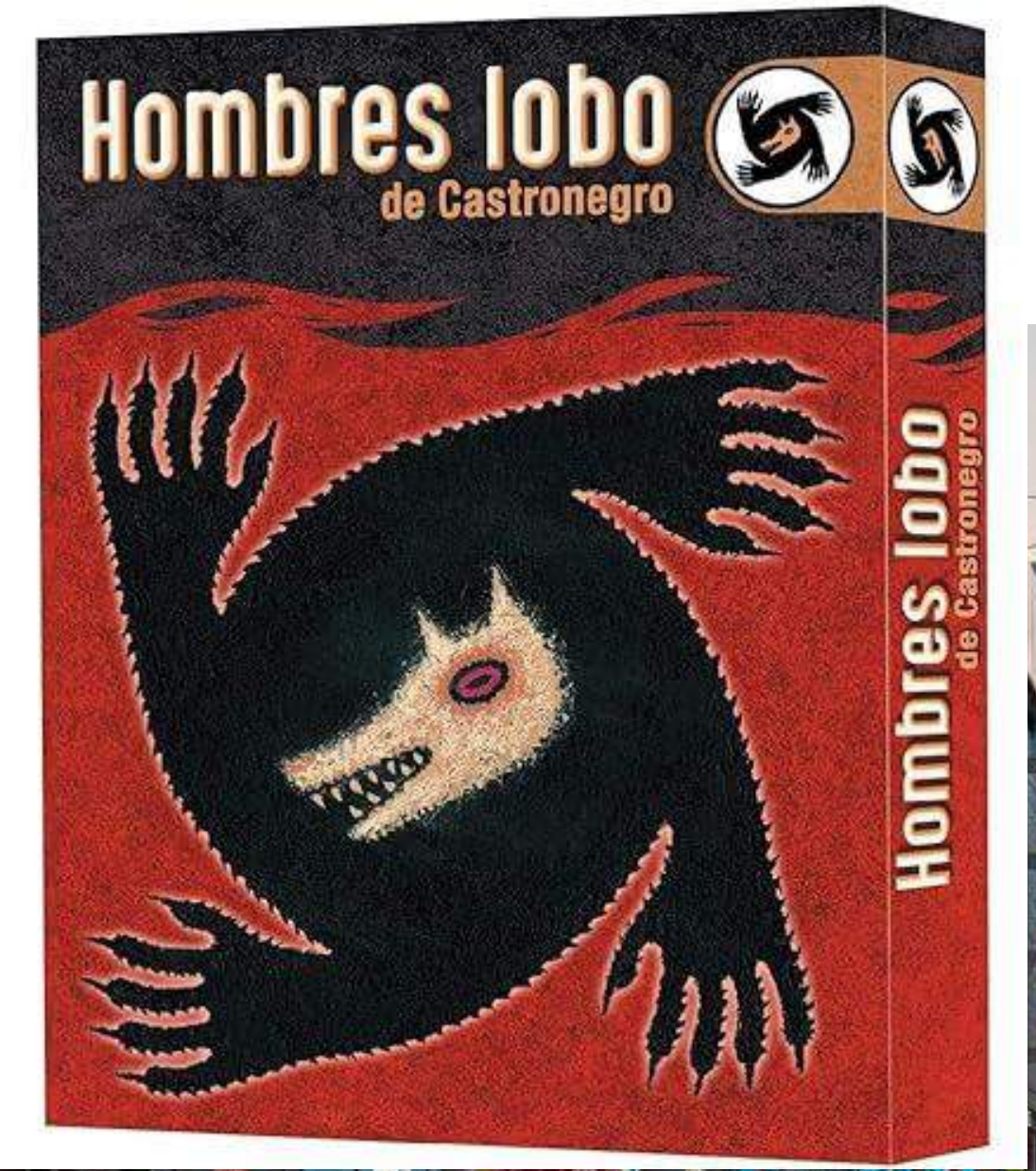
Resumen: Una persona crea una frase basada en una de sus cartas.

Los jugadores tienen que seleccionar una carta suya que se ajuste a la idea, y luego deben intentar adivinar qué carta es la original.

Opciones: condiciones gramaticales en las frases creadas, o en la discusión posterior.

→Se pueden recrear con IA fácilmente.





En el pueblo Castronegro, hay varios hombres lobo que matan habitantes (en cada turno muere uno).

Cada jugador tiene una carta con un rol/habilidad diferente y entre todos deben hablar para descubrir al/los hombres-lobo.

Versión simple con baraja de cartas: *El pueblo duerme*

Policía

Asesino

Posibilidades gramaticales:
-Opinión, valoración sobre las decisiones
-Pasados
-Condicionales
-Causales
-Etc.

En cada turno, el asesino mata a un jugador.

Entre todos deben hablar para intentar adivinar quién es, y el policía tiene que acusarlo antes de que mueran todos.

Posibilidad: otros personajes que ayuden a conocer la identidad del asesino.

Conclusiones:

-”Ludificación” simple:

-Material base: poco, sencillo, digital (en USB, móvil, etc.), referencial (listas de palabras numeradas, fotos en pantalla, etc.), NO internet, NO programas…

-Recursos simples: dados digitales, números aleatorios, cartas

-Basada en el contenido de la conversación

-Actividades “convenientes”:

-Por parejas

-Práctica de un aspecto gramatical concreto

-Fáciles de preparar e improvisar

-Papel de la IA:

-Creación de material gráfico de referencia: cuadrículas, imágenes…

-Creación de ideas para el material: condiciones, situaciones, etc.

-Uso por parte de los estudiantes durante el juego.

MUCHAS GRACIAS