

RECOPILACIÓN DE DINÁMICAS



ÍNDICE

PRESENTACIÓN DE LA RECOPIACIÓN DE DINÁMICAS	1
<u>VOCABULARIO</u>	
DINÁMICA: Ahorcados temáticos	2
DINÁMICA: Bingo	3
DINÁMICA: ¡Burro!	6
DINÁMICA: Criptograma silábico	8
DINÁMICA: Definiciones	11
DINÁMICA: Dominó de sinónimos y antónimos	13
DINÁMICA: Espabilao	16
DINÁMICA: Memory Temático	20
DINÁMICA: Mi mochila / Mi maleta	25
DINÁMICA: Palabras encadenadas	26
DINÁMICA: Profesiones secretas	27
DINÁMICA: Stop	29
DINÁMICA: Susurros	30
<u>GRAMÁTICA</u>	
DINÁMICA: Escultura móvil	31
DINÁMICA: Concurso de gramática	33
DINÁMICA: El dado	34
DINÁMICA: La Oca	35
DINÁMICA: Si fuera... ..	38
DINÁMICA: Tarjetas de cuentacuentos	40
<u>FONÉTICA</u>	
DINÁMICA: Actividades percepción fonética	45
<u>ORALIDAD</u>	
DINÁMICA: Barómetro de valores	49
DINÁMICA: Detective vocal/ consonante	50
DINÁMICA: Diferencias imágenes	51
DINÁMICA: Caja Misteriosa	55
DINÁMICA: Canciones	56
DINÁMICA: Categorías y jerarquías de conceptos (mapas conceptuales)	63
DINÁMICA: Cómic	64
DINÁMICA: Descripción de imágenes	75
DINÁMICA: Imagen estropeada	76
DINÁMICA: La estrella	79
DINÁMICA: Lenguaje arbitrario	80
DINÁMICA: Me recuerda a... ..	81
DINÁMICA: Oyes-dices... ..	82
DINÁMICA: Problemas y consejos	85
DINÁMICA: ¿Quién tiene la culpa?	86
DINÁMICA: Tabú y tabú inverso	87
<u>ESCRITURA/LECTURA</u>	
DINÁMICA: Cadáver exquisito	88
DINÁMICA: Dictado	89
DINÁMICA: Redacción de noticias	90

	INICIAL	MEDIO	AVANZADO
VOCABULARIO	Ahorcados temáticos (2)	Ahorcados temáticos (2)	Ahorcados temáticos (2)
	Bingo (3)	Bingo (3)	Bingo (3)
	Burro (6)	Burro (6)	Burro (6)
		Criptograma silábico (8)	
		Definiciones (11)	Definiciones (11)
		Dominó de sinónimos/antónimos (13)	Dominó de sinónimos/antónimos (13)
	Espabilao (16)	Espabilao (16)	
	Memory Temático (20)	Memory Temático (20)	Memory Temático (20)
	Mi mochila/Mi maleta (25)	Mi mochila/Mi maleta (25)	
		Palabras encadenadas (26)	Palabras encadenadas (26)
	Profesiones secretas (27)	Profesiones secretas (27)	
	Stop (29)	Stop (29)	
	Susurros (30)	Susurros (30)	
GRAMÁTICA		Escultura móvil (31)	Escultura móvil (31)
		Concurso de gramática (33)	Concurso de gramática (33)
	El dado (34)	El dado (34)	
	La Oca (35)	La Oca (354)	La Oca (35)
		Si fuera (38)	Si fuera (38)
		Tarjetas cuentacuentos (40)	
FONÉTICA	Actividades fonética (45)	Actividades fonética (45)	
ORALIDAD (Expresión/comprensión)		Barómetro de valores (49)	Barómetro de valores (49)
			Detective vocal/consonante (50)
	Diferencias dibujos (51)	Diferencias dibujos (51)	Diferencias dibujos (51)
	Caja misteriosa (55)	Caja misteriosa (55)	Caja misteriosa (55)
	Canciones (56)	Canciones (56)	Canciones (56)
			Categorías y jerarquías de conceptos (63)
		Comics (64)	Comics (64)
		Descripción imágenes (75)	Descripción imágenes (75)
	Imagen estropeada (76)	Imagen estropeada (76)	Imagen estropeada (76)
		La estrella (79)	La estrella (79)
			Lenguaje arbitrario (80)
		Me recuerda a... (81)	Me recuerda a...(81)
	Oyes/dices (82)	Oyes/dices (82)	Oyes/dices (82)
		Problemas y consejos (85)	
		¿Quién tiene la culpa? (86)	
	Tabú (87)	Tabú (87)	
ESCRITURA/LECTURA			Cadaver exquisito (88)
		Dictado (89)	Dictado (89)
			Redacción de noticias (90)

PRESENTACIÓN DE LA RECOPIACIÓN DE DINÁMICAS

Esta recopilación es fruto de la experiencia y del intercambio. En La Biblio comenzamos hace ya nueve años el proyecto de clases de castellano para lo que aprovechamos la ayuda en material y experiencias de otro colectivo de Madrid como es La Prospe. A partir de ahí fuimos adaptando y ampliando los materiales hasta dar con esta recopilación de dinámicas que utilizamos en las clases.

Contamos con un alumnado muy diverso en nacionalidades, con condiciones laborales y de vida que dificultan la asistencia a las clases con regularidad y acostumbrado a modos de aprendizaje distintos a los nuestros en muchos casos.

En este contexto entendemos que el aprendizaje usando dinámicas en grupo de carácter más o menos lúdico, y la interacción con objetos, ya sean tarjetas de apoyo, material escrito o audiovisual, u otros elementos, facilitan la enseñanza y el aprendizaje mutuo.

Por estas razones nos parece útil esta propuesta de dinámicas cuyo objetivo es motivarnos para su uso en las clases y ser punto de partida para el enriquecimiento de éstas y de otras muchas que faltan en esta recopilación.

Para el manejo práctico de esta guía, podemos fijarnos en el cuadro-índice donde figuran las dinámicas repartidas en función de su objetivo didáctico principal, aunque transversalmente compete a varios, indicándose el número de dinámica y la página donde se encuentra. Las dinámicas descritas, además del objetivo didáctico, cuentan con la explicación, materiales necesarios y tiempo de preparación, y duración aproximada.

Así que nada más, ahora sólo queda que entre todos las usemos, las mejoremos y las amplíemos.

DINÁMICA: Ahorcados temáticos

OBJETIVO: Vocabulario (ampliar el vocabulario sobre algún tema, activar los conocimientos previos)

NIVEL: Inicial – medio - alto

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 3

TIEMPO DE PREPARACIÓN: 5 min

MATERIAL NECESARIO: Pizarra

DURACIÓN aproximada: Lo que se quiera

DESCRIPCIÓN:

- 1.-Se elige un tema.
- 2.-Una persona sale a la pizarra y, o bien se le pasa una tarjeta en la que aparece una palabra relacionada con el tema, o bien se le pide que la escoja ella.
- 3.-En la pizarra debe dibujar el número de letras que tiene la palabra, simbolizando cada letra con una raya.
- 4.-La clase debe ir diciendo letras. Si la letra está incluida en la palabra se escribe sobre la posición que le corresponda. Si no pertenece a la palabra, se escribe a un lado y se va dibujando la figura de un ahorcado.
- 5.-Para finalizar, se puede plantear que hagan una composición escrita graciosa usando las palabras que se han utilizado.

DINÁMICA: Bingo

OBJETIVO: Vocabulario

NIVEL: Inicial – medio - alto

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 6

TIEMPO DE PREPARACIÓN: entre 5 y 30 min., dependiendo del tipo de bingo

MATERIAL NECESARIO: cartones bingo, papeletas

DURACIÓN aproximada: 15 minutos o más

DESCRIPCIÓN:

- Bingo de números:

Se reparte un cartón a cada alumno y el profesor o los alumnos van leyendo las papeletas con los números. Los alumnos van marcando en sus cartones los números que coinciden. Gana el que marca todos los números. El bingo de toda la vida, en resumen.

Se adjunta ejemplo de cartones para imprimir y recortar

- Bingo de palabras: (se adjunta ejemplo de 6 cartones con 6 palabras cada uno)

Igual que el de números pero con palabras, para practicar la fonética y la escritura. No importa tanto que conozcan el significado de las palabras como que sepan diferenciar los sonidos y reconocerlos

Se adjunta ejemplo de cartones para imprimir y recortar

- Bingo de palabras/imágenes:

Igual que el anterior pero los cartones tienen una mezcla de imágenes y palabras. El profesor va leyendo, o enseñando en el caso de las imágenes, las papeletas. Debería de hacerse de manera que las imágenes de los cartones se correspondan con palabras escritas en las papeletas y viceversa. Se trabaja no solo la fonética y la escritura sino también el vocabulario. Un poco más laborioso que los anteriores

TARJETAS BINGO NÚMEROS

11.290	84	243	16.935	8.093	1.054	5.725	2.019	28
24	1.746	578.420	36	22.573	336	669	3	21
578	26.037	77	867	41	882.725	663.882	75.273	5.998
8.675	110.973	209	13.013	1.149	69.485	8.588	107.429	969
36.987	24	936.726	55.481	17.345	9.777	1.004	11.445	888
4	291	3.079	6	140	337.338	5	1.333	339.625
93	1.884	227.463	73.969	16	3.487	229.163	12.162	25.087
624	6.177	88.274	936	181	736.553	4.050	12	474
2.055	264.027	298	3.083	1.241	337	42.325	6.967	3.923
88.005	39	3.854	132.008	13	47.262	37.631	1	583.229
9	21.882	449	14	176.005	556	6.075	50.169	589
7.290	1.473	238.665	10.935	4.105	86.543	18.243	462	1.768
487	63	39.372	731	14.573	8			
17	161.166	3.308	26	9.659	295.776			
53.718	111.976	17.187	80.577	29	2.298			

TARJETAS BINGO PALABRAS

CASA	MESA	GUAPO	CAMIÓN	JEFE	LECHE
COJÍN	NUBE	LLUVIA	BRAZO	JAMÓN	VENTANA
BICICLETA	BONITO	CHOCOLATE	MANTE- QUILLA	CAZA	LLAVES
SALERO	CEJA	ZAPATO	VELA	NARIZ	GATO
UÑA	ESPEJO	QUESO	SILLA	BAÑO	QUIEN
GUITARRA	CIGARRO	VIEJO	CAZADORA	NEVERA	OJO

DINÁMICA: ¡Burro!

OBJETIVO: Vocabulario

NIVEL: Inicial – medio - alto (basta con adaptar las cartas).

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 4

TIEMPO DE PREPARACIÓN: 20 minutos, para hacer las cartas.

MATERIAL NECESARIO: cartas (o cartulina y tijeras para hacer otras).

DURACIÓN aproximada: 25 minutos.

DESCRIPCIÓN:

Es el “¡Burro!” de toda la vida, pero con grupos de palabras.

Se hacen tantos grupos de 5 palabras como alumnos haya. Por ejemplo, si hay 4 alumnos se hacen 4 grupos de 5 palabras cada uno Ej.: un grupo es las profesiones y tiene estas cinco palabras: albañil, fontanero, médico, funcionario y periodista). Se mezclan y se les reparte 5 cartas a cada alumno.

Se trata de que cada alumno intente reunir todas las palabras de un grupo. Para ello, se va diciendo: “Una, dos y tres” y al decirlo cada uno tiene que pasarle una carta boca abajo a quien tenga a su derecha, recogiendo a la vez la que le dan por la izquierda. Y otra vez: “Una, dos y tres” y todos a la vez repiten la misma operación. Así, hasta que alguno consiga reunir las cinco cartas de un grupo y, poniendo la mano encima de la mesa, grite “¡Burro!” y el resto tienen que poner encima sus manos; el último que la pone tiene una “B”. En la siguiente ronda el último que ponga la mano tendrá una “U” y así sucesivamente, hasta completar la palabra B-U-R-R-O (que, obviamente, se puede sustituir por otra).

PROFESOR	FONTANERO	MÉDICO	PERIODISTA	ALBAÑIL
SOFÁ	CAMA	ESTANTERÍA	SILLA	MESA
MADRE	NUERA	SOBRINO	CUÑADA	ABUELO
PELIRROJO	CANOSO	CASTAÑO	MORENO	RUBIO
CERÁMICA	MADERA	CRISTAL	METAL	PLÁSTICO

DINÁMICA: Criptograma silábico

OBJETIVO: Vocabulario

NIVEL: Medio

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 2 ó mas

TIEMPO DE PREPARACIÓN: Ninguno

MATERIAL NECESARIO: Fichas

DURACIÓN aproximada: 15 minutos

DESCRIPCIÓN:

Se coloca el mazo de tarjetas encima de la mesa o, si son muchos alumnos, el profe escribe en la pizarra la palabra con la silaba desordenada.

El profesor da la primera pista y el alumno que adivine la palabra se lleva 3 puntos, si no la adivina se lee la segunda pista y si lo acierta se lleva 2 puntos, a la tercera se lleva 1 punto.

Se puede hacer en común, todos a la vez , o de uno en uno.

madera

de-ma-ra

1. Los árboles nos la proporcionan.
2. Se utiliza para fabricar muebles.
3. Acaba por *ra*.

provincia

vin-pro-cia

1. Es un tipo de división del territorio.
2. En España, una agrupa a diversos municipios.
3. Empieza por *pro*.

perfumería

fu-rí-per-a-me

1. Es un tipo de tienda.
2. En ella se venden perfumes y cosméticos.
3. Empieza por *per*.

discoteca

te-ca-co-dis

1. Es un tipo de local para divertirse.
2. La gente joven va a bailar a ellas.
3. Acaba por *ca*.

enfermera

me-ra-fer-en

1. Trabaja en hospitales, clínicas, consultorios.
2. La mayoría de estos profesionales son mujeres.
3. Acaba por *ra*.

venezolano

la-no-ve-zo-ne

1. Se refiere a un país sudamericano.
2. En este país hay mucho petróleo.
3. Acaba por *no*.

babero

ro-ba-be

1. Es un trozo de tela que se pone en el pecho.
2. Lo usan los bebés para no mancharse cuando comen.
3. Empieza por *ba*.

cinturón

rón-cin-tu

1. Es una tira de cuero larga.
2. Para algunos es decorativo, pero a otros los ayuda a no perder los pantalones.
3. Empieza por *cin*.

DINÁMICA: Definiciones

OBJETIVO: Vocabulario

NIVEL: Medio - alto

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 2

TIEMPO DE PREPARACIÓN: el que se tarde en preparar las definiciones

MATERIAL NECESARIO: tarjetas de palabras y definiciones

DURACIÓN aproximada: 15-20 min, depende del número de palabras

DESCRIPCIÓN:

Se escriben, en tarjetas, las definiciones del vocabulario que se quiera trabajar. Dependiendo del nivel de los alumn@s, las definiciones pueden sacarse directamente del diccionario o crearlas los profes. En otras tarjetas se escriben los nombres de las palabras que se han definido.

Se ponen en la mesa y boca arriba las tarjetas de las palabras (que se vean todas) y en un taco las definiciones.

Por turnos los alumn@s van cogiendo tarjetas del taco y leyendo en voz alta las definiciones. El/la alumn@ que lee la definición tiene que adivinar a qué palabra de las de la mesa corresponde. Si no adivina la palabra pasa al siguiente alumn@. Gana el/la alumn@ que más tarjetas adivine.

