COLECCIÓN
COMPLEMENTOS
SERIE
DIDÁCTICA

Orientaciones para la enseñanza de ELE:

más de 100 actividades para dinamizar la clase de español

Edna Gisela Pizarro
Marisa do Carmo Silva

2007

EMBAJADA DE ESPAÑA EN BRASILIA
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

Pizzarro, Edna Gisela
Orientaciones para la enseñanza de ELE : más de 100 actividades para dinamizar la clase de español / Edna Gisela Pizzarro. Marisa do Carmo Silva. -- Brasília, DF : Consejería de Educación, de la Embajada de España, 2007. -- (Colección complementos. Série Didáctica)

1. Espanhol - Estudo e ensino I. Silva, Maria do Carmo. II. Título. III. Série.

07-6742 CDD-460.7

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA
(c) Edita: Secretaría General Técnica. Centro de Publicaciones

EMBAJADA DE ESPAÑA EN BRASIL - CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

NIPO: 651-07-108-X
ISSN: 978-85-61207-00-7

Impressión: Prol Gráfica e Editora

Orientaciones para la enseñanza de ELE:

más de 100 actividades para dinamizar la clase de español

Autoras:
Edna Gisela Pizarro *(Profa. Universidade de Brasília)*
Marisa do Carmo Silva *(licenciada de la Universidade de Brasília y estudiante de pos graduación de la Faculdade Internacional de Curitiba y Profesora en el Centro Interescolar de Línguas do Gama, Distrito Federal)*

Dedicatoria

A nuestros queridos alumnos por todo el trabajo y apoyo que nos dan y por ser nuestra más bella fuente de inspiración.

A todos los maestros de lengua que aman enseñar.

Introducción

Este libro lo pensamos para ser utilizado como material extra en clases de lengua, específicamente en clases de español como lengua extranjera. Consideramos que puede servir tanto en el contexto brasileño como en cualquier contexto extranjero de enseñanza de lenguas. En Brasil está creciendo cada vez más el interés y la necesidad de estudiar español. Con las nuevas leyes curriculares, específicamente la Ley nº 11.161, de 5 de agosto de 2005, el estudio de la lengua española se vuelve obligatorio en nuestras escuelas.

Desde hace más de una década existen centros especializados en lengua extranjera en varias ciudades del país. Estos centros y otras instituciones públicas y privadas utilizan recursos didácticos preparados en España. A pesar de que estos libros son excelentes, cada vez más existe una necesidad de tener materiales específicos para la realidad brasileña: su cultura, su forma de pensar, su forma de aprender y de jugar aprendiendo.

Con este material lo que pretendemos es mostrar cómo usar 105 juegos y dinámicas (algunos con variantes) en la clase de español como lengua extranjera. La mayoría de los profesores se ha acostumbrado a dar una clase tradicional y segura cometiendo, a veces, el riesgo de tener un resultado tedioso. Un simple juego puede cambiar esa situación y hacer la clase más atractiva y, sobretodo, eficaz.

El principal objetivo de trabajar con actividades lúdicas es convertir el aula en un ambiente más agradable y también presentar una estrategia para el profesor resolver uno de los muchos problemas que se enfrenta al entrar en clase: ¿qué hacer en una clase heterogénea, con alumnos cansados porque vienen del trabajo?; ¿cómo trabajar las diferencias de intereses y otros impedimentos?

No es necesario mucho esfuerzo para enseñar con juegos y dinámicas. Es posible que una actividad sencilla transforme totalmente la clase. El juego deja el acto de enseñar más relajado y, si es usado con los objetivos claros, los resultados serán los mejores.

¿Por qué usar los juegos en clase?

Todo ser humano, independiente de su edad, posee en su interior un niño que quiere divertirse. La actividad de juegos puede permitir que los alumnos se liberen de sus problemas y puede ser un medio de conocer y compartir sentimientos positivos tanto entre los compañeros de clase como con el profesor y con la misma materia.

Otra razón para usar los juegos es con el objetivo de trabajar contenidos gramaticales, considerados como monótonos o difíciles. El juego es una oportunidad para que

ellos pierdan el miedo de hablar pues los alumnos, al jugar, se olvidan de que están siendo observados y abandonan todas sus dificultades y vergüenzas.

La hora del juego es un buen momento para que el profesor detecte los errores y las dudas así como para que haga un diagnóstico más preciso y detallado de las deficiencias del grupo. Y lo más importante es poder aprovechar con los estudiantes ese momento para discutir acerca de estos problemas detectados.

Juego o dinámica, ¿cuál es la diferencia?

El juego presupone una competición entre los participantes y el resultado final será entre "ganadores y perdedores". Pero esto no implica que ser un "perdedor" sea visto como una derrota o algo negativo. El juego competitivo proporciona el aumento de la interactividad entre los alumnos y también con el profesor. Es una buena oportunidad también para que el profesor consiga deshacer los grupos de siempre, pues cuando es pedido para trabajar en equipos ellos se unen y trabajan de forma cooperativa sin importarse quiénes son los integrantes del equipo. Es una buena manera de motivarlos a estudiar en casa, de estar siempre preparados y que deseen aprender cada vez más. El juego es sobretodo un elemento comunicativo.

Dinámica, por otro lado, es una actividad donde no hay necesariamente una competición y tampoco existen "ganadores y perdedores". Generalmente las dinámicas sirven, entre otras, para obtener un auto conocimiento, para integrarse al grupo y poder utilizar la lengua de forma relajada y amena.

¿Cómo usar los juegos en la clase de español?

La primera cosa que el profesor debe tener en mente es el objetivo que se quiere alcanzar, siempre considerando el contenido estudiado. La finalidad de la actividad lúdica no puede ser sólo divertirse, sino también reforzar algún contenido estudiado. Se puede trabajar ortografía, escritura, pronunciación y gramática.

Las actividades deben ser muy bien planeadas y si hay materiales deben ser preparados con adelanto. No recomendamos dejar las actividades de juegos y dinámicas como algo que se pueda programar algunos minutos antes de la clase y decidir qué juego o dinámica se va a utilizar en el momento. Regularmente esta posición suele tener resultados negativos.

Es muy importante conocer las características del grupo para ver si la actividad es adecuada o no. Hay juegos que son muy buenos para niños y que no sirven para adolescentes o adultos. También hay actividades que podrían parecer muy infantiles y que pueden resultar muy positivas en un grupo de adultos. Por último, hay situaciones donde

un mismo juego no tiene un buen resultado en un grupo y en otro es todo un éxito debido a las características individuales y grupales.

A algunos alumnos el jugar les parece una pérdida de tiempo y no se interesan por este tipo de actividad. Es aquí donde el profesor debe aprovechar para probarles lo contrario, mostrarles las ventajas que una actividad lúdica tiene.

El tiempo debe ser observado también, porque si una actividad es muy corta puede dejar la sensación de vacío y una actividad excelente que lleve mucho tiempo puede aturdir a los alumnos. El profesor siempre debe estar atento a la motivación de los alumnos para saber cuándo parar un juego y cuándo se debe continuar.

Las reglas del juego deben estar siempre muy claras y es necesario comprobar si todos las entendieron. Así no será preciso repetir varias veces la explicación y el juego se desarrollará de manera más fluida.

