ALGUNAS PROPUESTAS LÚDICAS PARA LA CLASE DE E/LE

Cristina Asiaín Satrústegui

Suiza

Objetivos del taller

- Fomentar la creatividad de los/as profesores/as desarrollando planteamientos prácticos, ideas y actividades que contribuyan a hacer una clase más interesante, estimulante y eficaz.
- Crear ambientes de aprendizaje más motivadores.

Contenido

- Selección de juegos y actividades tanto para fijar estructuras gramaticales como para estimular la adquisición de vocabulario y la conversación de una forma lúdica:

1- La rana Lucas
2- Escalera
3- Rompecabezas
4- Palabras escondidas
5- El cuerpo y las enfermedades
6- Yo desayuno el jabón
7- Dominó
8- Ensalada de cuentos

1- La rana Lucas

- **Tipo de actividad**
  Identificar y conjugar.
  En parejas o grupos pequeños.
- **Contenidos gramaticales:**
  Verbos irregulares frecuentes.

ACTAS XXXVIII (AEPE). Cristina ASIAÍN SATRÚSTEGUI. Algunas propuestas lúdicas pa...
Centro Virtual Cervantes

- **Forma de jugar:**

Se divide la clase y se les reparte un tablero, un dado y cuatro fichas.

Cada grupo toma una hoja en blanco para apuntar las formas verbales.

Empieza el jugador que saque el número más alto.

Se trata de conjugar correctamente los verbos de cada casilla.

El grupo deberá controlar si la forma es correcta, en caso de duda preguntar al profesor.

Si la forma es correcta, el jugador podrá avanzar, si no, se quedará donde estaba antes.

Entre la casilla 1 y la 61 hay una serie de ayudas y obstáculos. Cada 5 casillas hay una con la rana Lucas. Cuando un jugador cae en una de estas casillas, salta automáticamente a la próxima casilla con la rana Lucas, diciendo: "De rana a rana y tiro porque me da la gana", y tira otra vez.

Las casillas obstáculo son:

15- **¿Dónde estoy?** Lucas se ha perdido. El jugador tiene que esperar un turno sin jugar.
28- **!Accidente!** Lucas se ha caído y no puede saltar. Dos turnos sin jugar.
37- **¡La pausa!** Lucas esta cansado y duerme la siesta. Un turno sin jugar.
45- **Tormenta** A causa de la tormenta, Lucas tiene que refugiarse. Un turno sin jugar.
55- **La cigüeña asesina** Obstáculo más peligroso. La cigüeña se come a Lucas. Hay que volver a la casilla N°1

Para llegar a la casilla final (N°61), hay que sacar en el dado el número exacto, si no, habrá que retroceder tantas casillas como puntos sobren.

- **Variantes:**

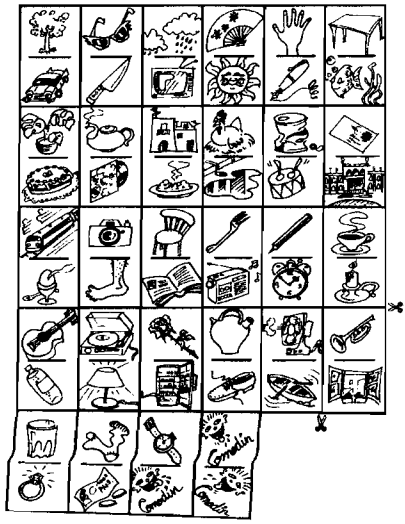
Para grupos avanzados:

El profesor escoge el modo y el tiempo en que se conjugarán los verbos y los jugadores deberán formular oraciones.

Para aumentar la dificultad, inventar una historia. Para ello cada jugador intentará formular una o más oraciones, manteniendose una secuencia lógica y divertida.

ACTAS XXXVIII (AEPE). Cristina ASIAÍN SATRÚSTEGUI. Algunas propuestas lúdicas pa...
Centro Virtual Cervantes

Observaciones



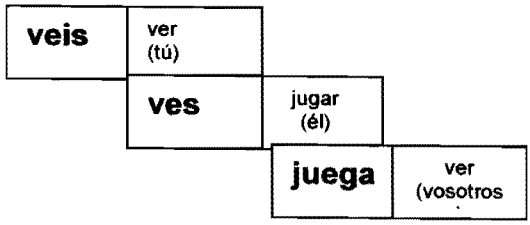
2- Escalera

- **Tipo de actividad:**
  Emparejar los infinitivos con la persona correspondiente conjugada..
  Grupos pequeños.