CAMISA	Prenda de vestir de tela que cubre el torso, abotonada por delante, generalmente con cuello y mangas
FALDA	Prenda de vestir o parte del vestido de mujer que cae desde la cintura.
PANTALÓN	Prenda de vestir que se ajusta a la cintura y llega generalmente hasta el pie, cubriendo cada pierna separadamente
JERSEY	Prenda de vestir de punto, cerrada y con mangas, que cubre desde el cuello hasta la cintura aproximadamente
CAMISETA	Prenda interior o deportiva que cubre el tronco, generalmente sin cuello
SUDADERA	Jersey o chaqueta deportivos, a veces con capucha
BLUSA	Prenda abierta de tela fina, similar a la camisa, que usan las mujeres y los niños, y que cubre la parte superior del cuerpo
CHAQUETA	Prenda exterior de vestir, con mangas y abierta por delante, que cubre el tronco
CORBATA	Tira de seda o de otra materia adecuada que se anuda o enlaza alrededor del cuello, dejando caer los extremos
CHALECO	Prenda de vestir sin mangas, que cubre el tronco hasta la cintura y se suele poner encima de la camisa o blusa
CALZONCILLO	Prenda de la ropa interior masculina, que cubre desde la cintura hasta parte de los muslos
BRAGA	Prenda interior femenina, que cubre desde la parte inferior del tronco y tiene dos aberturas en las piernas
MINIFALDA	Falda corta que queda muy por encima de la rodilla
VESTIDO	Traje entero de mujer
CHAL	Paño de seda o lana que puesto en los hombros, sirve a las mujeres como abrigo o adorno
BUFANDA	Prenda larga y estrecha, por lo común de lana o seda, con que se envuelve y abriga el cuello y la boca
GUANTE	Prenda para cubrir la mano, que se hace, por lo común, de piel, tela o tejido de punto, y tiene una funda para cada dedo
MANOPLA	Guante sin separaciones para los dedos, o con una para el pulgar
POLO	Prenda de vestir que llega hasta la cintura, con cuello, y abotonada por delante en la parte superior

DINÁMICA: Dominó de sinónimos y antónimos

OBJETIVO: Vocabulario

NIVEL: Medio - alto

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 3, para que sea algo dinámico.

TIEMPO DE PREPARACIÓN: si se utiliza el modelo de domino que se adjunta, el tiempo de imprimirlo y recortar las fichas.

MATERIAL NECESARIO: el dominó que se adjunta.

DURACIÓN aproximada: 30 minutos o más.

DESCRIPCIÓN:

Se reparten las fichas y se juega al dominó, haciendo coincidir cada extremo de una ficha con su contrario. Las casillas en blanco son comodines.

GUAPA	ABURRIDO	FUERTE	ALEGRE	BLANDA
DIVERTIDO	DÉBIL	TRISTE	DURA	SIMPÁTICO

ANTIPÁTICO	PEQUEÑA	BAJA	CALIENTE	GORDO
GRANDE	ALTA	FRÍO	DELGADO	TRABAJADOR

VAGO	INFELIZ	SUPERFICIAL	BORDE	LEJANA
FELIZ	PROFUNDA	AMABLE	CERCANA	SUCIO

LIMPIO	CARA	SANO	LENTA	OPTIMISTA
BARATA	ENFERMO	RÁPIDA	PESIMISTA	TORPE

HÁBIL	TONTO	GENEROSA	JOVEN	ONDULADA
LISTO	EGOÍSTA	VIEJO	LISA	OSCURO

CLARO	INDISCRETA	CORTO	REALISTA	
DISCRETA	LARGO	IDEALISTA		TÍMIDO

EXTRO- VERTIDO	TRANQUILA	SINCERO	ESTRECHO	POBRE
NERVIOSA	MENTIROSO	ANCHO	RICA	VALIENTE

COBARDE				SOCIABLE
		SOLITARIA		FEA

DINÁMICA: Espabilao

OBJETIVO: Vocabulario

NIVEL: Inicial - medio

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 6

TIEMPO DE PREPARACIÓN: 10 minutos más lo que se tarde en recopilar imágenes

MATERIAL NECESARIO: tarjetas

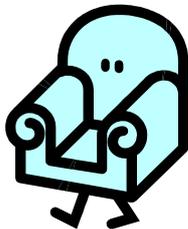
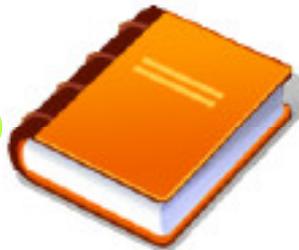
DURACIÓN aproximada: 10 minutos

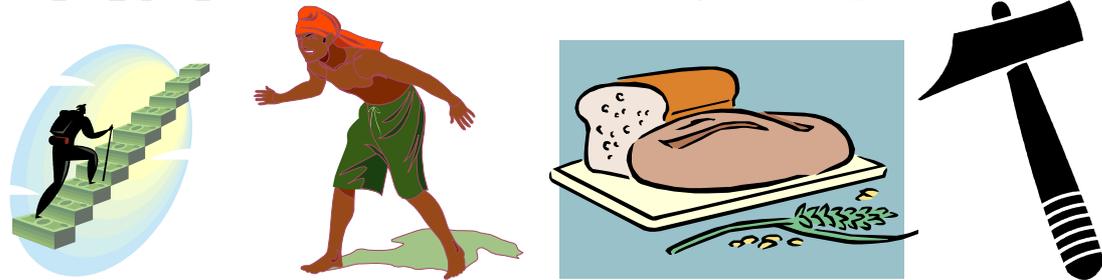
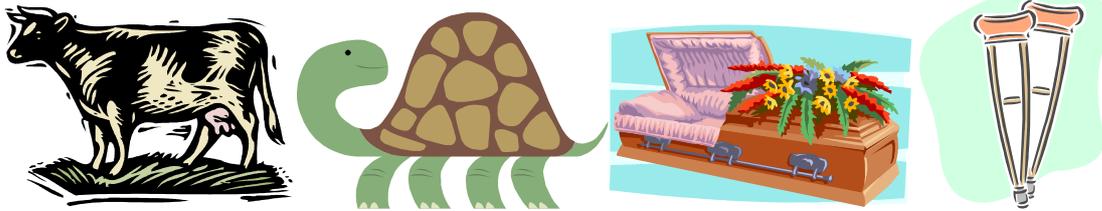
DESCRIPCIÓN:

- Imágenes y palabras: se necesitan dos juegos de tarjetas, uno de tarjetas con palabras (escritas en ambos sentidos para que se lean desde los dos lados de la mesa) y otro de tarjetas con las imágenes de dichas palabras. Se explican previamente las imágenes. Se distribuyen las tarjetas con los nombres entre los alumnos. Las tarjetas quedan sobre la mesa, cerca de cada jugador y a la vista de todos. El profesor saca una imagen. El alumno que tenga la tarjeta con el nombre correspondiente debe coger la tarjeta de la imagen, y si no la tiene entre las suyas, buscar quién del resto de los alumnos la tiene y quitársela. Se vuelve a sacar otra tarjeta y así sucesivamente. Gana el que más tarjetas acumule

- Sólo imágenes: Se elije un tema y se preparan tarjetas con imágenes asociadas (p.e. profesiones y utensilios). Se prepara un mazo de tarjetas de profesiones y otro de utensilios. Se reparten 3 ó 4 tarjetas a cada alumno de uno de los grupos de imágenes, por ejemplo utensilios. Los alumnos deben colocar las tarjetas boca arriba de manera que todos los demás puedan verlas. El profesor saca una imagen del otro grupo (profesiones). El alumno que tenga la tarjeta con el utensilio correspondiente debe coger la tarjeta de la profesión o si no la tiene entre las suyas, buscar quién del resto de los alumnos la tiene y quitársela. Se vuelve a sacar otra tarjeta y así sucesivamente. Gana el que más tarjetas acumule.

mesa mesa	camión camión	silla silla	botella botella
vaso vaso	tenedor tenedor	cama cama	queso queso
boca boca	casa casa	armario armario	perro perro
gato gato	maleta maleta	libro libro	libreta libreta
sillón sillón	cocina cocina	ventana ventana	puerta puerta
raqueta raqueta	pelota pelota	enchufe enchufe	vela vela
vaca vaca	tortuga tortuga	ataúd ataúd	muletas muletas
jeringuilla jeringuilla	caballo caballo	mano mano	pie pie
cara cara	guitarra guitarra	piano piano	trompeta trompeta
escalera escalera	hombre hombre	pan pan	martillo martillo





DINÁMICA: Memory Temático

OBJETIVO: Vocabulario

NIVEL: Inicial – medio - alto

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: de 2 en adelante

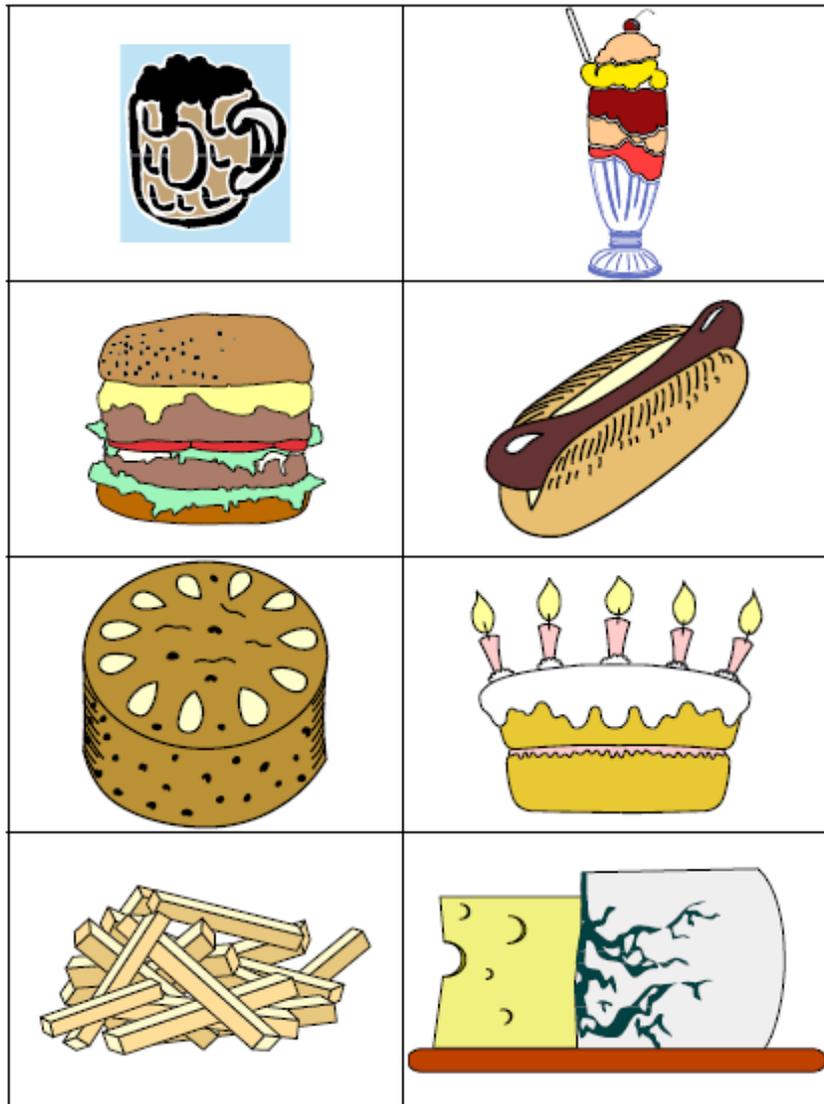
TIEMPO DE PREPARACIÓN: El necesario para recopilar unas 10 tarjetas de imágenes y otras tantas con su nombre.

MATERIAL NECESARIO: Dos juegos de tarjetas el de imágenes y el de definiciones

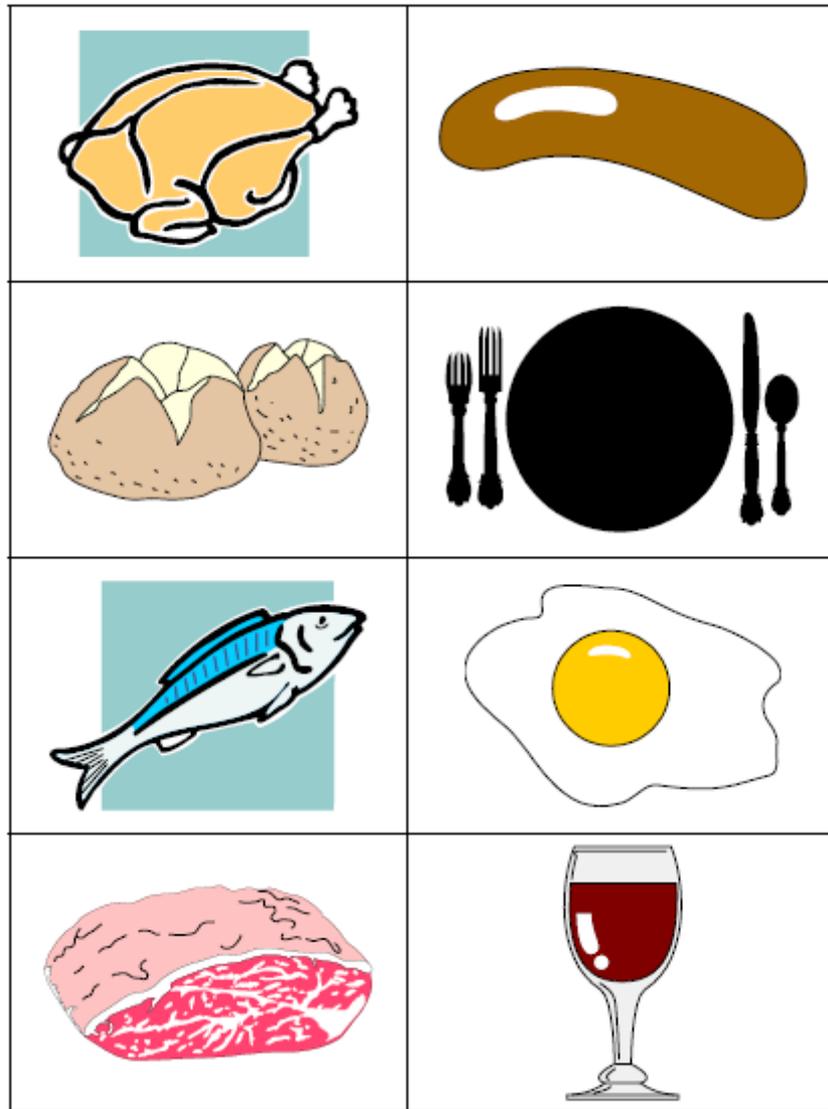
DURACIÓN aproximada: 20 minutos o más.

DESCRIPCIÓN:

Se explica el significado de las imágenes seleccionadas con su correspondiente definición (estás está mejor si tienen que ver con lo enseñado en clase). Se colocan las 10 imágenes dadas la vuelta y enfrente las diez definiciones. El juego consiste en levantar la imagen y su definición correcta. Las tarjetas están siempre en el mismo orden de tal manera que al principio acertar es una cuestión de suerte, pero a medida que avanzan los turnos es una cuestión de memoria visual el recordar las posiciones, observando las que levantan tus compañeros. Es importante que durante los turnos no se cambien las tarjetas de posición. Gana el que mas tarjetas levante y coincidan la tarjeta del dibujo y de su definición. Durante el juego queda muy fijado el vocabulario



cerveza	helado
hamburguesa	perrito caliente
bizcocho	tarta
patatas fritas	queso



pollo	salchicha
pan	cubiertos
pescado	huevo frito
carne	copa de vino

DINÁMICA: Mi mochila / Mi maleta

OBJETIVO: Vocabulario

NIVEL: Inicial - medio

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 10

TIEMPO DE PREPARACIÓN: ninguno

MATERIAL NECESARIO: nada

DURACIÓN aproximada: 10 minutos

DESCRIPCIÓN:

Se elige un tema (partes del cuerpo, ropa, objetos de la clase...). Los alumnos, por orden, deberán ir “introduciendo” los objetos relacionados con el tema elegido en la maleta/mochila, enumerando antes de elegir su objeto, los objetos introducidos por los anteriores alumnos en orden, asegurando que todos los alumnos entienden el significado de todas las palabras que van apareciendo. Por ejemplo:

- Alumno 1: en mi mochila tengo un pantalón
- Alumno 2: en mi mochila tengo un pantalón y una falda
- Alumno 3: en mi mochila tengo un pantalón, una falda y unos zapatos

DINÁMICA: Palabras encadenadas

OBJETIVO: Vocabulario (mejorar la escritura)

NIVEL: Medio - alto

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 2

TIEMPO DE PREPARACIÓN: 5 min

MATERIAL NECESARIO: Pizarra

DURACIÓN aproximada: 15 min

DESCRIPCIÓN:

1.-Se escribe una palabra en la pizarra

2.-Se indica que deben cambiar sólo una letra de la palabra de manera que cambie su significado de manera encadenada.

Ej:

Palo, pelo, pedo, pudo, pido, pino, piso, peso.....