La clase no puede parecer un campo de batalla y los alumnos no pueden jamás considerar a los colegas como enemigos. Para que eso no ocurra el profesor tendrá el papel de juez y apaciguador caso haya conflictos. El profesor debe recordarles que todos estarán ganando conocimientos.

Otro punto importante es que el profesor, siempre que pueda, participe con los alumnos pues hay algunos estudiantes que piensan que estarán exponiéndose al ridículo. El profesor, al iniciar las dramatizaciones o participando con ellos, les dará más confianza y ellos se mostrarán menos despreocupados.

¿En qué momento usar los juegos?

No existe un momento específico o único para desarrollar una actividad lúdica en clase. Cualquier momento es válido. Sí se debe planear de antemano todas las actividades con el fin de que exista una continuidad lógica durante toda la clase.

Algunos momentos son relevantes para hacer actividades extras como: al hacer precalentamiento; al repasar materia; para fijar contenidos complejos; al finalizar un tema en el que surja un momento de descanso; y para recuperar la atención en momentos donde la clase esté un poco lenta.

Sobre el libro

Este libro fue inspirado durante la experiencia de práctica que los alumnos de Letras Español de la Universidad de Brasilia tienen que cumplir en su último año de carrera. Nosotras, en nuestras funciones, como profesora-orientadora y estudiante-monitora, sentimos la necesidad de catalogar las actividades lúdicas que estaban siendo desarrolladas en las clases de los practicantes. Muchas de ellas fueron discutidas con los estudiantes y

fue observado el éxito abarcador que tenían. Observamos que la receptividad de las actividades entre el público que estaba estudiando era positiva para el aprendizaje. Sentimos que sería un desperdicio no registrarlas como también vimos la necesidad de comenzar a crear otros juegos y dinámicas basados en la experiencia de la enseñanza de la lengua española que fuimos adquiriendo con el pasar del tiempo. También fuimos influenciadas con encuentros y conferencias de perfeccionamiento para profesores de español como lengua extranjera.

Muchas de las actividades las creamos, otras las adaptamos partiendo de materiales existentes y de observaciones de clase. Algunas fueron regalos directos de compañeros y familia que, poniendo total confianza en el triunfo de este trabajo, quisieron cooperar con alguna idea. Otras son adaptaciones de juegos encontrados en revistas, crucigramas e Internet. También adecuamos, para la realidad de enseñanza, muchos juegos utilizados por niños y que forman parte del folklore brasileño.

Cuando decidimos organizar y clasificar el material vimos la necesidad de crear centros temáticos para las actividades que correspondiesen con las necesidades que los estudiantes tienen al aprender la lengua española facilitando, de esta forma, el trabajo del profesor a la hora de escoger una actividad lúdica.

Este libro se divide en 10 partes y cada una de ellas tiene un objetivo temático. Entre juegos y dinámicas existen 105 actividades y en algunas de ellas sugerimos posibles variantes. También hemos preparado 4 anejos que complementan muchas de las actividades, sumándose así al total ya mencionado.

Todas las actividades lúdicas propuestas están pensadas dentro de un contexto de lengua española como lengua extranjera, específicamente para hablantes del portugués en Brasil. Entendemos que este material es igualmente válido en cualquier contexto siempre y cuando se hagan las adaptaciones necesarias.

LAS AUTORAS

Agradecimentos

Gracias a Dios por darnos las ganas y la energía para trabajar como profesoras de español y por querer desarrollar un trabajo que, con fe, ayudará a todos los profesionales del área.

Queremos agradecer la cooperación directa e indirecta de aquellos que confiaron en nuestra labor mucho antes que este material obtuviera la forma que tiene ahora.

Le damos las gracias a Cibele Almeida A. de Souza, asistente pedagógica del *Centro Interescolar de Línguas do Gama* y ex estudiante de letras-español de la Universidad de Brasilia por haber apoyado la idea original de convertir este material en libro didáctico y brindarnos con ideas directas para las actividades.

A Alex Bezerra Leitão, profesor del *Centro Interescolar de Línguas do Plano Piloto*, por ceder ideas y confiar siempre en nosotras preguntando cuándo salía el libro publicado.

A Diana Almeida Amaral Lima, profesora del *Centro Interescolar de Línguas do Gama*, por ofrecer diferentes ideas para el desarrollo del libro.

A Príscila Patrícia P. Mesquita, profesora del *Centro Interescolar de Línguas do Gama*, por dar apoyo y preguntar siempre por el resultado final de nuestro trabajo y dar ideas para el mismo.

A Taiana Silva de Souza L. Santana, ex profesora del *Centro Interescolar de Línguas do Gama*, por donar desprendidamente ideas para desarrollar actividades.

A Francisco Sidney Oliveira da Silva, profesor del *Centro Interescolar de Línguas do Gama*, por cedernos algunos juegos y creer en nosotras.

A miembros de nuestra familia, en especial a:

Julia Pizarro de Barros (hija de Edna), estudiante, por haber tenido la paciencia de horas de trabajo en casa, impidiéndole usar el ordenador y por su entusiasmo al recordar juegos de la infancia.

Miriã da Silva Reis (sobrina de Marisa), estudiante, por tener fascinación por la lengua española y querer contribuir con los juegos que recordaba de las clases que tuvo.

Nos gustaría, también, reconocer el apoyo incondicional de Gloria Pacita Vázquez Fraguas, profesora de la *Universidade de Brasília*, por haber confiado, prácticamente a ciegas, en nuestro trabajo y por impulsarnos para la presente publicación.

También estamos en deuda con los profesores que nos brindaron ideas a través de sus conferencias y discusiones de actividades lúdicas como a todos los profesores observados por nosotras y que contribuyeron con su experiencia.

Reconocemos el apoyo de la Consejería de Educación por querer desarrollar, apoyar y mantener los trabajos hechos por profesionales locales.

Índice

1 - Para conocerse

Repetir lo Anterior 17
Busca a alguien que 17
Roles 18
Observa bien 18
Tres dibujos 19
Entrevista en parejas 19
Bingo de nombres 20

2 - Cuentos y cuentos para escribir

Historia de las palabras 21
Cuento continuo 22
Cuento del cuento 22
Usando la imaginación 23
La noticia de mañana 23
Creando un cuento 24
Telaraña 25
Creando una historia 25
Canciones inspiradoras 26
Redacción en grupo 26
Poesía inédita 26
Dando rienda suelta a la imaginación 27

3 - Lógica

Clave Literaria 1 29
Clave Literaria 2 30
Clave Literaria 3 31
Clave Literaria 4 32
Clave Literaria 5 33
Interpolación 34
Par X Par 35
Descubre el refrán 35

Sílaba sobrante 36
La Avenida Complicada 37
El Misterio del Mapa 38
Comunicación enloquecida 39

4 - Vocabulario

¿Qué piensan de mí? 41
Haz lo que digo pero no lo que hago 41
Te quiero 41
Magia Negra 42
Juego de Palabras 42
Palabras enlazadas 43
Ensalada de Frutas 43
La maleta de Juan 43
La cucaracha 44
Mimo profesional 45
Descripción de personas 45
Reacción en Cadena 45
Vamos a la Fiesta 45
Teatro de pantomimas 46
Palabras de palabras 47
En quién estoy pensando 47
Junta las letras 47
Encontrando el refrán 48