- **Contenidos gramaticales:**
  Conjugación verbal.

- **Forma de jugar:**
  Dividir la clase en grupos (max. 4 personas).
  Repartir las fichas entre los números de jugadores.
  Para empezar se toma cualquier ficha y a partir de ella se coloca la que corresponda, hasta completar la escalera.

ACTAS XXXVIII (AEPE). Cristina ASIAÍN SATRÚSTEGUI. Algunas propuestas lúdicas pa...
Centro Virtual Cervantes



Si una ficha no puede ser utilizada significa que hay un **error**. Para terminar se lee en voz alta la conjugación (tú ves, él juega...) de esta manera pueden localizarse posibles errores.

- Variantes:

Pueden practicarse cualquier tiempo verbal.
Puede combinarse las tres conjugaciones (-ar,-er,-ir), o trabajar sólo con una de ellas.

Observaciones:

_____
_____
_____
_____

3- Rompecabezas

- Tipo de actividad:

Identificar y armar.
Trabajo individual, en parejas o en grupos pequeños.

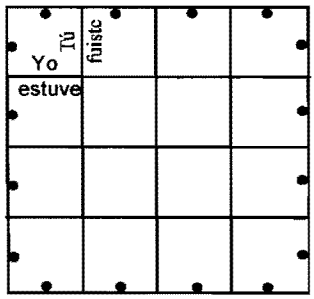
- Contenidos gramaticales:

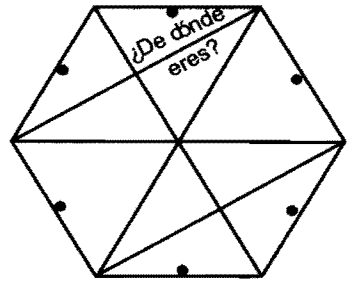
Pronombres interrogativos.

- Forma de jugar:

Los alumnos pueden construir en grupos sus propios rompecabezas con cartón o cartulina e intercambiar.
Se dibuja la figura geométrica, luego se escribe y finalmente se corta.

ACTAS XXXVIII (AEPE). Cristina ASIAÍN SATRÚSTEGUI. Algunas propuestas lúdicas pa...
Centro Virtual Cervantes





- **Variantes:**

Puede utilizarse para practicar la conjugación y el uso de los diferentes tiempos y modos.
Ejemplos:
1) Pronombre – Verbo conjugado
2) Pregunta – Respuesta
3) Oraciones cortadas

Observaciones:

_____

_____

_____

4- Palabras escondidas

- **Tipo de actividad:**
  Identificar vocabulario
  Trabajo individual (Hacer en casa).

- **Contenidos gramaticales:**
  Sustantivos, adjetivos, adverbios, verbos, etc.

- **Forma de jugar:**
  Los alumnos escriben una palabra en cada línea dejando en blanco una casilla
  (Nunca debe ser la primera o la última letra)

ACTAS XXXVIII (AEPE). Cristina ASIAÍN SATRÚSTEGUI. Algunas propuestas lúdicas pa...
Centro Virtual Cervantes

	C		S	A		
		S	I		L	A
		M	E		A	
C		M	A			

Después, con letras elegidas al azar, rellenan las casillas que quedan a la izquierda y a la derecha de las palabras escritas.

S	C		S	A	H	R
N	I	S	I		L	A
Z	J	M	E		A	K
C		M	A	S	A	X

Finalmente el compañero tiene que identificarlas y escribir la letra que falta en cada palabra.

Observaciones:

5. El cuerpo y las enfermedades

- **Tipo de actividad:**
  Relacionar palabras con ilustraciones..
  Grupos pequeños.

- **Vocabulario y recursos lingüísticos:**
  Vocabulario de las partes del cuerpo, acciones, enfermedades y remedios.
  Estructuras:

ACTAS XXXVIII (AEPE). Cristina ASIAÍN SATRÚSTEGUI. Algunas propuestas lúdicas pa...
Centro Virtual Cervantes

1. ¿Cómo está Pepe?
2. ¿Qué tiene Pepe?
   ¿Qué le pasa a Pepe?
3. ¿Qué debe hacer Pepe?
   ¿Qué tiene que hacer Pepe?