3.-Se exponen los distintos resultados explicando cada alumno las palabras que sean desconocidas para el resto.

DINÁMICA: Profesiones secretas

OBJETIVO: Vocabulario referido al trabajo, oficios y profesiones. Formular preguntas.

NIVEL: Medio o alto.

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 2

TIEMPO DE PREPARACIÓN: 10 minutos.

MATERIAL NECESARIO: tarjetas con nombre de profesiones u oficios.

DURACIÓN aproximada: depende del número de alumnos.

DESCRIPCIÓN:

Se reparte a cada alumn@ una tarjeta con el nombre de un oficio o profesión, los compañer@s deben hacer preguntas hasta adivinar de qué profesión se trata. El alumn@ al que se interroga, sólo puede responder con **SÍ o NO**.

Dependiendo del nivel del grupo se los puede guiar escribiendo una serie de preguntas “modelo” en la pizarra, tipo:

¿Es un trabajo que se realiza en el interior?

¿En el exterior?

¿Se utilizan herramientas?

¿Es creativo?

¿Es intelectual?

¿Es manual?

¿Es peligroso?

¿Se gana mucho dinero?

¿Está bien pago? Etc.

Es interesante proponer que el mismo grupo elabore, previamente, las preguntas.

Se repite la dinámica hasta que todas las profesiones han sido descubiertas.

BOMBERO/A	PERIODISTA	TRANSPORTISTA	DEPORTISTA	ARQUITECTO/A	FONTANERO/A
TELEFONISTA	DENTISTA	ALBAÑIL	REPONEDOR/A	PINTOR/A	ENFERMERO/A
TAXISTA	JARDINERO/A	TRADUCTOR/A	ESCRITOR/A	REPARTIDOR	PILOTO
ACTOR/ACTRIZ	CONDUCTOR/A DE AUOBÚS	LIMPIADOR/A	CARTERO/A	PROFESOR/A	CAJERO/A
DISEÑADOR/A	GRANJERO/A	TENDERO/A	MÉDICO/A	BARRENDERO/A	FUNCIONARIO/A

DINÁMICA: Stop

OBJETIVO: Vocabulario

NIVEL: Medio - alto

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 3

TIEMPO DE PREPARACIÓN: el que se tarde en definir los temas de vocabulario

MATERIAL NECESARIO: Papel y bolis

DURACIÓN aproximada: 10-15 min (se suele utilizar al principio o al final de la clase, pero puede alargarse lo que se quiera)

DESCRIPCIÓN:

Se puede jugar en grupo o individual. Cada grupo o participante necesita papel y boli. Se coge un folio y se dibuja una tabla con diferentes categorías (nombres, países, nacionalidad, partes del cuerpo, ropa, profesiones, cosas de la casa, animales, comidas, etc.) según el vocabulario que se quiera trabajar.

El/la profe elige una letra y todos los grupos o participantes tienen que escribir una palabra de cada categoría que empiece con esa letra. Por ejemplo:

LETRA	NOMBRES	PAÍSES	COMIDAS	ROPA	PROFESIONES
M	Carmen	Canadá	cocido	camisa	camarero
A	Ana	Alemania	alubias	abrigo	albañil

El que rellene todas las categorías debe decir en voz alta “STOP” y leer o deletrear las palabras de cada categoría. Si están todas bien gana un punto.

El juego vuelve a empezar con otra letra y se hacen varias rondas.

El grado de dificultad varía dependiendo de las categorías y de las letras que se elijan.

Es conveniente asegurarse de que existen palabras conocidas de todas las categorías con la letra seleccionada.

DINÁMICA: Susurros

OBJETIVO: Vocabulario

NIVEL: Inicial - medio

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: de 5 en adelante

TIEMPO DE PREPARACIÓN: ninguno.

MATERIAL NECESARIO: Objetos variados, que haya en la clase o específicos que traigas a esa clase.

DURACIÓN aproximada: 15 minutos o más.

DESCRIPCIÓN:

El profesor coge uno a uno los objetos y los nombra, quedándole a todo la clase claro el nombre de cada uno. Va dando cada uno de los objetos y le dice en voz baja el nombre del objeto al primero de los alumnos, este le pasa el objeto al siguiente repitiendo el nombre, así consecutivamente. El profesor va dando cada vez más objetos y se los tienen que pasar rápido repitiendo el nombre al que se lo damos. De vez en cuando el profe toca las palmas y el que tenga un objeto en las manos se “elimina”. El juego se va complicando entregando objetos cada vez en más número y mas rápido. El objetivo es fijar vocabulario de una manera divertida.

DINÁMICA: Escultura móvil

OBJETIVO: Gramática (imperativo y vocabulario sobre partes del cuerpo)

NIVEL: Medio - alto.

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 3

TIEMPO DE PREPARACIÓN: el que se tarde en conseguir las fotos.

MATERIAL NECESARIO: fotos de esculturas humanas.

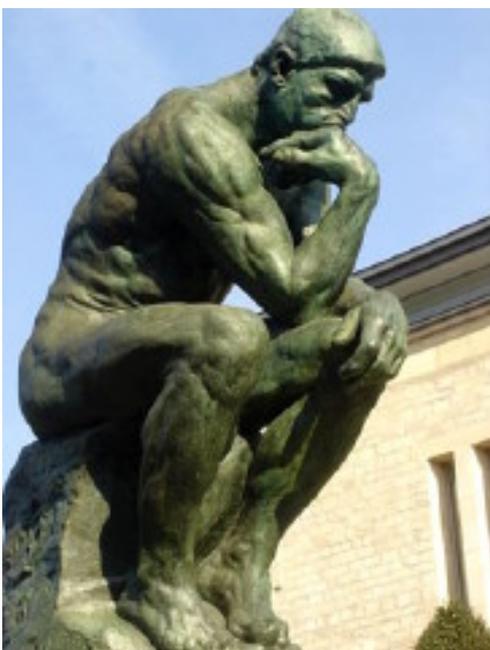
DURACIÓN aproximada: 30 minutos o más.

DESCRIPCIÓN:

Se ponen las fotos boca abajo sobre la mesa. El alumno que quiera sale a la pizarra para hacer de modelo; lo suyo es que salga un alumno distinto por cada foto.

Uno de los demás alumnos levanta una foto y, entre todos, van dándole instrucciones al que hace de modelo (“levanta el puño izquierdo”, “gira la cabeza hacia un lado”, etc.) hasta conseguir que adopte la postura de la escultura.

Es más divertido si las posturas de las esculturas son originales (molan el Discóbolo, El pensador de Rodin, el Mazinger Z gigante de Tarragona) o si son esculturas que los alumnos puedan haber visto en Madrid (la niña de la calle Pez, la Violetera de Gran Vía, etc.). También se puede hacer con fotos de famosos recortadas de periódicos o revistas.



DINÁMICA: Concurso de gramática

OBJETIVO: Gramática.

NIVEL: Medio - alto.

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 4

TIEMPO DE PREPARACIÓN: ninguno.

MATERIAL NECESARIO: ninguno.

DURACIÓN aproximada: 30 minutos o más.

DESCRIPCIÓN:

Se agrupa a l@s alumn@s en grupos de cuatro personas como máximo, se les pide que construyan seis o siete frases introduciendo en algunas de ellas errores. Por ejemplo en el nivel medio si se está viendo artículos, sustantivos y adjetivos pueden ser errores de concordancia, en el alto si se están viendo los pasados, pueden ser errores en los tiempos o personas gramaticales etc.

Una vez que cada grupo ha terminado su lista de frases erradas, se las pasa al grupo contrario cuando todos tienen las frases de los demás grupos, se da el ok para que comiencen a localizar los errores, gana el grupo que identifica la mayor cantidad de errores en menor tiempo.

Si el grupo tiene buen nivel se puede insistir en que cuanto más sutiles sean los errores introducidos, más difícil les va a ser a los demás localizarlos.

DINÁMICA: El dado

OBJETIVO: Gramática (conjugaciones)

NIVEL: Inicial-medio

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 2

TIEMPO DE PREPARACIÓN: nada

MATERIAL NECESARIO: dado

DURACIÓN aproximada: 5-10 min

DESCRIPCIÓN:

Se utiliza el dado para practicar las conjugaciones. El/la profe escribe en la pizarra el número, la persona gramatical y el verbo conjugado:

Ejemplo verbo SER:

- 1 – yo soy
- 2 - tú eres
- 3 - él/ella/usted es
- 4 – nosotros/as somos
- 5 – vosotros/as sois
- 6 – ellos/as son

Se hace una primera ronda en la que cada uno de los alumn@s tira el dado y dependiendo del número que salga tiene que decir el verbo conjugado:

Ejemplo:

Si tiro el dado y sale **4**, el/la alum@ tiene que decir **“nosotros somos”**

En una segunda ronda, se borran de la pizarra sólo los verbos conjugados:

- 1 – yo
- 2 – tú
- 3 - él/ella/usted
- 4 – nosotros/as
- 5 – vosotros/as
- 6 – ellos/as

Ahora cada alumn@ vuelve a tirar el dado teniendo que decir, según el número que salga, la forma correcta del verbo.

En una tercera ronda se borra todo de la pizarra y, de nuevo, según el número que salga, los alumn@s tienen que decir el verbo conjugado.

Se puede complicar lo que se quiera: haciendo frases completas, mezclando verbos, etc.

DINÁMICA: La Oca

OBJETIVO: Gramática (ser/estar/tener, conjugaciones verbales, vocabulario)

NIVEL: Inicial – medio - avanzado

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 4

TIEMPO DE PREPARACIÓN: el que se tarde en rellenar las casillas

MATERIAL NECESARIO: tablero de la oca, fichas y dado

DURACIÓN aproximada: 30 minutos o más.

DESCRIPCIÓN:

- Uso del ser/estar/tener: (ver ejemplo adjunto)

Se rellenan las casillas con posibles usos de los verbos ser, estar y tener, dejando el verbo en blanco (p.ej: Yo camarero). El alumno deberá utilizar el verbo y la persona correctos para esa frase. Si lo hace bien podrá seguir tirando y si no, pasará su turno.

- Conjugaciones verbales (ver ejemplo para presente verbos regulares)

Se rellenan las casillas con la persona y el verbo en infinitivo (p.ej: Nosotros (comer) manzanas). El alumno deberá conjugar correctamente ese verbo en el tiempo verbal que se esté estudiando para poder continuar tirando el dado. También puede utilizarse para diferenciar usos de tiempos verbales similares (p.ej: preterito perfecto y pretérito imperfecto)

- Vocabulario

También puede utilizarse, para los niveles inferiores, con imágenes para repasar vocabulario, genero y artículos determinados o indeterminados. Se rellenan las casillas con imágenes de uno o varios temas (p.ej: cuerpo humano, ropa, comida, mobiliario...). El alumno deberá decir el nombre del objeto que aparece en la imagen de la casilla correspondiente, procurando que utilice artículos para también repasar género y número e incluso el verbo ser (“Esto es una silla”, “Esto son unos tomates”). Si lo hace bien podrá seguir tirando y si no, pasará su turno.

Se adjunta tablero en blanco (en A3) que se puede rellenarse en excel o a mano

SER/ESTAR/TENER

SALIDA	YO GUAPO	NOSOTROS UN COCHE ROJO	ELLOS EN CLASE	ELLA EMBARAZADA	TU ALBAÑIL	VOSOTROS SENEGALESES	ÉL UN HERMANO	YO ENFERMO	 Un turno sin jugar
									TU CONTENTO
									NOSOTRAS ALTAS
									ELLA 20 AÑOS
	NOSOTROS EN LA COCINA	ELLOS HAMBRE	YO ESTUDIANTE	ÉL UNA MOTO ROJA	VOSOTROS CANSADOS	ELLOS DE MARRUECOS	 Ir al siguiente autobús		
ELLA RUBIA									
TU MUY SIMPÁTICO									
ÉL FRÍO	VOSOTRAS ENFADADAS	ELLOS CASADOS	NOSOTROS CAMAREROS	 Tira otra vez y vuelve hacia atrás	YO TRISTE	ELLA SUEÑO	NOSOTROS ABURRIDOS	 LLEGADA	

VERBOR REGULARES PRESENTE

SALIDA	YO (COMPRAR) EN EL MERCADO	NOSOTROS (COMER) ARROZ	ELLOS (VIVIR) EN LAVAPIÉS	ELLA (ESTUDIAR) ESPAÑOL	TU (LEER) EL PERIÓDICO	EL FRUTERO (VENDER) TOMATES	ÉL (ESCUCHAR) MÚSICA EN LA RADIO	YO (CORRER) MUY RÁPIDO	 Un turno sin jugar
									TU (SUBIR) LAS ESCALERAS
									NOSOTRAS (BEBER) AGUA
									ELLA (LLORAR) PORQUE ESTÁ TRISTE
	NOSOTROS (FUMAR) UN CIGARRILLO	ELLOS (DESAYUNAR) UN CAFÉ CON LECHE	YO (PRACTICAR) EL ESPAÑOL TODOS LOS DÍAS	ÉL (ESCRIBIR) EN EL CUADERNO	VOSOTROS (ABRIR) LA PUERTA	ELLOS (LIMPIAR) SU CASA	 Ir al siguiente autobús		
ELLA (TRABAJAR) EN UNA TIENDA									
TU (PINTAR) LA PARED									
ÉL (MIRAR) LA CALLE POR LA VENTANA	VOSOTRAS (COCINAR) POLLO	ELLOS (HABLAR) INGLÉS Y ESPAÑOL	NOSOTROS (CENAR) EN UN RESTAU- RANTE	 Tira otra vez y vuelve hacia atrás	YO (PAGAR) LA LECHE EN LA CAJA	ELLA (BUSCAR) UNA CALLE EN EL MAPA	NOSOTROS (METER) LA ROPA EN EL ARMARIO	 LLEGADA	

DINÁMICA: Si fuera...

OBJETIVO: Gramática (p.e. subjuntivo)

NIVEL: Medio - alto.

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 4

TIEMPO DE PREPARACIÓN: 5 min.

MATERIAL NECESARIO: tarjetas con nombres de categorías (profesión, animal, paisaje...)

DURACIÓN aproximada: lo que se quiera

DESCRIPCIÓN:

Uno por uno los alumnos tienen que identificarse con las diferentes tarjetas que se han preparado.

Sale un alumno al azar o un voluntario y coge una de las tarjetas, el resto de alumnos tienen que identificarle según la primera impresión con la categoría que haya salido de este modo:- si fuera (un animal)... – sería (un gato).

Para desarrollar un poco más el oral, también se puede explicar el por qué se identifica a esa persona con esa categoría, de esta forma – sería un gato porque tiene los ojos rasgados.

SI FUERAS UN ANIMAL	SI FUERAS UN COLOR
SI FUERAS OTRA PERSONA	SI FUERAS UN LUGAR
SI FUERAS MÚSICA	SI FUERAS UN OBJETO DE LA CASA
SI FUERAS UNA HABITACIÓN	SI FUERAS UN TRABAJO
SI FUERAS UNA EPOCA HISTÓRICA	SI FUERAS UN SABOR
SI FUERAS UN VIAJE	SI FUERAS UNA VENTANA
SI FUERAS UNA CANCIÓN	SI FUERAS ALGUIEN FAMOSO

DINÁMICA: Tarjetas de cuentacuentos

OBJETIVO: Gramática (pasados)

NIVEL: Alto.

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 5

TIEMPO DE PREPARACIÓN: el que se tarde en conseguir los dibujos.

MATERIAL NECESARIO: Tarjetas con dibujos de elementos y personajes de los cuentos clásicos.

DURACIÓN aproximada: 30 minutos o más.

DESCRIPCIÓN:

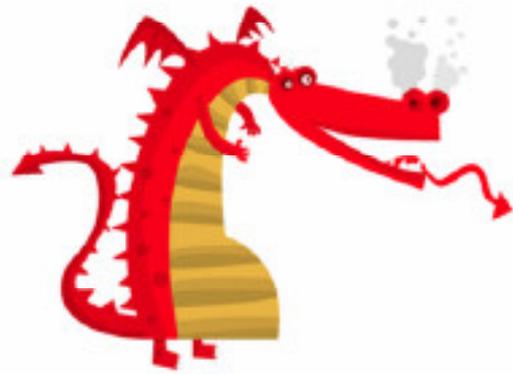
Se ponen las tarjetas con los dibujos boca abajo sobre la mesa.