5 - Verbos

Tres errores 49
Encuesta sobre gustos 49
Jugar a encarcaranublar 50
Este es Colón 50
De ojos vendados 51
Adivina las órdenes 51
Simón dice 52
Secreto del éxito 52
Si fueras 52

Biografía 53
Ayudando al extraterrestre 54
Dimes y diretes 55
Caza al tesoro 55
Ponle la cola al burro 57

6 - Para hablar un poco

Fugitivos 59
Confrontación de ideas 59
La escuela 59
Por qué / Porque 60
Mentiras blancas 61
Famosos 62
¿Quién es quién? 62
Preguntas y respuestas locas 62
Corre el chisme/ cotilleo 63
La cucaracha voló 63

7 - Niños grandes y pequeños

Jugando con el alfabeto 65
Alfabeto humano 65
Elefante colorido 65
Cambio de Sillas 66
El lobo 66
Rompecabezas de músicas 67
Memoria de elefante 67
Explotando globos 68
Cada oveja con su pareja 68
El rincón vencedor 69

8 - Para repasar la materia

Profesor por un momento 71
Escribiendo y ganando 71
El paquete 72
Papa Caliente 73

Gimnasia Mental 73
La campana 74
Juego de la bomba 74
Subasta de errores 75

9 - Números

La derecha vacía 77
¡Caramba! 77
¡Toma la pelota! 77
¿Cuántos? 78
Gran círculo 79
El número ideal 79
El presupuesto imaginario 80
Haciendo cálculos 80

10 - Dramatizando y actuando

Actuando la foto 83
Viviendo en familia 83
¿Serás rico algún día? 84
Viviendo un personaje 85
Novelas, novelas y más novelas 85
Trabajos, estupendos trabajos 86

11-Purgatorio 87
(Pago de multa de los perdedores: sección de diversión para todos)

12- Anejo:
Clave de juegos 91
Trabalenguas 98
Trabalenguas de todo el mundo 102
¿Cómo trabajar los trabalenguas? 104
Refranes por temas 105
Indicaciones en la Web para buscar más 108

I. Para conocerse

Repetir lo Anterior

Objetivo: presentarse
Nivel: básico
Desarrollo: con el grupo dispuesto en círculo, el primer alumno se presenta (ej. Soy Carlos), el siguiente repite el nombre del colega y luego se presenta (ej. Él es Carlos y yo soy María). Continúa la dinámica (ej. Él es Carlos, ella es María y yo soy Pablo), hasta el último alumno que tendrá que presentar todos de la clase.

Variante 1:

Para repasar partes del cuerpo. Ejemplo: Esta es mi nariz. Esta es mi nariz y esta es mi boca. Esta es mi nariz, esta es mi boca y esta es mi oreja. (Los alumnos van apuntando con el dedo las partes del cuerpo mientras hablan).

Variante 2:

Repasar colores, profesiones y objetos. Ejemplo: Soy enfermera. Ella es enfermera y yo soy camarero. Ella es enfermera, él es camarero y yo soy médico.

Busca a alguien que...

Objetivos: conocer los compañeros y practicar hacer preguntas
Nivel: básico
Desarrollo: cada alumno recibe una hoja con dos columnas: la primera para colocar los nombres de los entrevistados y la segunda con la indicación de lo que va a preguntar.
Ejemplo:

Nombre :: Pregunta si...

1. _____ Ha nacido en Brasilia.
2. _____ Alguna vez ha viajado al extranjero.
3. _____ Trabaja.
4. _____ Sólo estudia.
5. _____ Habla dos lenguas.
6. _____ Habla mientras duerme.
7. _____ Que no haya estado enfermo este año.
8. _____ Que haya vivido en un país extranjero.

Los alumnos comienzan circulando por el aula y le hacen una pregunta a un compañero. Si éste responde que sí, pondrá su nombre e irá con otra persona. Si responde que no, irá con otra persona. El objetivo es llenar el máximo de nombres. Se puede preguntar todo a una persona de una sola vez.

Puede haber al final 1 ó 2 ganadores.

Variante:

Se puede utilizar este juego en un nivel más avanzado para practicar el estilo indirecto. El alumno recibe una lista de instrucciones y va a circular por el aula buscando la información requerida:

Instrucción:	Busca a alguien que haya vivido en otra ciudad.
	Busca a alguien que haya estudiado música.
	Busca a alguien que haya comido paella.
	Busca a alguien que haya conocido a alguien famoso.
Pregunta del estudiante:	¿Has vivido en otra ciudad?
	¿Has estudiado música?
	¿Has comido paella alguna vez?
	¿Has conocido a alguien famoso?

Roles

Objetivo: repasar saludos y presentación

Nivel: todos

Desarrollo: cada alumno pone un nombre exótico en un pequeño papel que puede ser, incluso, de algún artista, como por ejemplo, Shakira. El profesor mezcla los papeles, los pone en una bolsa y pide que cada alumno saque uno. Tendrán, de esta forma, que utilizar los saludos y preguntas de presentación circulando por la clase con el objetivo de encontrar el propio papel. El profesor tiene que explicar al comienzo que tienen que tener un papel hecho por otro alumno y no el propio. De sacar el propio papel, lo tendrían que devolver antes de comenzar el juego.

Observa bien

Objetivo: descubrir detalles de una persona

Nivel: todos

Desarrollo: los alumnos se sientan en círculo. Dos voluntarios se sientan en el medio, uno frente al otro. Se les da un tiempo para observarse. Luego, sentados de espaldas, se les da un tiempo determinado (30 segundos) para que cada uno describa al otro. El

alumno que dé el mayor número de detalles gana.

Variante 1:

En vez de describirse, los alumnos miran dos fotos, cuadros, objetos, que luego de guardados, los van a describir. Cada alumno mira una foto, objeto diferente. Las fotos/objetos escogidos deben tener el mismo número de elementos observables o ser semejantes.

Variante 2:

Se divide al grupo en 2 equipos. De cada uno habrá una persona que describa la foto, objeto. Se hacen varias rondas de descripción con diferentes personas. El equipo con mayor número de puntos gana.

Tres dibujos

Objetivos: presentarse y práctica oral
Nivel: todos
Desarrollo: cada miembro de la clase, incluso el profesor, debe hacer tres dibujos en una hoja en blanco, que digan algo sobre su carácter o sobre sus gustos. Después, debe enseñarlos y explicarlos al grupo.

Entrevista en parejas

Objetivos: hacer entrevista y luego relatar ante el grupo sobre el colega
Nivel: todos
Desarrollo: se divide al grupo en dos. Se le da a cada grupo una serie de preguntas, que deben ser diferentes en cada grupo. Ahora todo el mundo buscará una pareja del grupo contrario y que no conozca bien. Cada uno hará sus preguntas y tomará anotaciones de las respuestas. Luego cada persona podrá presentar y hablar sobre la persona que entrevistó.