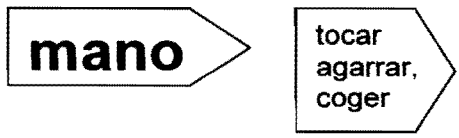
Oraciones condicionales:
Ej: Si Pepe tiene catarro tiene que tomar jarabe.

- Material:

Dos posters con el cuerpo humano.
Tarjetas Post it pequeñas.
El juego de Pepe.
Tres cartulinas con las preguntas 1,2,3.

- Forma de jugar:

Posters: Colgarlos en un lugar visible.
Tarjetas Post it: Hacer dos tacos, uno con los nombres de las partes del cuerpo y otro con las acciones que se pueden hacer con las mismas.



Parte I:

1) Repartir las etiquetas con las partes del cuerpo entre los alumnos.
2) Indicar que coloquen cada etiqueta en la parte que corresponda.
3) El profesor controla el trabajo de los diferentes grupos y ayuda en caso necesario.
4) Al terminar, los alumnos leen en voz alta las partes del cuerpo con sus respectivos artículos.
5) Repetir el mismo proceso con las etiquetas de las acciones.
6) Al completar los dos posters, cada alumno elige dos o tres partes del cuerpo para formar oraciones.

Ej: Yo agarro la pelota con la mano.
Yo puedo agarrar la pelota con la mano.
La mano sirve para agarrar la pelota.

ACTAS XXXVIII (AEPE). Cristina ASIAÍN SATRÚSTEGUI. Algunas propuestas lúdicas pa...
Centro Virtual Cervantes

Parte II: "El Juego de Pepe."

1) Colocar las tres cartulinas y las tarjetas de Pepe sobre la mesa, desordenadas.
2) Poner las tarjetas de Pepe debajo de la cartulina correspondiente.
3) Hacer oraciones condicionales: Cuando acaben de colocar todas las tarjetas, cada alumno escoge una del grupo "¿Qué tiene Pepe?", otra del grupo ¿Qué debe hacer Pepe? y forma una oración condicional.
4) Colocar las tres cartulinas y las tarjetas de Pepe sobre la mesa, desordenadas.
5) Poner las tarjetas de Pepe debajo de la cartulina correspondiente.
6) Hacer oraciones condicionales: Cuando acaben de colocar todas las tarjetas, cada alumno escoge una del grupo "¿Qué tiene Pepe?", otra del grupo ¿Qué debe hacer Pepe? y forma una oración condicional.

- **Variantes:**

  Este sistema de juego puede emplearse para introducir o practicar todo tipo de vocabulario, como la casa, medios de transporte, el clima, etc.

Observaciones:

_____

_____

_____

6. Yo desayuno el jabón

- **Tipo de actividad:**

  Emparejar sustantivos y verbos.
  Dos grupos.

- **Vocabulario y recursos lingüísticos:**

  Vocabulario de objetos y actividades de la vida cotidiana.
  Construcción de oraciones.

- **Forma de jugar:**

  Preparar una hoja para cada grupo.
  Hoja 1: "Actividades que haces en un día cualquiera, desde la mañana hasta la noche".
  Hoja 2: "Objetos que tocas a lo largo del día".
  Dividir la clase en dos grupos, A y B.

ACTAS XXXVIII (AEPE). Cristina ASIAÍN SATRÚSTEGUI. Algunas propuestas lúdicas pa...
Centro Virtual Cervantes

Cada grupo recibe una hoja de trabajo diferente y hace una lista de objetos o actividades.
(Un grupo no sabe lo que hace el otro).

Al terminar, cada grupo explica en pleno lo que le ha tocado hacer. (Simplemente decir qué tipo de lista han hecho, sin mencionar todavía las palabras).Después el grupo A dice la primera palabra de su lista. Igualmente el grupo B.
Por turnos, cada grupo debe construir una oración con sentido, pero que pueda ser también divertida, combinando las dos palabras y así sucesivamente con las demás palabras.
Opcional: El profesor puede escribir las oraciones en la pizarra para facilitar la corrección.

- Variantes:

Para disminuir la dificultad del ejercicio, el alumno que le toque hacer la oración puede elegir en su lista la palabra que más le convenga.