Un alumno saca una tarjeta y comienza el cuento, por ejemplo si le ha tocado una de un pirata podría comenzar: “Había una vez un pirata que se llamaba Juan...”, una vez que el alumno da por concluida su intervención (es importante incentivar a que estas sean lo mas largas posibles, se puede ayudar haciendo preguntas tipo ¿Dónde vivía el pirata? ¿Que le gustaba hacer? etc...) el/la alumn@ de la derecha saca otra tarjeta y tiene que integrar el la imagen que le toque con el relato comenzado por el compañero anterior.

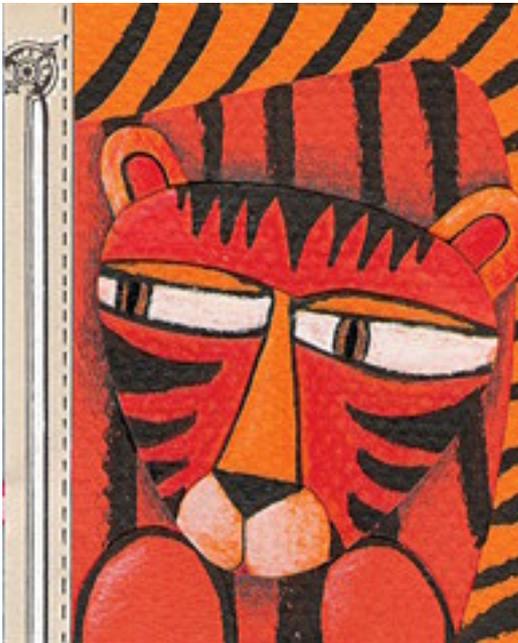
El cuento concluye cuando se acaban las tarjetas.

Es más divertido si las tarjetas tienen dibujos provenientes de diferentes tipos de cuentos por ejemplo: un león, un pirata, una princesa, un anillo, un superhéroe...









DINÁMICA: Actividades percepción fonética

OBJETIVO: Fonética

NIVEL: Inicial - medio

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 3 o más

TIEMPO DE PREPARACIÓN: nada, si se utilizan las tarjetas preparadas, sino lo que se tarde en preparar el vocabulario

MATERIAL NECESARIO: tarjetas, papel y bolis

DURACIÓN aproximada: 10-15 min

DESCRIPCIÓN:

Actividad con pares de palabras: Se entregan las tarjetas con los pares de palabras. El/la profe lee una de las palabras de cada fila y l@s alumn@s tienen que subrayar la que oyen. Se adjuntan ejemplos para trabajar distintos sonidos.

placa	plaga
vaga	baja
pega	peca
paje	pague
manca	manga

Ordenar palabras: Se entregan las tarjetas con las palabras. El/la profe lee las palabras y l@s alumn@s tienen que ordenarlas según las oyen. Se puede hacer numerando de dos en dos por filas u ordenando toda la tarjeta. Se adjuntan ejemplos para trabajar distintos sonidos.

<input type="checkbox"/>	cerrar	<input type="checkbox"/>	serrar
<input type="checkbox"/>	abrazar	<input type="checkbox"/>	abrasar
<input type="checkbox"/>	cocer	<input type="checkbox"/>	coser
<input type="checkbox"/>	pozo	<input type="checkbox"/>	poso
<input type="checkbox"/>	caza	<input type="checkbox"/>	casa
<input type="checkbox"/>	ce	<input type="checkbox"/>	sé

Oyes-dices: (ver ficha oyes-dice) (se adjunta ejemplo)

PARES DE PALABRAS

VOCALES

(a-e-o)

vela	bala
seco	saco
tomo	temo
mano	mono
polo	pelo
sala	sola

(i-e)

pico	peco
timo	temo
miro	mero
viso	beso
piso	peso
tila	tela

CONSONANTES

(m-n-ñ)

mima	mina
mota	nota
muera	nuera
mi	ni
mueva	nueva
camino	canino
encima	encina
mudo	nudo
mido	nido

(z-s-c-f)

zumo	fumo
zorro	forro
cacé	café
riza	rifa
buzón	bufón
cazo	caso
risa	riza
sierra	cierra
masa	maza

(t-d-p-b)

pe	be
piña	viña
pida	vida
grape	grave
pía	vía
penosa	venosa
Japón	jabón
pino	vino
muerde	muerte

(l-ll)

mala	malla
allá	ala
hallada	alada
pila	pilla
lana	llana
calla	cala
Camila	camilla
Millán	Milán
muelle	muele

(c-g-j)

placa	plaga
vaga	baja
pega	peca
paje	pague
manca	manga
vaca	vaga
higo	hijo
talco	talgo
lija	liga

(l-r-rr)

hierro	hierro
tira	tila
curo	curro
amarra	amara
cara	cala
caro	carro
perro	pero
cardo	caldo
enterrar	enterar

ORDENAR PALABRAS

VOCALES

(parejas)

<input type="text"/>	cobre	<input type="text"/>	cubre
<input type="text"/>	bosque	<input type="text"/>	busque
<input type="text"/>	suda	<input type="text"/>	soda
<input type="text"/>	lona	<input type="text"/>	luna
<input type="text"/>	pude	<input type="text"/>	pode
<input type="text"/>	cuco	<input type="text"/>	coco
<input type="text"/>	muda	<input type="text"/>	moda

CONSONANTES

(m-n-ñ)

<input type="text"/>	eñe	<input type="text"/>	ene
<input type="text"/>	soñar	<input type="text"/>	sonar
<input type="text"/>	peña	<input type="text"/>	pena
<input type="text"/>	moño	<input type="text"/>	mono
<input type="text"/>	campana	<input type="text"/>	campana
<input type="text"/>	uña	<input type="text"/>	una

(t-d-p-b)

(toda la cartulina)

<input type="text"/>	baño	<input type="text"/>	vista
<input type="text"/>	ópalo	<input type="text"/>	pañó
<input type="text"/>	poquilla	<input type="text"/>	paso
<input type="text"/>	pista	<input type="text"/>	drama
<input type="text"/>	trama	<input type="text"/>	óvalo
<input type="text"/>	vaso	<input type="text"/>	boquilla

(z-c-s)

<input type="text"/>	cerrar	<input type="text"/>	serrar
<input type="text"/>	abrazar	<input type="text"/>	abrasar
<input type="text"/>	cocer	<input type="text"/>	coser
<input type="text"/>	pozo	<input type="text"/>	poso
<input type="text"/>	caza	<input type="text"/>	casa
<input type="text"/>	ce	<input type="text"/>	sé

(l-l-y-ch)

<input type="text"/>	mayo	<input type="text"/>	macho
<input type="text"/>	chacha	<input type="text"/>	yaya
<input type="text"/>	lana	<input type="text"/>	llana
<input type="text"/>	racha	<input type="text"/>	raya
<input type="text"/>	yema	<input type="text"/>	Chema
<input type="text"/>	muele	<input type="text"/>	muelle

(r-l)

<input type="text"/>	pero	<input type="text"/>	pelo
<input type="text"/>	tordo	<input type="text"/>	toldo
<input type="text"/>	vete	<input type="text"/>	verte
<input type="text"/>	arce	<input type="text"/>	alce
<input type="text"/>	alma	<input type="text"/>	arma
<input type="text"/>	pira	<input type="text"/>	pila

(c-g)

<input type="text"/>	clavo	<input type="text"/>	grabo
<input type="text"/>	clave	<input type="text"/>	grave
<input type="text"/>	clima	<input type="text"/>	grima
<input type="text"/>	proclamar	<input type="text"/>	programar
<input type="text"/>	clamo	<input type="text"/>	gramo
<input type="text"/>	clan	<input type="text"/>	gran

(c-g-j)

<input type="text"/>	ganso	<input type="text"/>	canso
<input type="text"/>	paje	<input type="text"/>	pague
<input type="text"/>	jarra	<input type="text"/>	garra
<input type="text"/>	grasa	<input type="text"/>	crasa
<input type="text"/>	vaga	<input type="text"/>	baja
<input type="text"/>	goleta	<input type="text"/>	coleta

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

OYES/ DICES

A	
OYES	DICES
principio	seno
caza	maza
rifa	café
sierra	cierra
cocer	zumo

A	
OYES	DICES
buzón	zorro
risa	caza
cielo	sierra
café	coser
forro	fin

A	
OYES	DICES
casa	risa
fumo	buzón
maza	poso
zorro	forro
riza	cocer

A	
OYES	DICES
seno	cielo
zumo	fumo
cierra	casa
coser	riza
poso	rifa

DINÁMICA: Barómetro de valores

OBJETIVO: Oralidad (expresión de acuerdo o desacuerdo, argumentación, etc.)
Generar buen ambiente, respeto y conocimiento grupal.

NIVEL: Medio - alto.

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 5

TIEMPO DE PREPARACIÓN: 10 min

MATERIAL NECESARIO: Pizarra

DURACIÓN aproximada: 15 min

DESCRIPCIÓN:

- 1.-Se despeja la clase dejándola diáfana.
- 2.-Se escribe una frase polémica en la pizarra (ej: en España se vive mejor que en mi tierra natal)
- 3.-Se indica a la gente que los que están de acuerdo se coloquen en un extremo de la clase, los que están en desacuerdo en el otro, y los dudosos en el centro.
- 4.-De uno en uno, van explicando por qué se han posicionado en su lugar.
- 5.-Cuando todos se han expresado, se les indica que si han cambiado de opinión, se reubiquen en el espacio.

DINÁMICA: Detective vocal/ consonante

OBJETIVO: Oralidad

NIVEL: Medio-alto.

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: de 2 en adelante

TIEMPO DE PREPARACIÓN: Ninguno

MATERIAL NECESARIO: Nada

DURACIÓN aproximada: 20 minutos o más.

DESCRIPCIÓN:

Uno o dos alumnos son elegidos para ejercer de detectives, si es posible los más avanzadillos. A estos se les saca de clase y se les explica que en esa clase se va a cometer un crimen y que cuando vuelvan tienen que averiguar quien es el asesino, el asesinado y el modo de matarlo. La manera de averiguarlo es haciendo preguntas pero solo cerradas, ósea solo cuya respuesta sea SI o NO.

Cuando se han ido de clase al resto se les dice que a cada pregunta que les hagan los detectives preponderan SI, cuando la pregunta acabe en consonante y responderán NO cuando la última letra de la pregunta sea consonante. Se les explica con varios ejemplos hasta que queda bien claro.

Cuando entran los detectives (o el detective), empieza a hacer preguntas que son respondidas por toda la clase de una manera muy rápida, llegando a conclusiones realmente disparatadas. Si la cosa se lía el profe está al loro para desatascar y prohibir preguntas que no sean cerradas.

DINÁMICA: Diferencias imágenes

OBJETIVO: Oralidad

NIVEL: Inicial – medio - alto

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 4

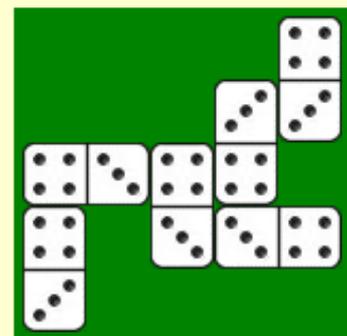
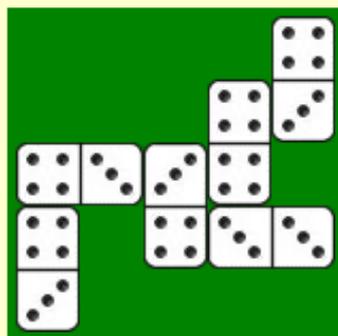
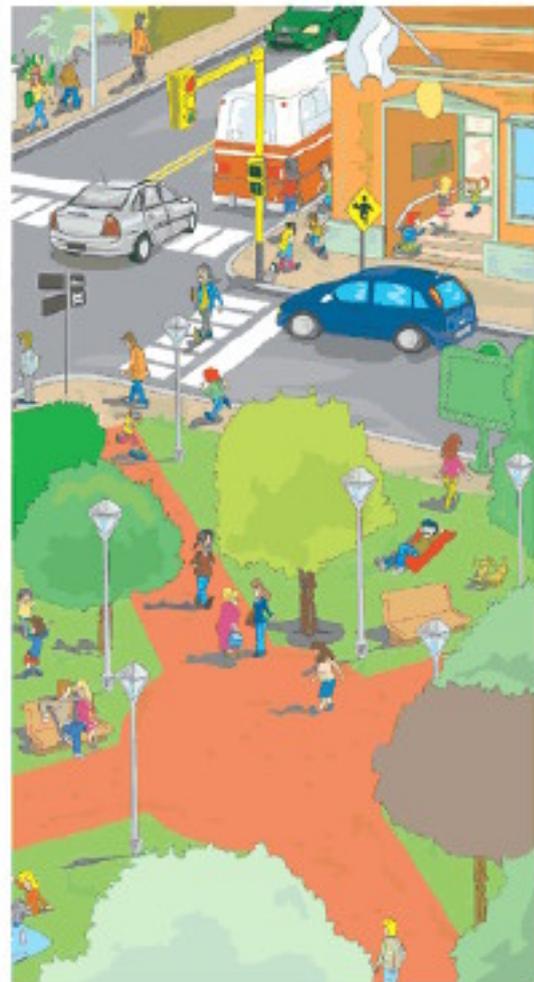
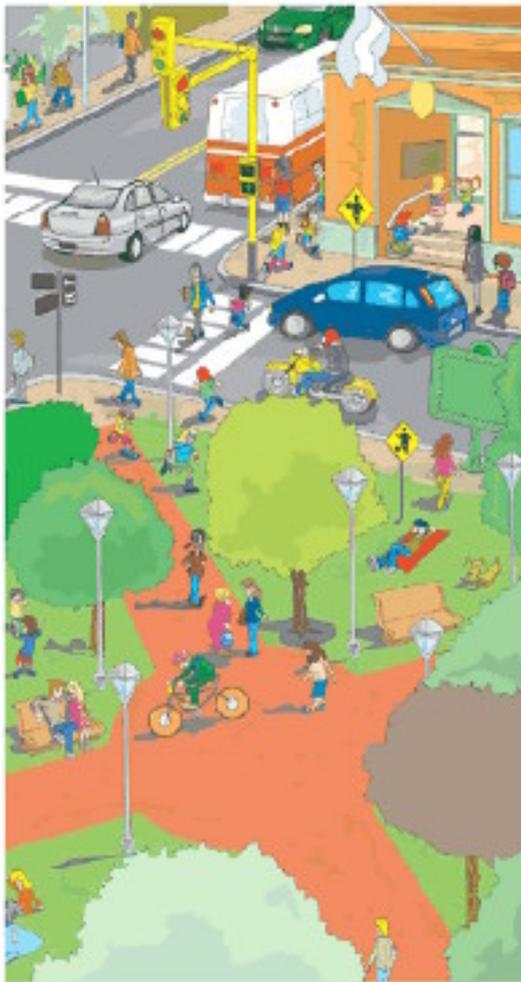
TIEMPO DE PREPARACIÓN: lo que se tarde en recopilar imágenes