Ejemplo de preguntas

Grupo A
¿Alguna vez has…
1- conocido a alguien famoso?
2- ganado una competencia?
3- tenido una experiencia sobrenatural?
4- mentido sobre tu edad?
5- olvidado pagar la cuenta en un restaurante?

Grupo B
¿Alguna vez has…
1- estado fuera del país?
2- bebido hasta emborracharte?
3- visto algo que te abochornó?
4- visto a alguien robando?
5- comido algo que te envenenó?

Bingo de nombres

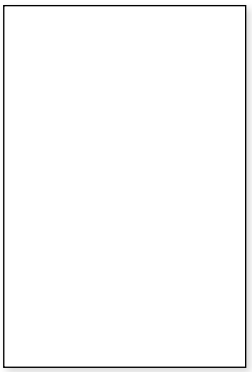
Objetivo: presentarse

Nivel: todos

Materiales: hojas blancas y bolígrafos

Desarrollo: el profesor reparte a cada uno una hoja en blanco y pide que la pongan de frente a lo ancho.

En esa posición la van a doblar en tres partes. Luego cambian la posición del papel a lo largo y doblarán nuevamente en tres partes.



Al abrir la hoja ésta estará dividida en nueve partes. En el espacio del medio cada alumno debe escribir su propio nombre. Después deben levantarse y caminar por la clase preguntando el nombre de los colegas y poner un único nombre en cada espacio hasta completar la hoja. El profesor pasa una nueva hoja (única) para que cada uno ponga su nombre. El profesor recorta los nombres, dobla los papeles y los pone en una bolsa. Seguido saca un papel, lee el nombre y el alumno correspondiente levanta la mano para que todos sepan de quien se trata y quien tenga este nombre lo marca en la hoja con una equis. Gana el alumno que primero complete el cuadro de nombres. Como premio el profesor puede dar chocolate o pirulí a los tres primeros ganadores, dependiendo del tamaño del grupo.

NOMBRE	NOMBRE	NOMBRE
NOMBRE	NOMBRE	NOMBRE
NOMBRE	NOMBRE	NOMBRE

2. Cuentos y cuentos para escribir

Historia de las palabras

Objetivos: crear una historia y repasar tiempos verbales

Nivel: básico

Materiales: papelitos doblados que contengan palabras diversas

Desarrollo: el profesor distribuye un papelito para cada alumno y empieza la historia determinando el tiempo verbal que será usado, puede ser pretérito o incluso el futuro. En ronda, cada alumno irá añadiendo elementos a la historia usando la palabra del papelito recibido. El último alumno de la ronda tiene que terminar la historia.

La selección de palabras será determinada por la unidad en que estén trabajando o hayan estudiado en clase. Las palabras pueden estar relacionadas a un tema o ser aleatorias para así estimular la creatividad obteniendo un resultado más divertido. El tiempo verbal también estaría determinado por lo que hayan visto en clase.

Ejemplo del juego:
Casa
Biblioteca
Avión
Policía
Bolígrafo
Pedido
Sur

Tiempo verbal: Indefinido
Profesor: El verano pasado no me quedé en casa.
Alumno 1:
Fui a la biblioteca para obtener información de lugares exóticos para visitar.
Alumno 2:
Decidí viajar en avión a pesar de tener mucho miedo.
Alumno 3:
En el aeropuerto robaron mi maleta y fui donde la policía en el mismo aeropuerto.
Alumno 4:
En el camino encontré mi maleta y observé una nota y un bolígrafo pegados a la maleta.
Alumno 5:
Escribieron en la nota un pedido de disculpas porque se equivocaron de maleta.
Alumno 6: Finalmente comencé mi viaje al sur, con atraso pero con un nuevo bolígrafo.

Cuento continuo

Objetivos: práctica oral y desarrollo de ideas

Nivel: intermedio y avanzado

Desarrollo: el grupo está sentado en círculo. El profesor les explica que van a montar entre todos un cuento. Él empieza: Ej.: Había una vez... El siguiente alumno completará esa oración y dará el comienzo de la segunda oración. El siguiente alumno continuará completando la segunda oración y comenzará la tercera. Así sucesivamente hasta llegar al último estudiante. El profesor puede decidir si se ha llegado a un final del cuento o si es necesaria otra ronda.

El objetivo es utilizar diferentes tiempos verbales y el máximo de vocabulario activo pero la selección es libre.

Variante:

En vez de trabajar con una sola oración cada vez, cada alumno puede decir varias o un trecho completo. El profesor debe indicar el momento de pasar al próximo alumno. En clases más avanzadas el propio alumno puede decidir cuándo parar para que su colega continúe.

Expresiones para comenzar: Érase una vez...
En un lugar distante...
Esta es la historia de...
En el siglo pasado...
En el tiempo que los animales hablaban...

Expresiones para terminar: ...y fueron felices para siempre.
Y colorín colorado, este cuento se ha acabado.
Esta historia salió por una puerta y entró en la otra y quien sepa que cuente otra.

Cuento del cuento

Objetivos: práctica oral y desarrollo de ideas.

Nivel: intermedio y avanzado.

Desarrollo: después de hacer la lectura de un cuento y de haberlo discutido, el grupo va a crear una nueva versión del mismo.

Ej.: Caperucita Roja

Se divide la clase en 4 equipos y a cada uno se le da el tema de una nueva versión.

1. Caperucita políticamente correcta (no puede haber violencia ni muerte, no se pue-

de robar o mentir, no hay final malo).

2. Caperucita, 40 años más tarde (Caperucita es adulta, la abuelita murió, la mamá de Caperucita ahora es abuelita, etc.).

3. Caperucita Brasileña (aquí el cuento tiene que ser adaptado a la realidad brasileña, por ejemplo Caperucita baiana).

4 .Antítesis de Caperucita (en esta versión la mala es Caperucita y el lobo es su víctima. Todos los elementos tienen que estar al revés).

Se da media hora para que cada grupo desarrolle su tema en forma escrita. Al final cada grupo puede leer o actuar su propia versión.

Otras ideas de versiones: Caperucita Azul
Caperucita en el siglo 21

Observación: puede ser usado en cualquier cuento.

Usando la imaginación

Objetivos: escuchar, usar la imaginación y escribir

Nivel: intermediario/ avanzado

Desarrollo: se le pide al grupo que dividan un papel en tres columnas. En la primera columna tienen que escribir 15 palabras. Cuando termine todo el mundo se pide que en la segunda columna se escojan 3 palabras entre las 15 escritas anteriormente. Luego, en la tercera columna, se pide escoger una palabra de la segunda columna. Cada alumno leerá su segunda columna y los otros tienen que anotar solamente una palabra del colega en la tercera columna. Así todos van a leer y escribir palabras añadiendo a la tercera columna. Al final habrá en esa última columna el mismo número de palabras que de alumnos en la clase. Terminando esta etapa se les pedirá que desarrollen un párrafo usando únicamente las palabras de la tercera columna. Para concluir se le puede pedir a cada estudiante que lea su párrafo.