Observaciones:

Haz una lista de los **objetos** que tú **tocas** a lo largo del día

1. La cama	11.
2.	12.
3.	13.
4.	14.
5.	15.
6.	16.
7.	17.
8.	18.
9.	19.
10.	20.

ACTAS XXXVIII (AEPE). Cristina ASIAÍN SATRÚSTEGUI. Algunas propuestas lúdicas pa...
Centro Virtual Cervantes

Haz una lista de las **actividades** que **haces** un día cualquiera

1. Me despierto	11.
2.	12.
3.	13.
4.	14.
5.	15.
6.	16.
7.	17.
8.	18.
9.	19.
10.	20.

7. Dominó

- Tipo de actividad:

Emparejar.
Grupos de 4.

Vocabulario y recursos lingüísticos:

Los nombres de los objetos que aparecen en el dominó, materiales de los que están hechos, nombres genéricos como aparato eléctrico, animal, etc.
Expresiones: sirve para, funciona con, son de la misma familia, etc.

- Forma de jugar:

Colocar las fichas boca abajo en el centro de la mesa. Cada jugador elige 7. Empieza cualquiera. Por turnos, cada uno debe añadir una ficha a cualquiera de las que están en los dos extremos de la cadena, explicando cuál es la relación entre los objetos.
Ej: pie – mano. "El pie va con la mano, porque los dos son partes del cuerpo".
Cualquier relación es válida siempre que esté bien razonada y el grupo la acepte. El jugador que no pueda establecer una relación, dice "paso" y espera el turno siguiente. Existen dos fichas comodines: el jugador que las utilice da el nombre de un objeto en su lugar y el siguiente jugador relaciona alguna de sus fichas con el objeto designado en sustitución del comodín.

ACTAS XXXVIII (AEPE). Cristina ASIAÍN SATRÚSTEGUI. Algunas propuestas lúdicas pa...
Centro Virtual Cervantes

- **Variantes:**

  Para grupos más avanzados:

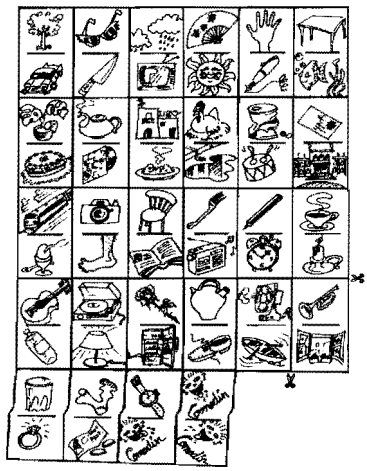
  1) Motivar a los alumnos a establecer relaciones originales y divertidas.

  Ej: Yo necesito ***el ventilador*** porque ***tus calcetines*** huelen muy mal.

  2) Para practicar tiempos verbales:

  Ej: Ayer fui en ***barca*** y pesqué una ***lata.***

Observaciones:



8. Ensalada de cuentos

- **Tipo de actividad:**

  Hablar y redactar.

  Grupos pequeños.

- **Vocabulario y recursos lingüísticos:**

  Usos de los tiempos del pasado. elementos ordenadores del discurso: primero, entonces, luego, después, de pronto, de repente, mientras, al final etc...

ACTAS XXXVIII (AEPE). Cristina ASIAÍN SATRÚSTEGUI. Algunas propuestas lúdicas pa...
Centro Virtual Cervantes

Expresiones: erase una vez,.colorín colorado este cuento se ha acabado, etc.

- **Forma de jugar:**

Repartir entre los componentes del grupo el mismo número de tarjetas y una hoja en blanco por grupo. El juego consiste en redactar un cuento entre todos usando los elementos de las tarjetas. Introducir entonces las fórmulas típicas para empezar y terminar un cuento. Uno de los jugadores comienza con "Erase una vez..." y coloca una de sus tarjetas diciendo una o más oraciones en pasado (relacionadas con la tarjeta que deja en la mesa). Al mismo tiempo debe escribirlas en una hoja en blanco y pasarla al siguiente. Este hace lo mismo eligiendo entre sus tarjetas la más adecuada para seguir la narración, y así sucesivamente. Recordar que es un cuento en donde todo es posible. Al final leer los diferentes cuentos.

- **Variantes:**

Dar a cada grupo el mazo de tarjetas colocadas boca abajo sobre la mesa. Por turnos, deben destapar una y relacionarla con la anterior,aumentandose así la dificultad.

Observaciones:



ACTAS XXXVIII (AEPE). Cristina ASIAÍN SATRÚSTEGUI. Algunas propuestas lúdicas pa...
Centro Virtual Cervantes