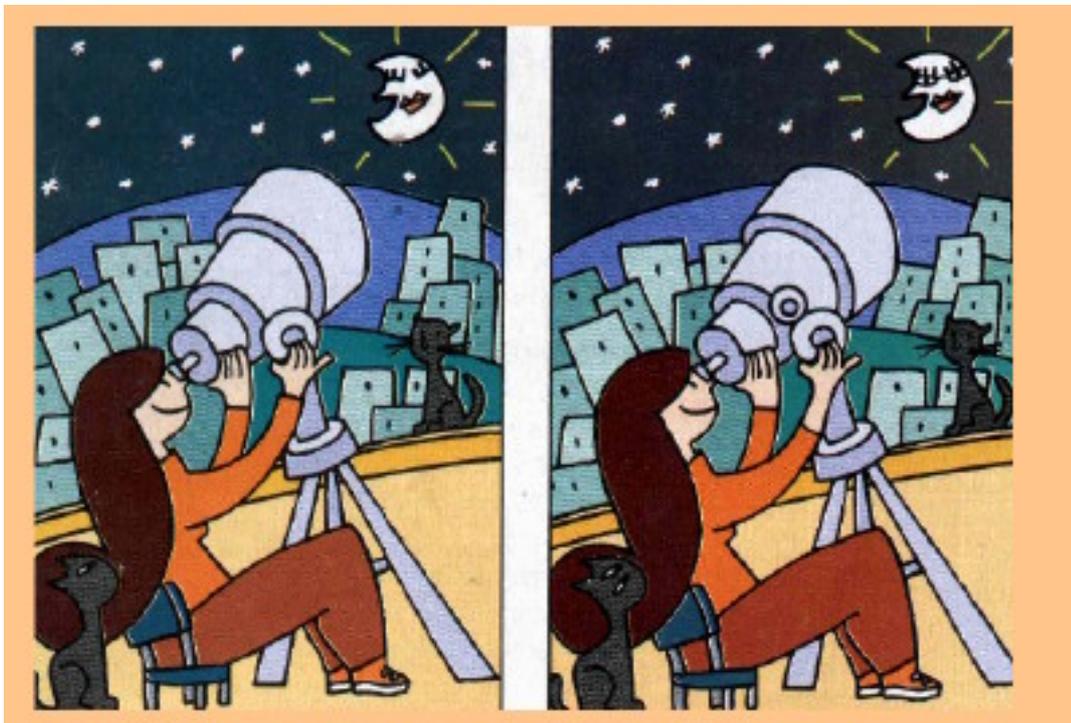
MATERIAL NECESARIO: dibujos con diferencias

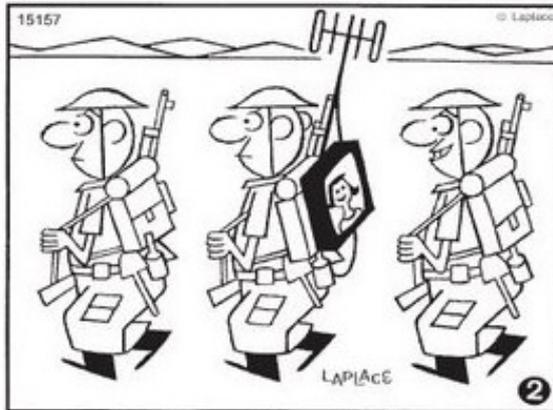
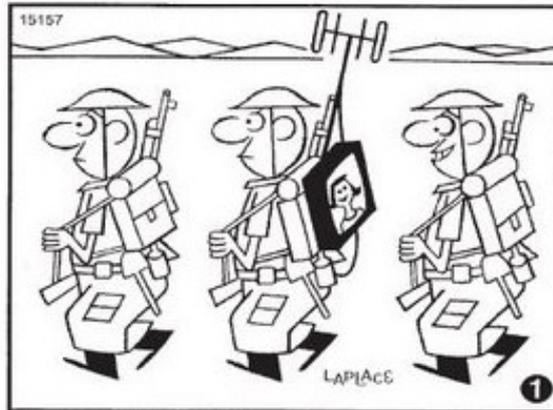
DURACIÓN aproximada: 15 minutos o más

DESCRIPCIÓN:

Se entrega a cada uno de los alumnos o por parejas dos fotografías aparentemente iguales pero que tienen alguna pequeña diferencia (pasatiempos de busca las 7 diferencias). La actividad consiste en que los alumnos encuentren las diferencias y luego las vayan explicando en voz alta para practicar adverbios de lugar, comparativos, vocabulario.







DINÁMICA: Caja Misteriosa

OBJETIVO: Oralidad (incentivar la formulación de preguntas, vocabulario)

NIVEL: Inicial - medio - alto.

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 2

TIEMPO DE PREPARACIÓN: el que se tarde en preparar o buscar el objeto.

MATERIAL NECESARIO: Objeto a adivinar y una caja en la cual esconderlo.

DURACIÓN aproximada: 15 minutos. Practicar con dos objetos o tres.

DESCRIPCIÓN:

Se explica a la clase que se ha introducido un objeto relativo a un determinado tema en una caja que puedes pasar entre los alumnos para que puedan detectar tamaño o consistencia.

Incentivas al grupo a que haga preguntas para tratar de adivinar los que es. Se puede practicar con diferentes estructuras:

- Practicar con descripción de colores y tamaños

¿De qué color es? ¿Es grande? ¿Es pequeño? ¿Es frágil? ¿Qué forma tiene?

- Practicar con usos

¿Para qué sirve? ¿Sirve para limpiar? ¿Sirve para escribir? ¿Sirve para jugar?

- Qué profesión lo utiliza o dónde.

¿lo usa un carpintero? ¿Lo usa un conductor de autobús? ¿dónde se usa?

- En qué parte de la casa puedo encontrarlo:

¿Dónde está? ¿Está en el salón? ¿Está en la cocina?

El que realice la actividad va contestando a las preguntas tratando de dar la información precisa de acuerdo a las dificultades que se van viendo en la clase. Puede darse la variante de enseñar el contenido a alguno de los alumnos y que sea él, el que responda a las preguntas planteadas.

DINÁMICA: Canciones

OBJETIVO: Oralidad (comprensión)

NIVEL: Inicial - medio - alto.

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 2

TIEMPO DE PREPARACIÓN: lo que se tarde en preparar la canción

MATERIAL NECESARIO: Canción y actividades.

DURACIÓN aproximada: 30 -45 minutos, depende del nº de actividades

DESCRIPCIÓN:

Existen muchas páginas en Internet con actividades variadas ya preparadas.

Adjuntamos un ejemplo:

http://www.todoele.net/canciones/Cancion_maint.asp?IdCancion=31



clandestino

EVA SABATÉ
AUXILIAR DE CONVERSACIÓN DEL MEC EN AUCKLAND

OBJETIVOS GENERALES:

Actividad concebida para estudiantes de nivel inicial, pre-intermedio o intermedio

Vocabulario básico, palabras comunes, nacionalidades

Pretende contribuir al conocimiento de un factor social reciente en la historia española: la inmigración externa.

Comprensión auditiva / expresión escrita / comprensión lectora

MATERIALES:

Las hojas de trabajo que aquí se incluyen y la canción "Clandestino", del álbum *Clandestino* (© Virgin 1998) de Manu Chao.

DURACIÓN:

1 período lectivo (1 hora aproximadamente)

PROCEDIMIENTO:

ACTIVIDAD PREVIA A LA PRIMERA AUDICIÓN. Se puede explicar a los alumnos/as la abreviación del nombre Manu –Manuel-, y dar un poco de información sobre este cantante francés de origen español. Se puede explicar que canta en diferentes lenguas y que algunas de sus canciones son reflejo del trasfondo social contemporáneo, a veces europeo, a veces más universal y muchas veces en relación con los problemas del "tercer mundo". Se puede también comentar el título de la canción y pedir a los alumnos que adivinen lo que significa (o bien en la clase anterior se les puede haber pedido que busquen el significado del título para poder comentarlo antes de la actividad e información en internet sobre este cantante).

PRIMERA AUDICIÓN. Se explicará al grupo clase que primero se realizará una audición sin actividad alguna, sólo para que se familiaricen con el tono de la música y las palabras, pero que durante ésta, los alumnos pueden intentar captar alguna palabra que les suene o con la que ya estén familiarizados. Tras esta primera audición, se les propondrá que, en parejas o en pequeño grupos, completen un *brainstorming* de palabras conocidas, por ejemplo: *trabajar, solo, emigrante, ciudad, mano negra...* etc. Con estas ideas, se les propone que lleven a cabo la ACTIVIDAD 1, con vocabulario que les preparará para una audición posterior, más selectiva.

ACTIVIDAD PREVIA A LA SEGUNDA AUDICIÓN. Como la canción es bastante lenta, rítmica y repetitiva, puede que los alumnos ya quieran rellenar los huecos con las palabras que faltan en la primera audición (ACTIVIDAD 2). Antes de la audición, se les dejarán unos minutos para que lean la canción y formulen hipótesis acerca de qué palabras podrán aparecer.

SEGUNDA AUDICIÓN. Este ejercicio de vocabulario se puede realizar de dos maneras distintas:

- Proporcionando las palabras y comentando lo que significan
- Sin proporcionar las palabras, dejando que los alumnos las escriban / adivinen jugando con el sonido: por asonancia –aunque no conozcan la palabra, pueden intentar escribir lo que oyen, dada la clara vocalización del cantante. Por ejemplo, *pena, condena*, o por similitud (homofonía / cognates) a la palabra de su propia lengua: *destino / destiny, clandestino / clandestine*, etc.

Para no crear frustraciones, la solución del ejercicio se hará mediante la lectura del texto...

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Una actividad alternativa a la anterior sería que los alumnos escuchen la canción y, con la letra delante, intentan averiguar qué palabras han sido cambiadas y escribir la palabra original (ACTIVIDAD 3).

Con un grupo de nivel avanzado, se puede dejar que los alumnos intenten adivinar el significado de las metáforas y los distintos sentidos de algunas palabras o el tema general de la canción. Para ello, después de las actividades de audición, se les ofrecerá el texto de la canción (ACTIVIDAD 4).

ACTIVIDAD 1

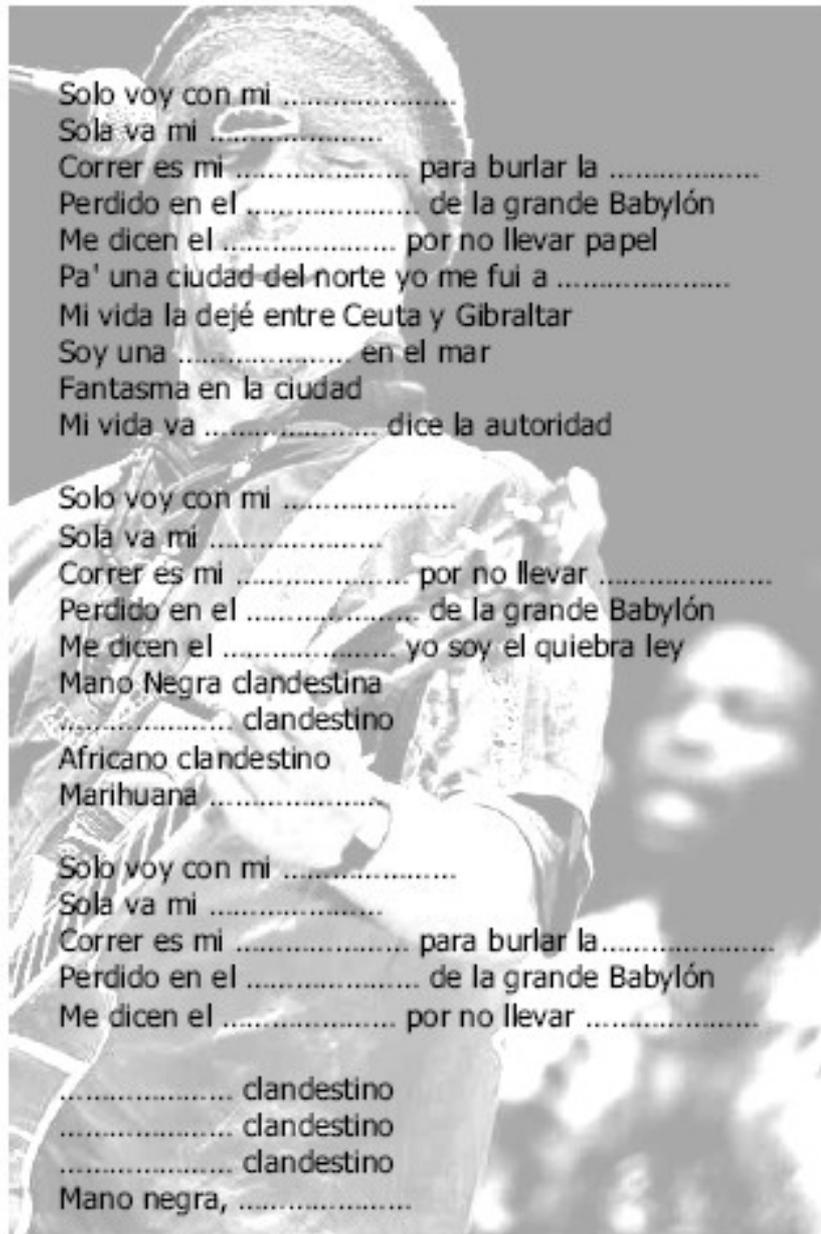
Rellena los huecos con las palabras correspondientes del recuadro.

1. Manu es la _____ de Manuel.
2. La canción habla de un _____ social en España y en Europa: la inmigración.
3. Lo contrario de legal: _____
4. Los inmigrantes son ilegales porque no tienen _____
5. Los inmigrantes ilegales corren por la _____
6. "Me dicen" significa _____
7. Una persona de Argelia: _____
8. Un peruano es de _____
9. La parte más al sur de España: _____
10. Lo contrario de vida: _____
11. Lo contrario de perdido: _____
12. ¿Cómo se dice "black hand" en español? _____

ilegal	Perú
problema	"me llaman"
muerte	ciudad
argelino	encontrado
Gibraltar	abreviación
papeles / documentos	



ACTIVIDAD 2



ACTIVIDAD 3

ESCUCHA ATENTAMENTE LA CANCIÓN Y DESCUBRE LAS PALABRAS INTRUSAS

Solo voy con mi melena	
Sola va mi condena	
Comer es mi destino para olvidar la ley	
Perdido en el caparazón de la grande Babilón	
Me dicen el clandestino por no llevar mantel	
Pa' una ciudad del este yo me fui a caminar	
Mi niña la dejé entre Ceuta y Palomar	
Soy una barca en el mar	
Fantasma en la ciudad	
Mi vida va vendida dice la autoridad	
Solo voy con mi pena	
Sola va mi condena	
Vivir es mi destino por no llevar papel	
Perdido en el salchichón de la grande Babilón	
Me dicen el clandestino yo soy el quebra ley	
Mano Verde clandestina	
Argentino clandestino	
Africano clandestino	
Marihuana ilegal	
Solo voy con mi melena	
Sola va mi condena	
Conocer es mi destino para burlar la ley	
Perdido en el sinrazón de la grande Babilón	
Me dicen el clandestino por no llevar papel	
Argelino clandestino	
Colombiano clandestino	
Boliviano clandestino	
Mano blanca, ilegal.	



transcripción de la canción

CLANDESTINO, MANU CHAO

Solo voy con mi pena
Sola va mi condena
Correr es mi destino para burlar la ley
Perdido en el corazón de la grande Babylón
Me dicen el clandestino por no llevar papel
Pa' una ciudad del norte yo me fui a trabajar
Mi vida la dejé entre Ceuta y Gibraltar
Soy una raya en el mar
Fantasma en la ciudad
Mi vida va prohibida dice la autoridad

Solo voy con mi pena
Sola va mi condena
Correr es mi destino por no llevar papel
Perdido en el corazón de la grande Babylón
Me dicen el clandestino yo soy el que brea ley
Mano Negra clandestina
Peruano clandestino
Africano clandestino
Marihuana ilegal

Solo voy con mi pena
Sola va mi condena
Correr es mi destino para burlar la ley
Perdido en el corazón de la grande Babylón
Me dicen el clandestino por no llevar papel

Argelino clandestino
Nigeriano clandestino
Boliviano clandestino
Mano negra, ilegal.

ACTIVIDAD 4

Fijate en el texto de la canción. Vas a intentar descubrir el significado de las siguientes expresiones: **el corazón de la grande Babylón papel / mi vida la dejé entre Ceuta y Gibraltar / soy una raya del mar / fantasma de la ciudad / Mano Negra...** Comenta con tu compañero/a qué te sugieren palabras como Babylón (Babilonia), mano negra, etc.

EL CORAZÓN DE LA GRANDE BABYLÓN	documentos de identidad
PAPEL	el centro de Europa
MI VIDA LA DEJÉ ENTRE CEUTA Y GIBRALTAR	muchos de estos inmigrantes legales se dedican a traficar con drogas para poder sobrevivir ya que no pueden optar a un trabajo legal
SOY UNA RAYA DEL MAR	una de las primeras bandas de música de Manu Chao, y tomaba su nombre de una organización anarquista que actuaba ilegalmente en Andalucía durante finales del siglo XIX
FANTASMA DE LA CIUDAD	como los inmigrantes legales no tienen documentos de identidad, no "existen" legalmente
MARIHUANA ILEGAL	móstr en el mar: al intentar cruzar el Estrecho de Gibraltar en pequeñas barcas llamadas pateras es cuando muchos inmigrantes mueren ahogados, víctimas de las mafias u otras razones
MANO NEGRA	algo muy pequeño en medio del océano: la pequeña barca (pa'tera) que intenta cruzar el Estrecho de Gibraltar, desde África a España

DINÁMICA: Categorías y jerarquías de conceptos (mapas conceptuales)

OBJETIVO: Oralidad

-Mejorar el vocabulario y el conocimiento sobre algún tema.