La noticia de mañana

Objetivos: escribir usando la imaginación
y desarrollar el conocimiento de la comunidad en donde se vive

Nivel: intermediario/ avanzado

Desarrollo: se pide al grupo que cada uno escriba en un papel (tira de papel) un titular de una noticia, real o imaginaria, que saldría mañana en todos los periódicos. El profesor

recogerá todos los papeles y deberá mezclarlos usando una caja, bolsa o sobre. Antes de entregar, al azar, los titulares el profesor explicará que el objetivo de la actividad es redactar una noticia correspondiente con el titular que van a recibir. Al recibir los titulares los alumnos pueden cambiarlo por otro, siempre y cuando no reciban el que ellos mismos habían creado. También pueden discutir con los compañeros el sentido del titular, hacer preguntas y recaudar informaciones, como si fuesen periodistas.

Quedará como tarea redactar la noticia para entregarla la próxima clase.

Sugerencias:

1- Se puede montar un mini periódico (en computadora) o revista con las noticias y distribuirlas en la clase.

2- Se puede montar un mural (dentro o fuera del aula) con las noticias para la lectura de todo el mundo.

Creando un cuento

Objetivo: escribir una historia

Nivel: intermedio

Desarrollo: cada alumno recibe un papel con tres títulos y tres columnas vacías. Adjetivos, verbos, nombre o complemento. Ellos llenan las columnas: esto es individualmente.

Adjetivos	Verbos	Cosas

Después el profesor va señalando a los alumnos y contando 1, 2 y 3 (dependiendo del número de alumnos será hasta 3, 4 ó 5). Luego dirá: "Todos los números 1 se sentarán en esta esquina, todos los 2 allá, etc.". Ahora en grupos los alumnos tendrán que crear una historia utilizando la información escrita. Por supuesto tendrán que añadir artículos, complementos, etc. No tienen que usar todo lo de los papeles, pero no podrán añadir un adjetivo, verbo o cosa que no tengan por escrito. Al final, cada grupo leerá (una persona por grupo) la historia creada.

Telaraña

Objetivos: crear un cuento/historia y trabajar en cooperación
Nivel: intermedio y avanzado
Desarrollo: la clase se sienta en círculo. Con un ovillo de lana, un alumno empieza una historia. Dice dos o tres oraciones y lanza el ovillo a otro estudiante, manteniendo él una punta. El próximo estudiante sigue la historia y a su vez lanza el ovillo a otro, manteniendo también el hilo. Así hasta que todos hayan hablado algo. Se formará una gigantesca telaraña. Cuando el último alumno haya hablado le pasará el ovillo al anterior y así sucesivamente hasta desenredar la telaraña. El ovillo tiene que llegar de vuelta al primer alumno. Ahí éste pondrá fin a la historia.

Variante:

En vez de una historia los alumnos tendrán un tema de debate e irán exponiendo sus ideas en la medida que reciban el ovillo. Todos tendrán que decir algo.

Creando una historia

Objetivos: cooperación en grupo y práctica de la lengua
Nivel: todos
Materiales: recortes de imágenes de revistas y/o periódicos.
Desarrollo: se divide la clase en varios equipos. Cada equipo recibe las mismas imágenes. Se les pide que creen una historia a partir de las mismas. Se espera que cada grupo cree una historia distinta.

Variante 1:

Se les pide a diferentes grupos que recreen las historias de la fase anterior en presente, pasado y/o futuro.

Variante 2:

Se les pide a los grupos que creen una historia utilizando los distintos tiempos en pasado.

Variante 3:

Se recrea la historia ya dicha utilizando el subjuntivo.

Canciones inspiradoras

Objetivo: contar una historia
Nivel: todos
Materiales: una hoja en blanco para cada pareja y diversas músicas (cantadas o instrumentales)
Desarrollo: el profesor pide que cada pareja doble su hoja en cuatro partes y que al abrir la hoja nuevamente numere cada sección. En la pareja un alumno se responsabilizará de los números pares y el otro de los impares.

1	2
3	4

Entonces el profesor toca la primera música y un alumno de la pareja dibuja mientras escucha (el alumno debe dibujar lo que le recuerde la canción). Luego el profesor pone la segunda música y el otro alumno hace su dibujo. Al final cada pareja tendrá cuatro dibujos y tiene que hacer una historia siguiendo la secuencia de los dibujos.

Redacción en grupo

Objetivo: escribir un texto cooperando en grupo
Nivel: intermedio y avanzado
Materiales: una hoja en blanco y algo para escribir.
Desarrollo: se divide la clase en varios equipos y se les asigna números comenzando con el uno. El profesor da un tema y el equipo número uno comienza a desarrollarlo. Se les da 4 minutos como máximo. Cuando se acaba el tiempo la hoja pasa al equipo dos que continuará la historia en cuatro minutos. Y así sucesivamente hasta el último equipo. Al final el profesor recogerá la hoja y leerá en voz alta el resultado de la historia comunal.

Poesía inédita

Objetivo: desarrollar la escrita siguiendo instrucciones y usando la imaginación
Nivel: a partir de intermediario
Desarrollo: el profesor explica que deberán seguir las instrucciones que van a recibir. Cada instrucción va a ser una oración o, como comprobarán más adelante, una frase de

la estrofa poética que van a producir. El profesor pide que saquen una hoja de papel y bolígrafo o lápiz y comienza a dar las siguientes instrucciones:

1- Escoge y escribe un sustantivo.
2- Ahora escoge tres lugares donde el sustantivo escogido pueda estar.
3- Piensa y escribe tres adjetivos que describan el sustantivo.
4- Para seguir vas a pensar en tres verbos que estén relacionados con el sustantivo.
5- Siguiendo, escribe una frase que hable del sustantivo, no es obligatorio que éste aparezca en la frase.
6- Por último escribe otra frase donde esta vez se mencione el sustantivo escogido.

Al final el profesor puede leer su propio poema y estimular a algunos alumnos a que lean el suyo frente al grupo. Para grupos más tímidos se aconseja que esta lectura se haga en parejas o grupos menores antes de pedirles que lean para todos.

Ejemplo de poema:

Amigo,
En casa, en la fiesta, en la calle
Fiel, compañero, divertido
Charlar, escuchar y aconsejar
Está siempre conmigo
Amigo, nunca me abandones

Dando rienda suelta a la imaginación

Objetivo: escribir sobre un tema
Nivel: intermedio y avanzado
Materiales: música clásica, jazz o new age

Desarrollo: los alumnos cierran los ojos, el profesor escoge un tema y con preguntas o frases les dirige el pensamiento. Los alumnos tendrán que decir lo que vieron, sintieron o imaginaron mientras el profesor hablaba y luego podrán escribir una redacción.

Ejemplos de temas (para cada uno el profesor tiene que añadir palabras o preguntas relacionadas):

¿Qué hacías hace un año?
Recordando la niñez.
Un rato alegre de tu vida.
El viaje de los sueños.
Un viaje inolvidable.
Al lado de un ser querido.
Una emoción muy grande.
El momento de tu nacimiento.

Ejemplo de desarrollo: Tema: recordando la niñez. Con la música de fondo y la clase de ojos cerrados el profesor puede comenzar diciendo que escojan un lugar de la niñez. Puede preguntar qué colores ven, qué aromas le vienen a la mente, qué sensaciones agradables recuerdan, qué persona pueden ver en su mente, qué sabores probaron en la época, qué juegos tenían con sus amigos o familiares, etc.