-Exponer y defender argumentos.

-Ordenar información.

NIVEL: Alto

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: dos

TIEMPO DE PREPARACIÓN: 10 min

MATERIAL NECESARIO: pizarra

DURACIÓN aproximada: 20 min

DESCRIPCIÓN:

Pueden trabajar individualmente o por parejas.

1.-Se les da un listado de palabras Ej: cobre, yeso, mármol, granito, acero, escayola, hierro, alabastro.

2.-Tienen que ordenar las palabras en tres niveles. Por ejemplo:

Nivel I	Material de construcción		
Nivel II	Metales	Piedras	Procesados
Nivel III	Acero, cobre, hierro	Alabastro, mármol, granito	Yeso, escayola

3.-Comparan las diferentes ordenaciones que han hecho los alumnos explicando por qué han elegido uno u otro modelo.

DINÁMICA: Cómic

OBJETIVO: Oralidad

NIVEL: Medio -o alto.

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 1.

TIEMPO DE PREPARACIÓN: si se utiliza la dinámica A, 10 minutos para recortar las viñetas.

MATERIAL NECESARIO: fotocopias del cómic.

DURACIÓN aproximada: 30 minutos.

DESCRIPCIÓN:

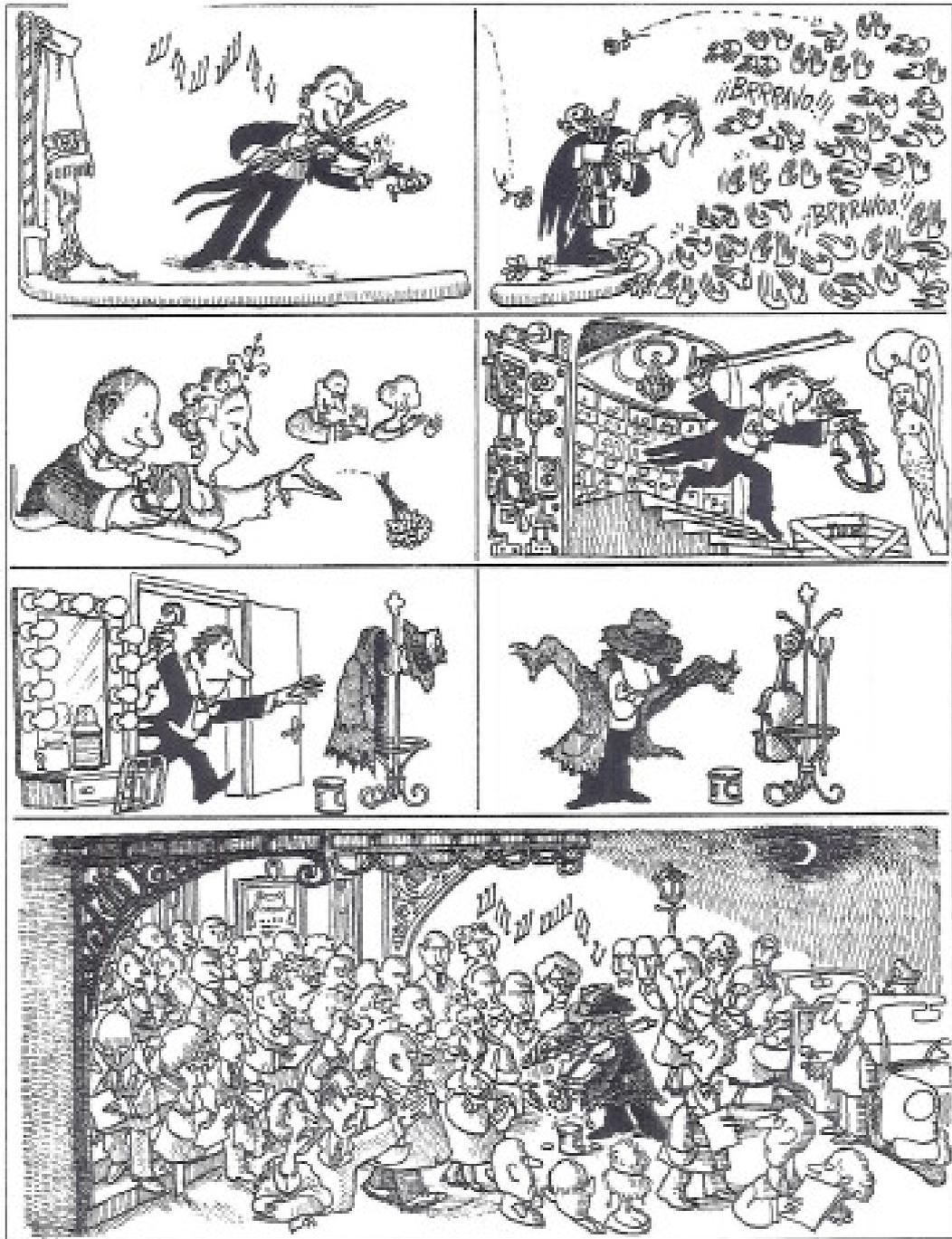
Con los cómics se pueden hacer varias dinámicas:

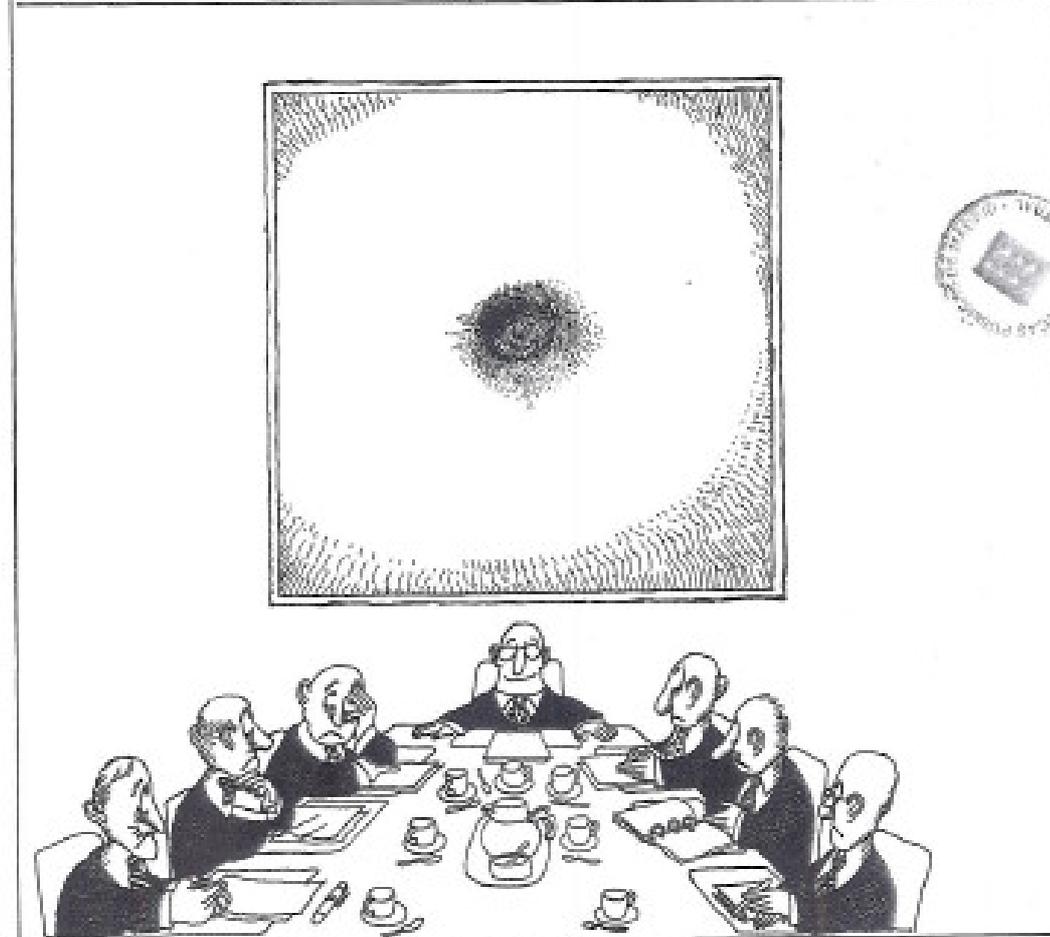
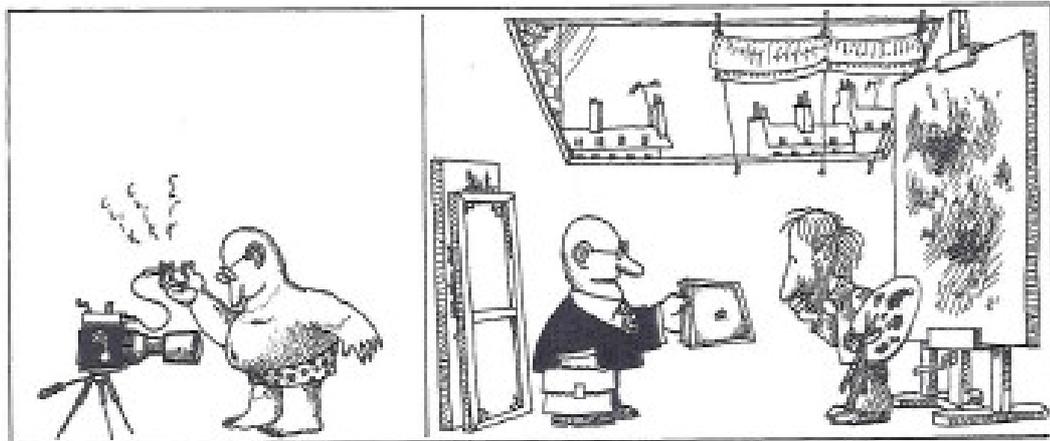
A- Dividir la clase en grupos. Hacer tantas fotocopias del cómic como grupos se hayan formado, recortarlas en viñetas y darle a cada grupo una fotocopia del cómic completo recortado, para que lo ordenen. A ver qué historia le sale a cada grupo.

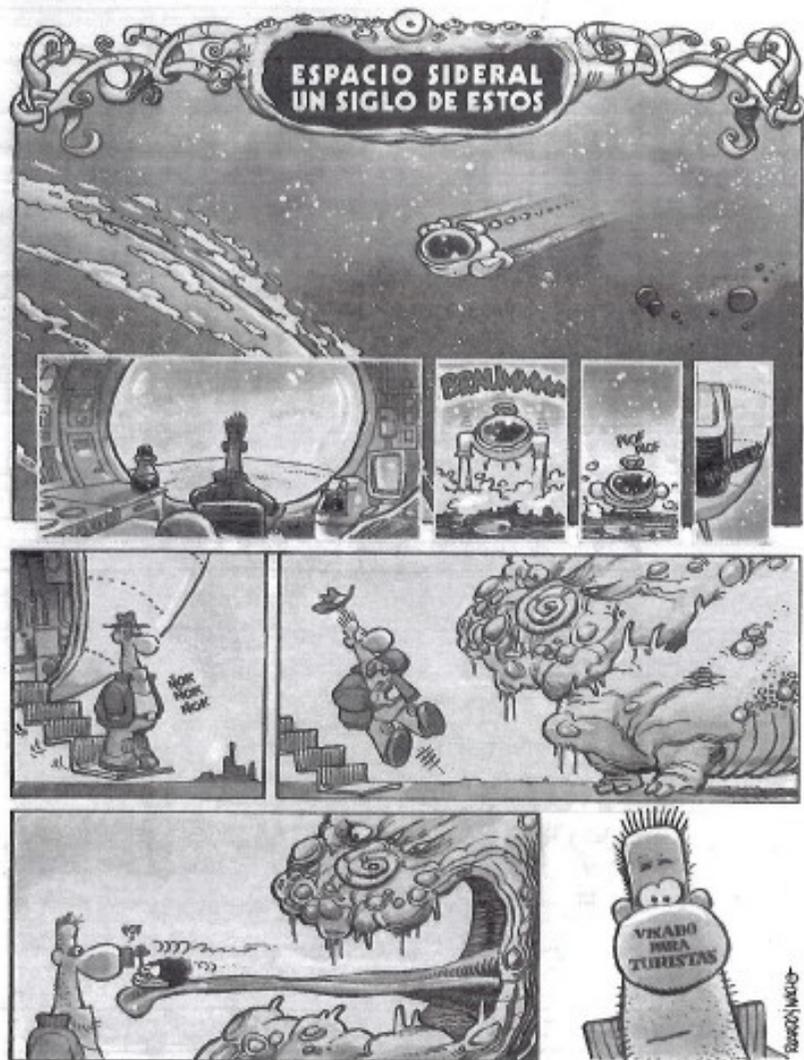
B- Repartir fotocopias (enteras) del cómic para que cada alumno vaya describiendo una viñeta e ir entendiendo la historia juntos.

Es preferible utilizar cómics sin palabras, que ya resultan más complejos de describir y entender de lo que a priori puede parecer. Por ejemplo, tiras de Quino o, más recomendable aún, Goomer, porque su relación con los extraterrestres da mucho juego para hablar de costumbres, adaptación, integración.

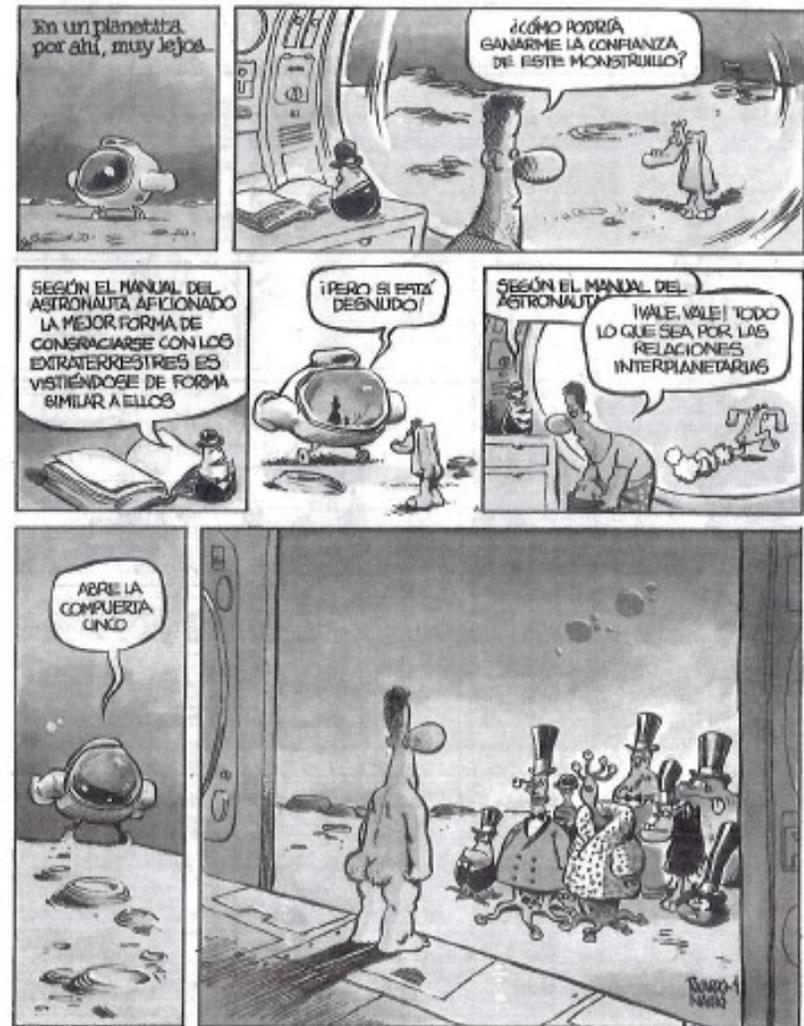




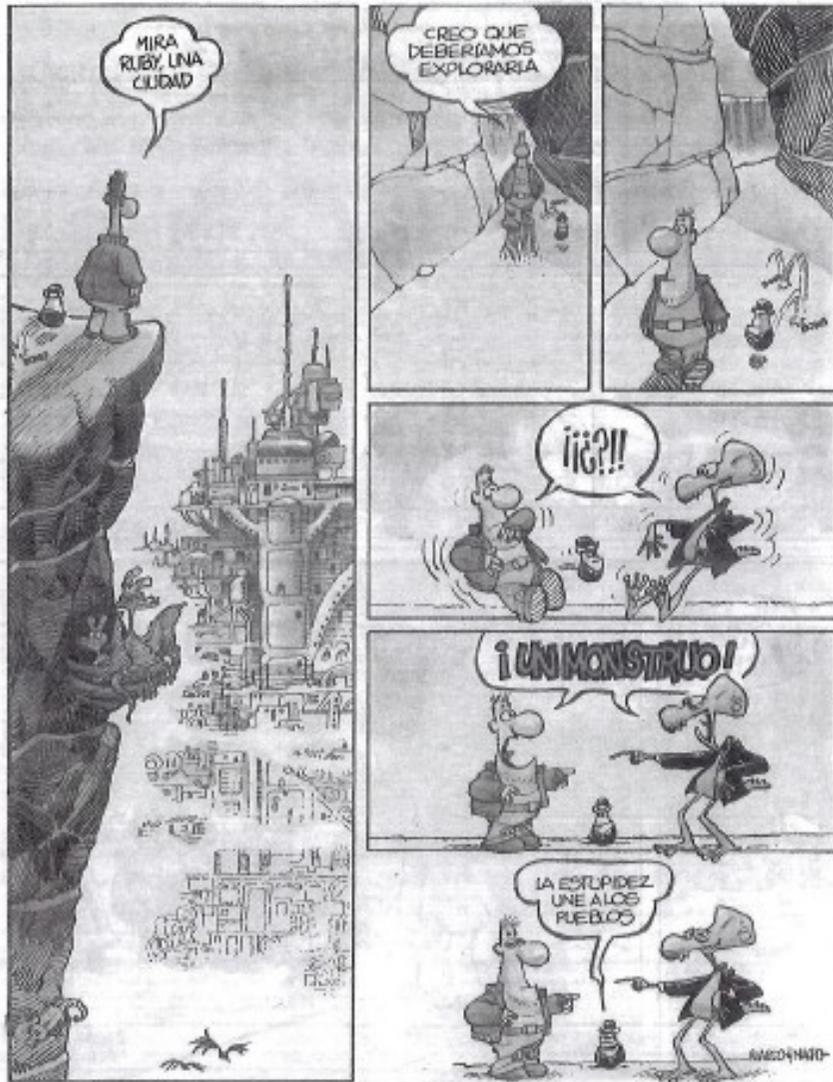


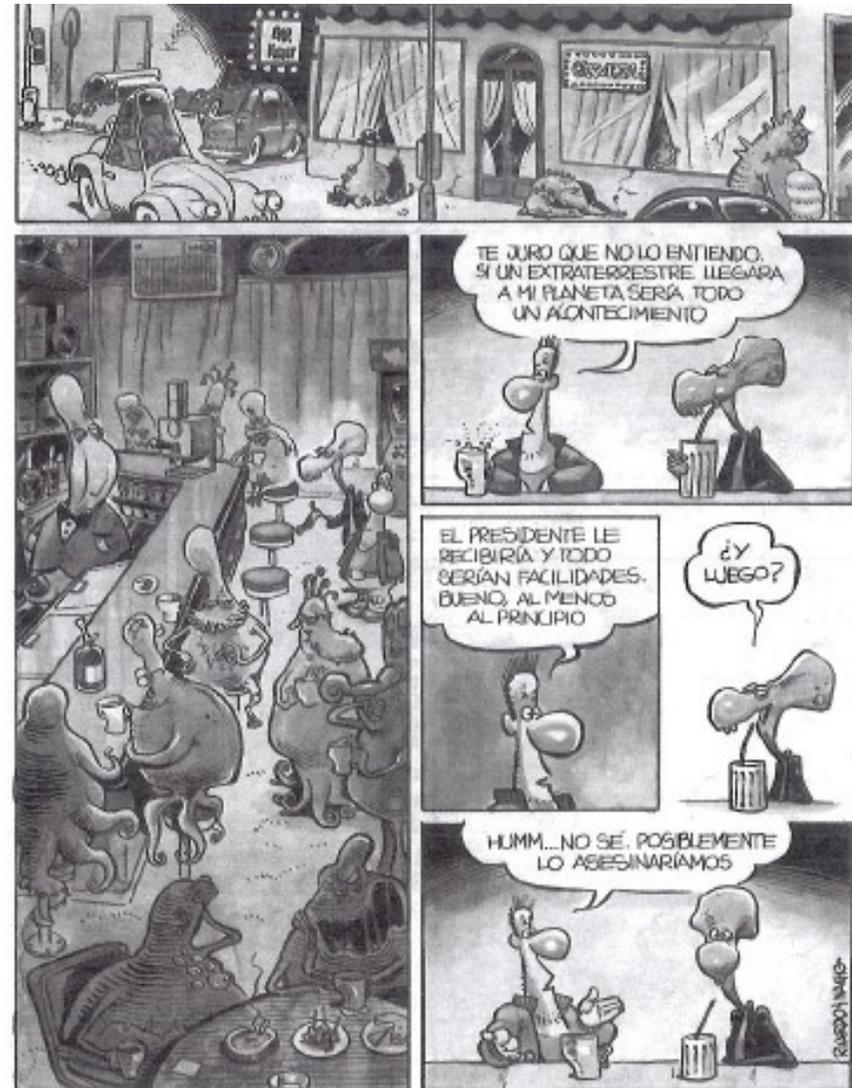
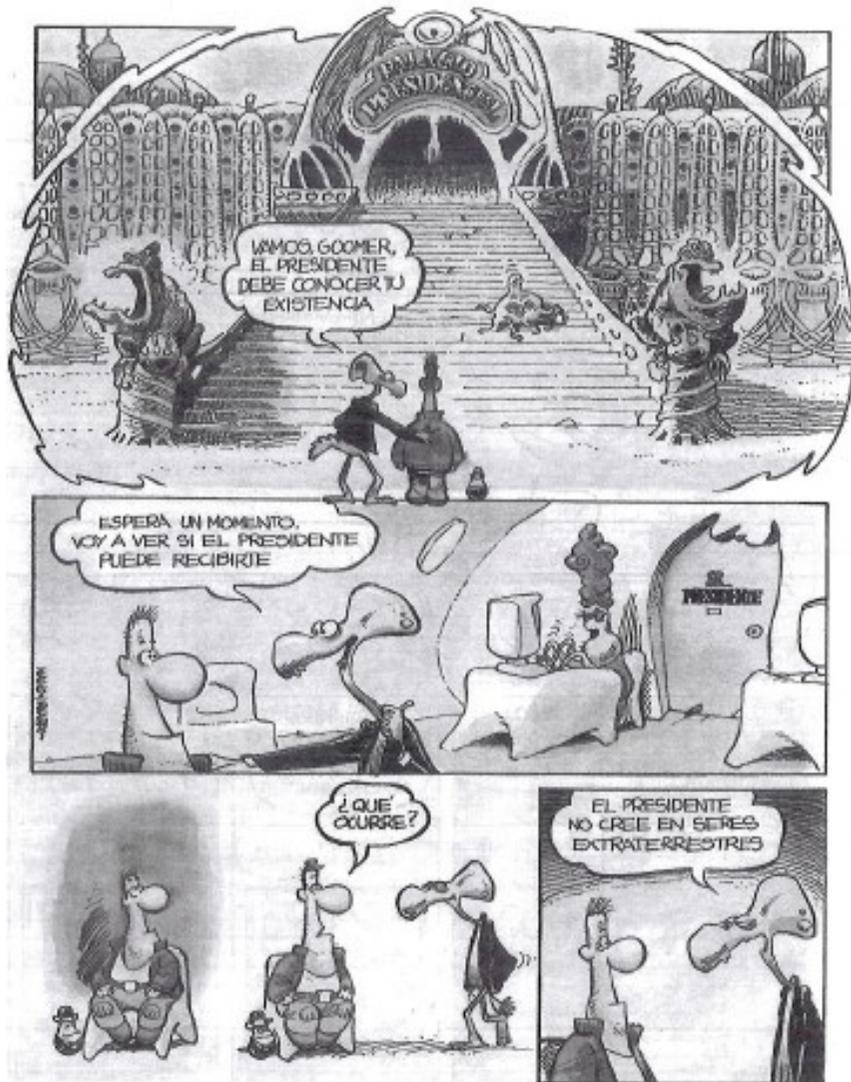


6

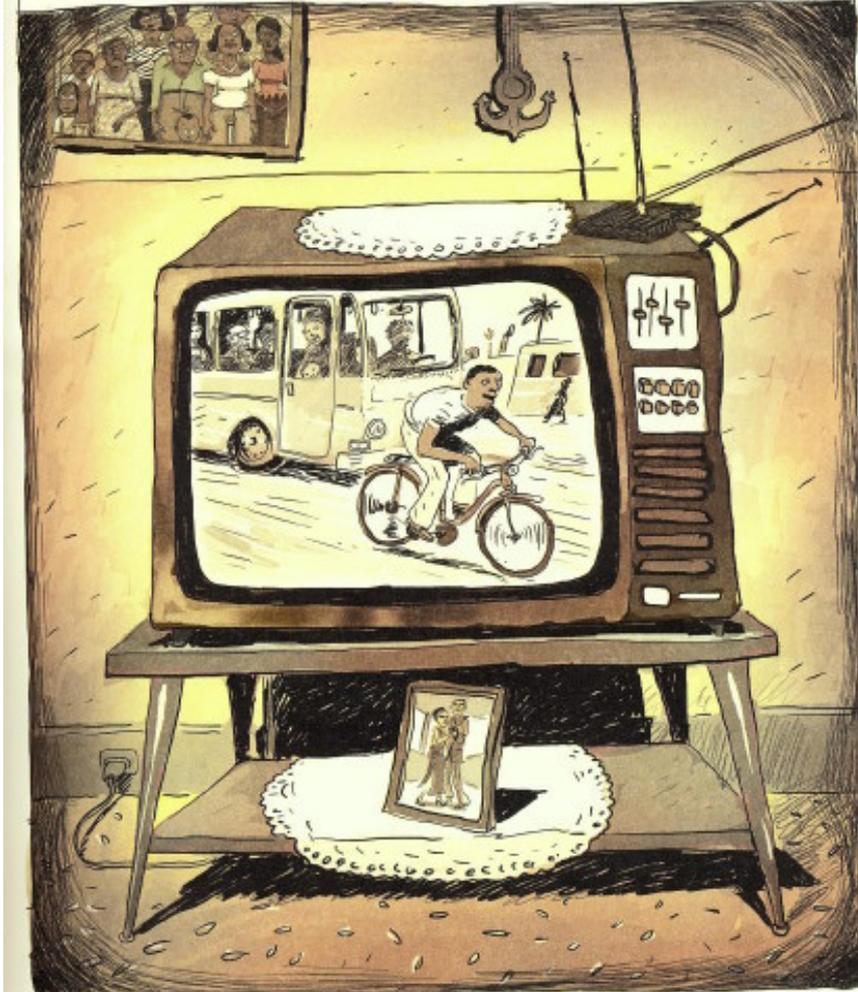


7





En 1978, Costa de Marfil, mi hermoso país, conoció su primera campaña publicitaria en televisión. Se alababa las propiedades de Solibra, nuestra cerveza nacional, conocida por todo el oeste de África. Daba un actor de moda, bebía un trago, y eso le daba fuerzas para adelantar a los autobuses con su bicicleta.



Cada vez que se emite, es decir, todos los días a las 19.00, mi padre, ejecutivo de Solibra, reúne a la familia y amigos en nuestro salón.



He aquí a mi padre, Ignace, tan orgulloso como si fuera el dueño.



La hermosa mujer que está a su lado es Fanta, mi madre, adjunta de dirección en Singer y curandera en sus ratos libres.



Sentada a la izquierda, Adjoua, una de mis mejores amigas, con sus padres Hyacinte y Korotoumou.



Y también Bristou, una chica inquieta, más feliz en una pista de baile que en la escuela, junto a Koffi, su padre.







DINÁMICA: Descripción de imágenes

OBJETIVO: Oralidad (dar y pedir información)

NIVEL: Medio - alto

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 3

TIEMPO DE PREPARACIÓN: 5 min

MATERIAL NECESARIO: una foto o dibujo, hojas en blanco, bolígrafos.

DURACIÓN aproximada: 10 min

DESCRIPCIÓN:

- 1.-A uno de los alumnos se le entrega un dibujo o foto que el resto no ven.
- 2.-Esta persona debe ir explicando al resto de la clase lo que hay en la lámina mientras éstos lo dibujan. En esta primera parte, no pueden hacer preguntas al que “dicta”.
- 3.-Cuando han acabado, repiten la técnica, pero esta vez interrumpiendo al que dicta para hacerle preguntas sobre lo que deben dibujar.
- 4.-Finalmente se exponen los dibujos y se comparan.

DINÁMICA: Imagen estropeada

OBJETIVO: Oralidad

NIVEL: Inicial - medio - alto

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 3

TIEMPO DE PREPARACIÓN: el que se tarde en preparar o buscar el dibujo o foto.

MATERIAL NECESARIO: Dibujo o fotografía sobre una temática a practicar.

DURACIÓN aproximada: 30 minutos o más.

DESCRIPCIÓN:

Se pide un voluntario entre los alumnos y sin que el resto de la clase lo vea, se le enseña una foto o dibujo concreto.

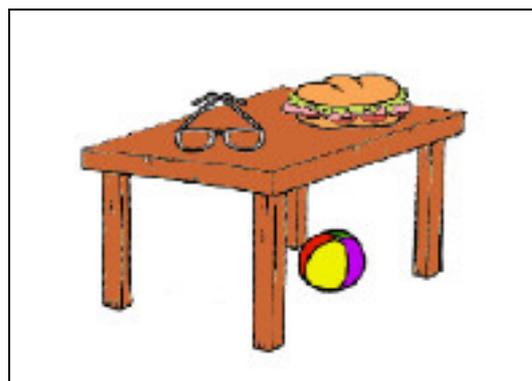
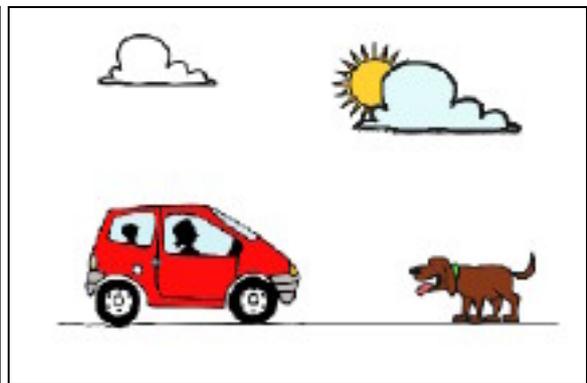
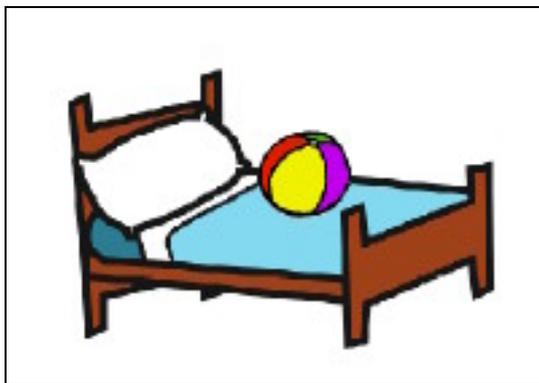
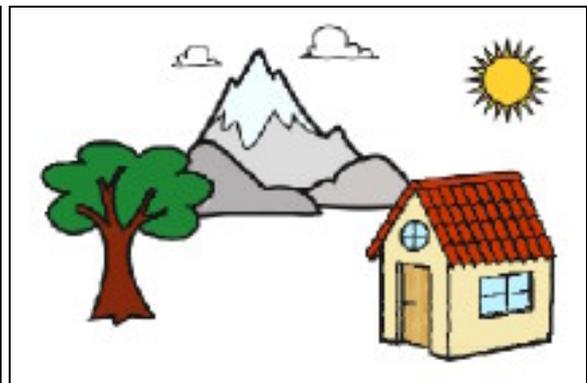
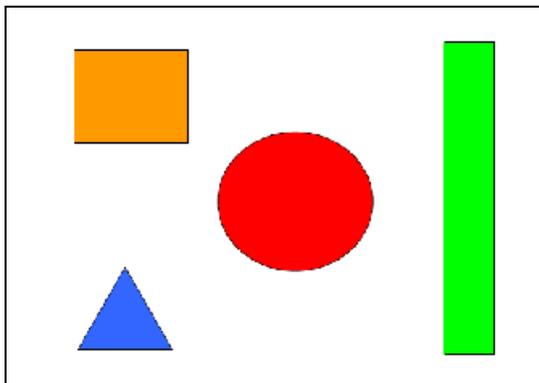
Primero se le da un tiempo al alumno voluntario para describa la foto o dibujo empleando el vocabulario del tema a afianzar o las definiciones de los objetos para que sus compañeros traten de adivinar lo que es (por ejemplo si no se acuerda de la palabra peine podría decir objeto con el que te peinas).