Sugerencia: esta es una dinámica para ser preparada con tiempo, considerando la personalidad y las características del grupo. Hay que preparar a las personas para que tomen la actividad con seriedad. Se deben considerar factores como posibles interrupciones (lo que sería negativo para la actividad), ruidos innecesarios y comodidad del grupo. Sugerimos el uso de alfombras, si esto es posible, para que todo el mundo se relaje en el piso. Se podría programar la actividad de tal forma que los propios estudiantes lleven una alfombrita individual. De no ser posible, se pueden utilizar los pupitres del aula. Es una actividad parecida con el método de sugestopedia o las técnicas de hipnosis.

3. Lógica

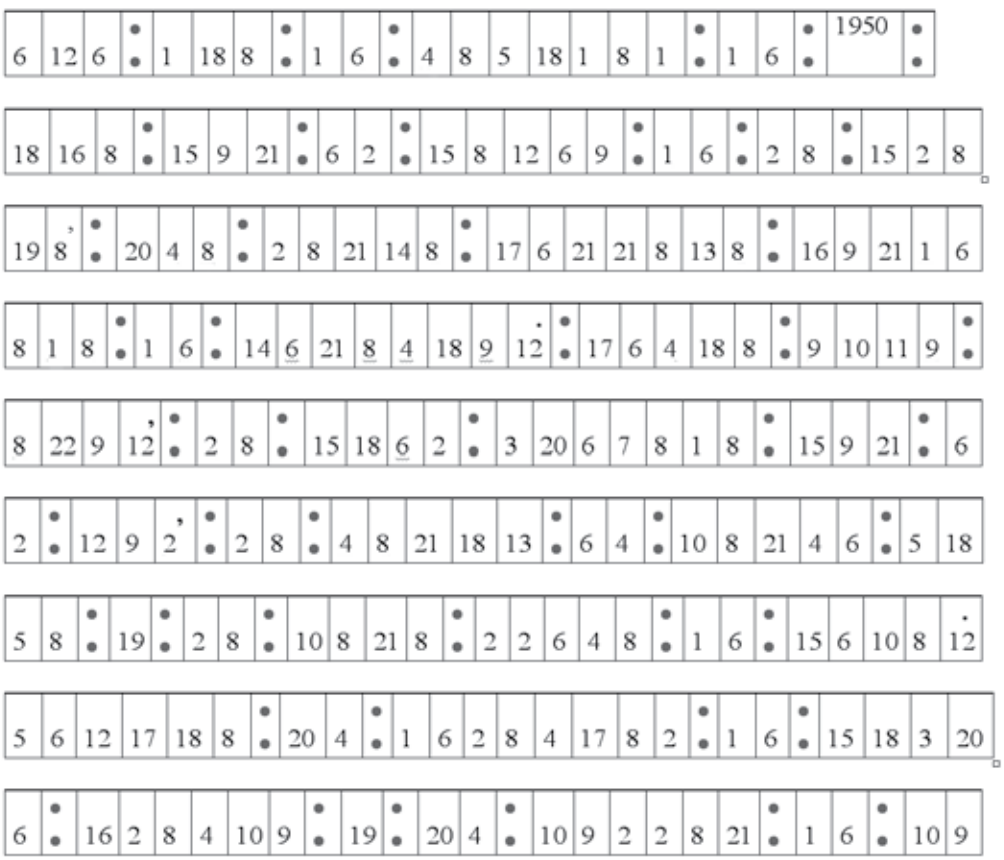
Clave Literaria 1

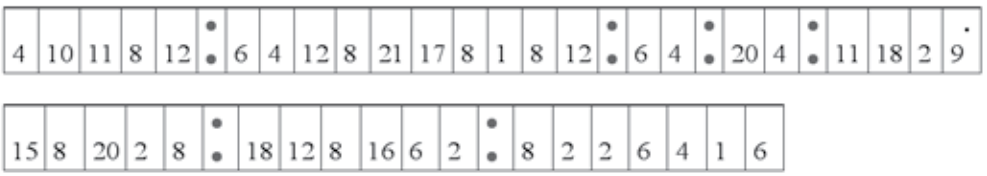
Objetivos: usar la lógica y desarrollar vocabulario

Nivel: todos

Desarrollo: reemplaza el número de cada casilla por una letra, de manera que siempre que aparezca un mismo número sea sustituido por la misma letra. Una vez completado el cuadro mayor podrá leerse un párrafo de un libro de una escritora latinoamericana muy famosa, donde escribe en honor a su hija fallecida. El título de la obra y el nombre y apellido de su autor aparecerán en la línea inferior, utilizando la misma clave.

Sugerencia: los profesores deberán sacar copia de la clave y darles una pista con una o dos palabras resueltas. A partir de esas palabras los estudiantes podrán más fácilmente completar este ejercicio.





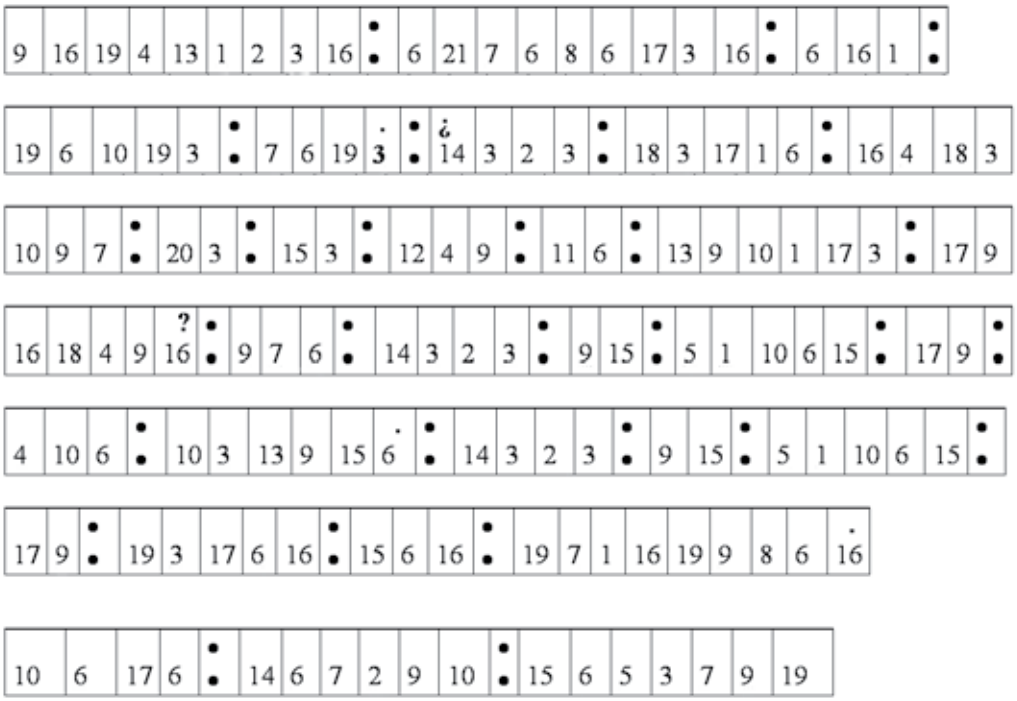
Clave Literaria 2

Objetivos: usar la lógica y desarrollar vocabulario

Nivel: todos

Desarrollo: reemplaza el número de cada casilla por una letra, de manera que siempre que aparezca un mismo número sea sustituido por la misma letra. Una vez completado el cuadro mayor podrá leerse un párrafo de un libro de una escritora española del período de pos guerra. El título de la obra y el nombre y apellido de su autor aparecerán en la línea inferior, utilizando la misma clave.