Mientras el alumno describe, el resto debe ir tratando de dibujar lo que van entendiendo. Cuando el alumno voluntario termina de describir, se les da un tiempo a sus compañeros para que hagan preguntas sobre las dudas que tengan o bien de vocabulario o de la posición de los elementos, etc.

Al final cuando se estime que se ha tenido el tiempo suficiente, los alumnos que han estado dibujando deben enseñar sus dibujos y compararlo con la foto original.

Con este ejercicio se hace patente las dificultades de explicarse bien para que los demás también nos entiendan bien e incluso asegurarse de que lo han entendido correctamente. Al final resulta muy divertido ver las diferencias entre los alumnos entre sí y con el dibujo original.

INICIAL-MEDIO



ALTO



DINÁMICA: La estrella

OBJETIVO: Oralidad.

NIVEL: Medio - alto.

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 2

TIEMPO DE PREPARACIÓN: ninguno.

MATERIAL NECESARIO: ninguno.

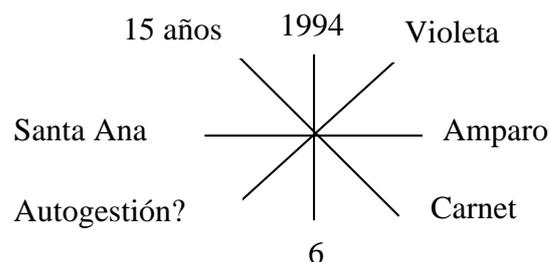
DURACIÓN aproximada: 30 minutos o más.

DESCRIPCIÓN:

Esta actividad se recomienda especialmente para los primeros días de clases, ya que puede servir para que el grupo se presente y vaya entrando en confianza.

El juego lo inicia el/la profesor/@ quien dibuja en la pizarra una estrella y en cada punta de ésta, pone un dato personal y secreto, del tipo, nombre de su padre –madre- perro- hermanos etc, número de calzado,- año-mes de nacimiento, nombre de la calle en la que vive, fecha memorable, comida-estación del año favorita etc.

Ejemplifico con la estrella de la Biblio,



L@s alumn@s, deberán formular preguntas para averiguar de qué se tratan los datos que están en la estrella. El/la profesor/@, solo puede responder a las preguntas con **SÍ** o **NO**.

Por ejemplo:

¿Tienes 15 años,? Sí

Se van tachando los datos adivinados.

Una vez que se haya literalmente acabado con la figura del el/la profesor/@, se les pide a l@s alumn@s que dibujen su propia estrella.

Todos pasan a la pizarra y los demás deben adivinar.

DINÁMICA: Lenguaje arbitrario

OBJETIVO: Oralidad

- Generar conocimiento y confianza en el grupo.
- Practicar la expresión oral y escrita de una manera lúdica
- Practicar con las sílabas y los fonemas

NIVEL: Alto

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 3

TIEMPO DE PREPARACIÓN: 5 min

MATERIAL NECESARIO: Pizarra

DURACIÓN aproximada: Indeterminada

DESCRIPCIÓN:

JUEGO DE LOS PREFIJOS ARBITRARIOS

- 1.-Se elabora en común un listado de prefijos explicando el significado de cada uno.
- 2.-Se pide que cada persona diga al azar una palabra (se puede dirigir y pedir a cada uno un verbo, un sustantivo, un adjetivo.....). Se escriben en forma de lista, tratando de que queden el mismo número de prefijos que de palabras.
- 3.-Cada cual debe enlazar al azar cada uno de los prefijos con una de las palabras y atribuirle un significado gracioso inventado. Ej:

Prefijo: "A"

Palabra: "Rata"

Definición: Arata; dícese de los generosos...

LAS PALABRAS ARBITRARIAS.

- 1.-Cada cual dice al azar una o varias palabras como en el juego anterior.
- 2.-Estas palabras se descomponen en sus sílabas.
- 3.-Cada alumno enlaza al azar fragmentos de palabras y se inventa un significado chorra. Ej: De cañón y mano sale mañón, es decir, habitante de Zaragoza extremadamente alto.

DINÁMICA: Me recuerda a...

OBJETIVO: Oralidad

-Iniciar la clase con un calentamiento

NIVEL: Medio - alto.

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 4

TIEMPO DE PREPARACIÓN: 2 min

MATERIAL NECESARIO: pizarra

DURACIÓN aproximada: 5 min

DESCRIPCIÓN:

1.-Se escribe una palabra en la pizarra y el profesor inicia la técnica indicando a qué le recuerda esa palabra y dando paso a la siguiente persona

Ej: Mano.

Persona 1: Mano me recuerda a anillo

Persona 2: Anillo me recuerda a boda

Persona 3: Boda me recuerda a niños

Persona 4: Niños me recuerda a...

2.-Se pueden hacer varias rondas, anotando en la pizarra las palabras que salgan y comentando después las relaciones que encuentran entre ellas.

DINÁMICA: Oyes-dices

OBJETIVO: Oralidad

NIVEL: Inicial – medio - alto

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 3

TIEMPO DE PREPARACIÓN: el que se tarde en rellenar las fichas.

MATERIAL NECESARIO: Fichas prefabricadas si no están preparadas se pueden hacer a mano en muy poco tiempo.

DURACIÓN aproximada: 15 minutos o más.

DESCRIPCIÓN:

Se reparte una ficha por persona, cada ficha consta de una columna de OYES y otra de DICES. Hay una ficha de comienzo (1) y ese alumno pronuncia lo que pone en la columna **DICES**, el resto de alumnos tiene que buscar en su ficha, en la columna **OYES**, y el que tenga la palabra pronunciar lo que pone en su columna **DICES**, así hasta completar todas las fichas hasta llegar al **fin**. En resumen cada alumno tiene una tarjeta con dos columnas. Deberá decir los elementos de la columna derecha y estar atento a los otros alumnos, que dirán lo que tiene en la columna izquierda.

En el ejemplo inferior:

Alumno A: "Veinticinco"

Alumno B: "Cien"

Alumno A: "Cuarenta y cuatro"

Alumno B: "Mil quinientos"

Alumno A: "Seis mil ochocientos"

etc.

<i>OYES</i>	<i>DICES</i>
950	50.000
125	1.850
<u>empieza</u>	25
1.500	6.800
66	125.000
995	1.995
100	44

<i>OYES</i>	<i>DICES</i>
50.000	995
25	100
125.000	<u>¡fin!</u>
1.995	125
1.850	66
6.800	950
44	1.500

DINÁMICA: Problemas y consejos

OBJETIVO: Oralidad (uso del condicional, vocabulario)

NIVEL: Alto

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 4

TIEMPO DE PREPARACIÓN: 15-20 minutos.

MATERIAL NECESARIO: Tarjetas con diferentes situaciones problemáticas. Celo.

DURACIÓN aproximada: 30 minutos o más, dependiendo del numero de participantes.

DESCRIPCIÓN:

El/la Prof. pega con celo, las fichas con los diferentes problemas en las espaldas de los alumn@s sin que cada uno vea el problema que le ha tocado.

Luego los alumn@s circulan por la clase leyendo en las espaldas de sus compañer@s los problemas de los demás. Estos pueden oscilar de lo más realista a lo más delirante. Ejemplos: “Me he quedado sin dinero para pagar el alquiler” o “Me duelen las muelas” o “Mi vecina desafina”...

Una vez que todos hayan leído los problemas de sus compañer@s, se comienza con el de uno en concreto y los demás aconsejan, por ejemplo “Yo que tú hablaría con el casero” Yo en tu lugar pediría dinero prestado a una amigo” etc.

L@s compañer@s le dan consejos hasta que el alumn@ en cuestión, descubre cuál es el problema que le ha tocado.

Se repite la misma dinámica hasta que tod@s hayan adivinado cuál era su problema.

DINÁMICA: ¿Quién tiene la culpa?

OBJETIVO: Oralidad (debatir y argumentar).

NIVEL: Alto.

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 3.

TIEMPO DE PREPARACIÓN: ninguno.

MATERIAL NECESARIO: solamente el texto de la historia.

DURACIÓN aproximada: 45 minutos o más, depende de cuánto debatan.

DESCRIPCIÓN:

Se cuenta esta historia:

“Juan tiene una entrevista de trabajo después de un año en paro. Se levanta, se ducha, se arregla, se pone su camisa limpia y despierta a sus dos hijos. Su mujer duerme: le duele la cabeza, hoy no irá a trabajar. Juan les da el desayuno a sus hijos. El pequeño, Ramón, no quiere beberse la leche y, después de insistir un rato, Juan decide ponérsela en una botella de plástico para que se la tome por el camino. Salen de casa y, cuando ya están llegando a la escuela, Ramón le tira la botella encima a su padre, sin querer, y le mancha la camisa. Juan se enfada mucho porque cree que su hijo lo ha hecho a propósito. Los deja en el colegio y se va al metro, pero el metro está estropeado y no puede llegar en autobús, así que decide coger un taxi. Mira en sus bolsillos y descubre que sólo lleva 30 euros y se ha dejado en casa la cartera. Piensa que el taxi le costará 7 euros y con el resto podrá comprarse una camisa nueva al llegar, pero el taxista le tima y le lleva por el camino más largo. Al llegar, el taxímetro marca 15€. En la tienda que hay al lado del lugar donde Juan tiene la entrevista, la camisa más barata cuesta 16€ y el vendedor se niega a perdonarle a Juan el euro que le falta. Juan hace la entrevista con la camisa sucia y al día siguiente recibe una carta en la que le dicen que no le dan el puesto porque se requiere buena presencia”.

¿Quién tiene la culpa de que Juan no consiga el trabajo? Se pide a los alumnos que ordenen a los distintos personajes (la madre, el hijo, el taxista, el empresario, Juan, el dependiente, el metro...) según el grado de responsabilidad y lo justifiquen. A partir de ahí, basta con orientar y animar el debate.

DINÁMICA: Tabú y tabú inverso

OBJETIVOS: Oralidad

NIVEL: Medio - alto

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 3

TIEMPO DE PREPARACIÓN: 20 min

MATERIAL NECESARIO: Rotulador, cartulina.

DURACIÓN aproximada: 20 min

DESCRIPCIÓN:

Variante 1:

Dar tarjetas con una palabra que el resto de la clase debe adivinar. En la tarjeta aparecen varias palabras tabú (aquellas que el alumno no puede decir para explicar cual es su palabra).

Variante 2:

2.1-Los alumnos fabrican sus tarjetas del tabú:

Se les da la palabra para la cual deben buscar términos tabú. Ej: perro

Se indica que a la hora de buscar términos deben atender a los siguientes criterios:

-Buscar palabras del grupo o categoría de cosas que engloban a su palabra. Ej: animales, mamíferos..

-Buscar sinónimos. Ej: can

-Buscar antónimos. Ej: gato

-Buscar palabras necesarias para su descripción. Para ello deben buscar palabras que permitan explicar:

-Su estructura (cómo es). Ej: patas, pelo, colmillos.

-Su función (para qué sirve, qué hace) Ej: ladra, muerde, guarda

2.2.-Una vez fabricadas las tarjetas se pueden repartir al azar para que cada cual exponga la que le toque, o bien se puede hacer que cada cual exponga las que ha fabricado, de manera que debe hacer un sobreesfuerzo para explicarse.

Este juego se puede enfocar hacia un determinado tema (trabajo, salud, derechos...), para trabajar vocabulario asociado, etc. Es interesante hacer un par de ejemplos en común y explicar que dependiendo de la palabra, se hará más hincapie en función, estructura, sinónimos, etc.

DINÁMICA: Cadáver exquisito

OBJETIVO: Escritura (tiempos verbales y vocabulario)

NIVEL: Alto.

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 3

TIEMPO DE PREPARACIÓN: 0

MATERIAL NECESARIO: papel y bolis(si es escrito), nada(en el oral)

DURACIÓN aproximada: lo que se alargue la historia

DESCRIPCIÓN:

ESCRITO

Se empieza a escribir una historia, empezando bien por una frase o solamente por una palabra.

El que empieza el cuento ha de tapar todo el texto menos la última palabra que sirve de guía al siguiente alumno para continuar la historia. Y así sucesivamente hasta pasar dos rondas o más.

Al final, un alumno coge el texto y lo lee para ver hasta qué punto la historia tiene coherencia o no.

ORAL

Se pueden elegir unas palabras para concretar un poco el hilo de la historia y los alumnos tienen que incorporarlas al desarrollo del texto. El que sigue la historia tiene que empezar obligatoriamente con la última palabra del anterior.

DINÁMICA: Dictado

OBJETIVO: Escritura (mejorar la escritura, practicar la comprensión lectora).

NIVEL: Medio o alto

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 2

TIEMPO DE PREPARACIÓN: 5 min

MATERIAL NECESARIO: Un texto que motive a la clase

DURACIÓN aproximada: Media hora o más.

DESCRIPCIÓN:

- 1.-Se lee un texto y se pregunta que de qué trata.
- 2.-Se dicta el texto (bien el profesor o bien algún alumno). Se vuelve a preguntar sobre el significado del texto.
- 3.-Se escribe en la pizarra un fragmento del texto que haya escrito algún alumno. Se pide al grupo que localice los errores (ortografía, palabras que falten) y se corrige el fragmento. Esto se va repitiendo ordenadamente con fragmentos de distintos alumnos hasta completar el texto.
- 4.-Una vez que está todo el texto, se trata de hablar del contenido antes de averiguar el significado de las palabras desconocidas.
- 5.-Los alumnos indican que palabras o frases no comprenden. Se intenta que sean sus propios compañeros los que resuelvan sus dudas. Para ello es interesante que traten de deducir los significados bien por la estructura de la palabra (Ej: “cochera”, indicar que deriva de coche, que busquen palabras acabadas en era, como nevera, gasolinera, huevera, y así hasta llegar al significado) o por su ubicación en el contexto de la frase (“Guardó su Mercedes en la cochera”)
- 6.-Finalmente se comprueba que se ha comprendido todo el texto y se discute en torno a él.

DINÁMICA: Redacción de noticias

OBJETIVO: Escritura (ordenar y estructurar información, potenciar la creatividad)

NIVEL: Alto

Nº MÍNIMO DE ALUMNOS: 2

TIEMPO DE PREPARACIÓN: 10 min

MATERIAL NECESARIO: Papel y boli

DURACIÓN aproximada: Media hora

DESCRIPCIÓN:

1.-Se plantea al grupo que se han convertido en periodistas y que van (individualmente, en parejas o en grupos mayores) a escribir una noticia. Para ello se les puede dejar libertad absoluta en cuanto a temas y contenidos, o bien se les puede poner algún condicionante.

2.-Para escribir la noticia tienen que contestar ordenadamente a las siguientes preguntas:

- 1.-¿Qué ha pasado?
- 2.-¿Dónde?
- 3.-¿Cuándo?
- 4.-¿Cómo?
- 5.-¿Por qué?

3.-Se escriben las noticias en la pizarra, se corrigen grupalmente y se comentan.