Sugerencia: los profesores deberán sacar copia de la clave y darles una pista con una o dos palabras resueltas. A partir de esas palabras los estudiantes podrán más fácilmente completar este ejercicio.



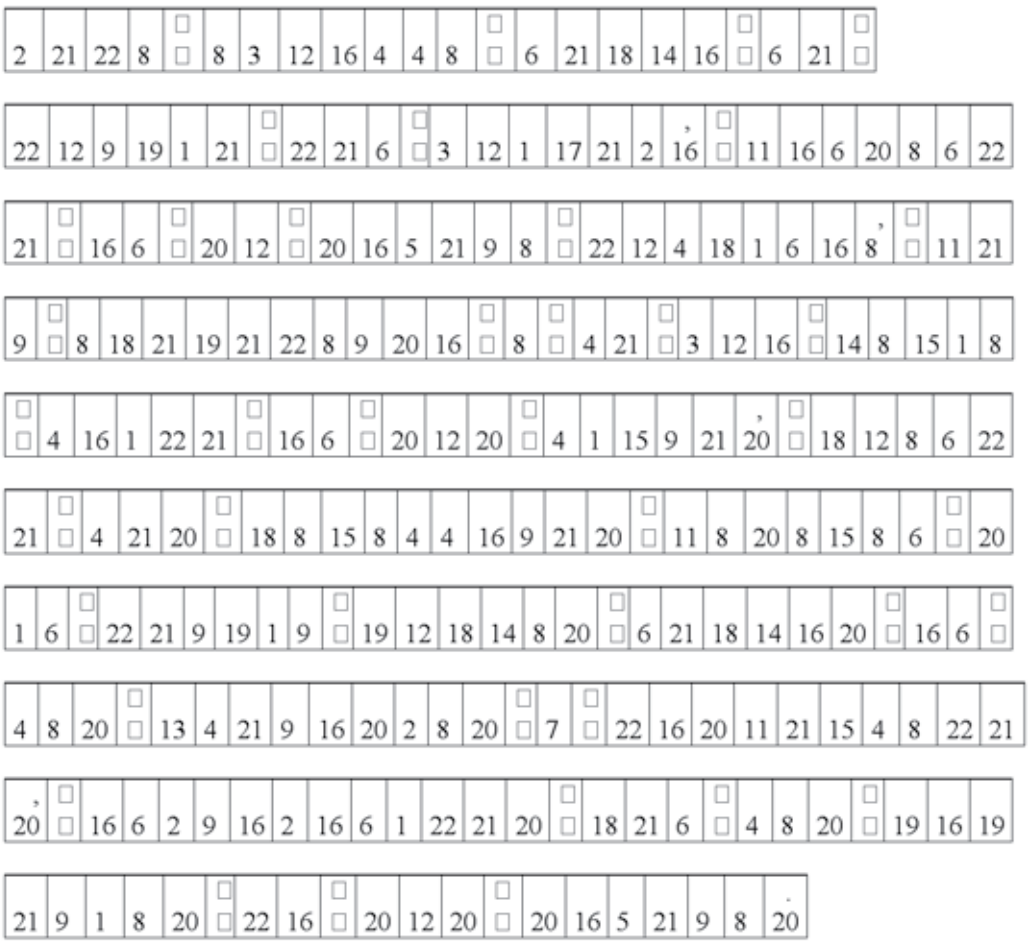
Clave Literaria 3

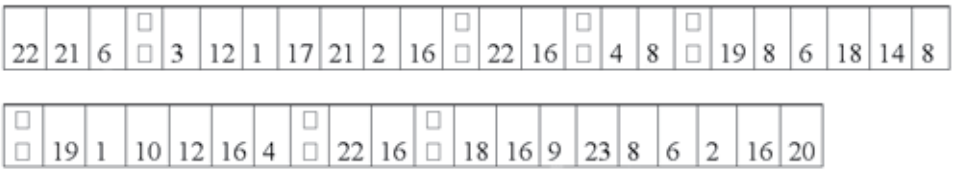
Objetivos: usar la lógica y desarrollar vocabulario

Nivel: todos

Desarrollo: reemplaza el número de cada casilla por una letra, de manera que siempre que aparezca un mismo número sea sustituido por la misma letra. Una vez completado el cuadro mayor podrá leerse un trecho de un libro de un escritor considerado el padre de la literatura española que crea una de las mayores figuras de todos los tiempos en la literatura. El título de la obra y el nombre y apellido de su autor aparecerán en la línea inferior, utilizando la misma clave.

Sugerencia: los profesores deberán sacar copia de la clave y darles una pista con una o dos palabras resueltas. A partir de esas palabras los estudiantes podrán más fácilmente completar este ejercicio.





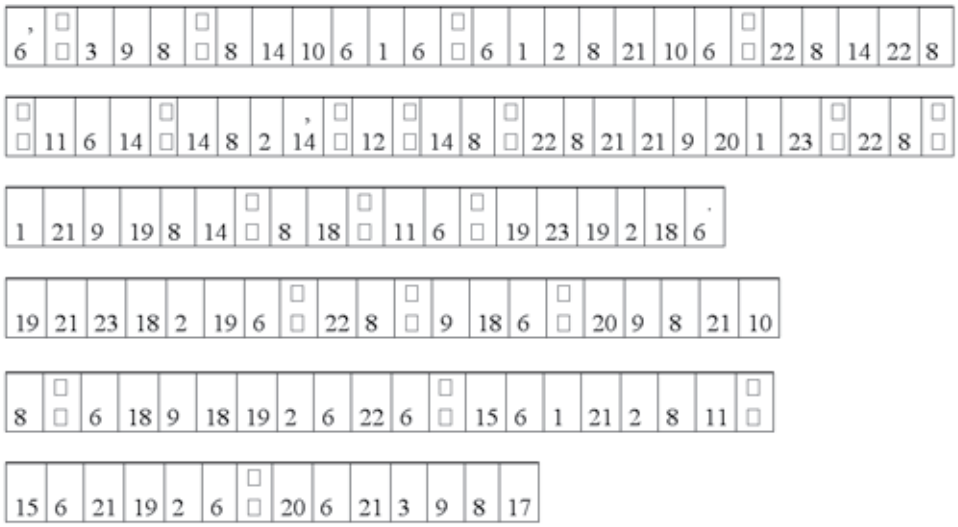
Clave Literaria 4

Objetivos: usar la lógica y desarrollar vocabulario

Nivel: todos

Desarrollo: reemplaza el número de cada casilla por una letra, de manera que siempre que aparezca un mismo número sea sustituido por la misma letra. Una vez completado el cuadro mayor podrá leerse un párrafo de un libro de un escritor latinoamericano muy famoso, premio Nóbel de literatura. El título de la obra y el nombre y apellido de su autor aparecerán en la línea inferior, utilizando la misma clave.

Sugerencia: los profesores deberán sacar copia de la clave y darles una pista con una o dos palabras resueltas. A partir de esas palabras los estudiantes podrán más fácilmente completar este ejercicio.



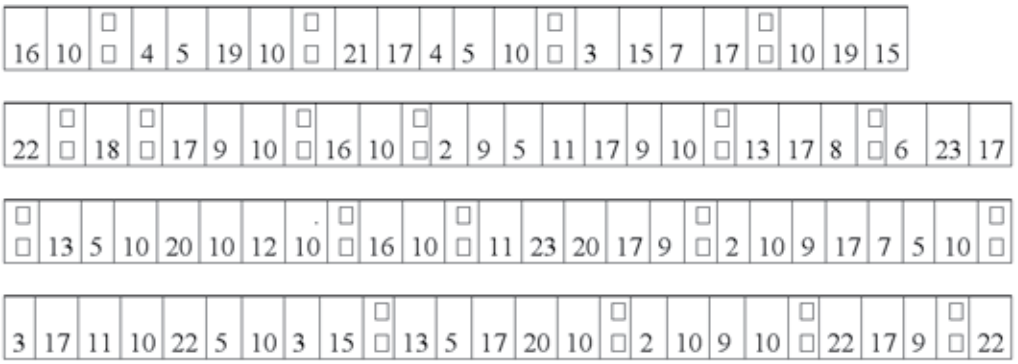
Clave Literaria 5

Objetivos: usar la lógica y desarrollar vocabulario

Nivel: todos

Desarrollo: reemplaza el número de cada casilla por una letra, de manera que siempre que aparezca un mismo número sea sustituido por la misma letra. Una vez completado el cuadro mayor podrá leerse un trecho de un libro de un escritor latinoamericano donde habla sobre una abuela muy poderosa. El título de la obra y el nombre y apellido de su autor aparecerán en la línea inferior, utilizando la misma clave.

Sugerencia: los profesores deberán sacar copia de la clave y darles una pista con una o dos palabras resueltas. A partir de esas palabras los estudiantes podrán más fácilmente completar este ejercicio.



Interpolación

Objetivos: desarrollo de lógica y de vocabulario
Nivel: todos
Desarrollo: sigue las instrucciones y podrás resolver este juego.

1. En las casillas amarillas anota el término que designa a *la parte inferior y posterior del pie*.
2. En las casillas blancas escribe *quitar la cáscara de la fruta.*
3. Ahora tacha en orden una palabra que significa que no tiene pelo.
4. Con las letras que sobren podrás *cortar los árboles por el pie.*

Par X Par

Objetivos: desarrollo de lógica y de vocabulario

Nivel: todos

Desarrollo: hemos dividido una palabra de diez letras en cinco grupos cada uno conteniendo únicamente dos letras, independiente de la división silábica. Las referencias corresponden a dichos grupos y pueden aparecer escritas al derecho o al revés.

Referencias: Antes de Cristo / Apócope de suyo / Contracción gramatical / Abreviatura de ídem / Otorga.

Sugerencia: el profesor podría dar las referencias fuera de orden y así convertir esta actividad en una más desafiante.

Descubre el refrán

Objetivos: desarrollo de lógica y de vocabulario

Nivel: todos

Desarrollo: ubica las sílabas **CA • CHO • CON • DA • DO • HOM** que al completar con las que ya se encuentran en el recuadro se leerá un refrán.

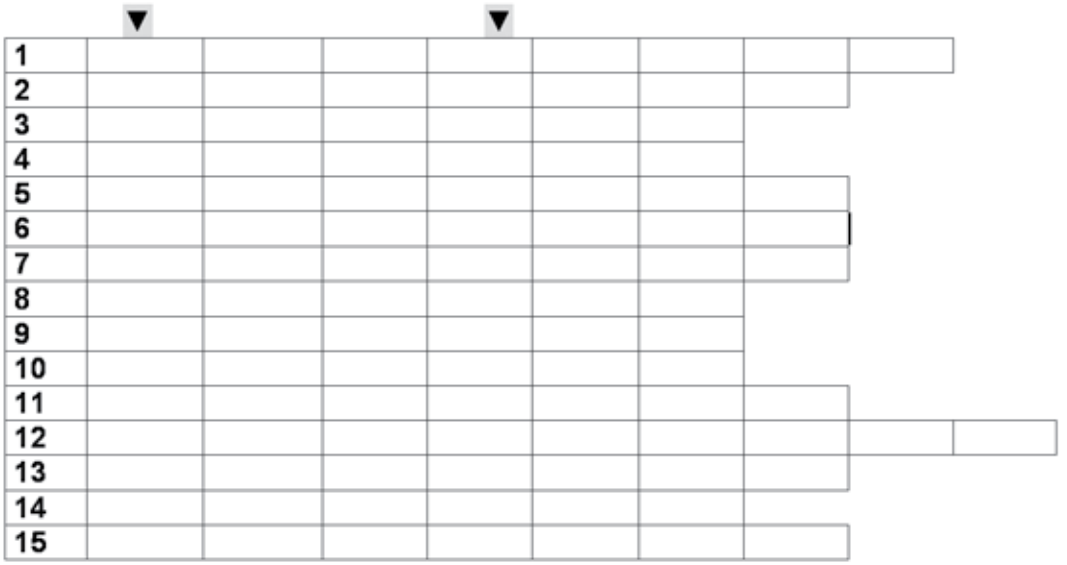
__	EL	__	BRE	__	LLA
__	MU	__	CUI	__	DO

Sílaba sobrante

Objetivo: descubrir el refrán

Nivel: todos

Desarrollo: para cada número existe una definición sinónima. Cada casilla corresponde a una letra solamente. En las columnas destacadas con las flechas se formará un refrán muy conocido.



1- Oír.
2- Opuesto a alguno.
3- Juego de niños con bolitas de barro, vidrio u otra materia dura.
4- La noche pasada.
5- Hijo de mi hermano o hermana.
6- Poner la arboladura a una embarcación.
7- Circunstancia o parte de algo / pormenor.
8- Resultado de una acción con buen resultado.
9- Que tiene hipo.
10- Arma blanca, larga, recta y cortante.
11- Lugar poblado de robles.
12- Acción y efecto de recibir.
13- Contrario de salida.
14- Ajusto, pongo en orden una cosa.
15- Que tiene ojeras.

La Avenida Complicada

Objetivos: utilizar la lógica / trabajar en equipo

Nivel: todos

Desarrollo: la tarea del grupo consiste en encontrar un método de trabajo que pueda resolver, lo más brevemente posible, el problema de la Avenida Complicada.

En la Avenida Complicada hay cinco casas numeradas: 801, 803, 805, 807 y 809 de izquierda a derecha. Cada casa se caracteriza por el color, por el dueño que es de una nacionalidad distinta, por el auto que es de una marca diferente, por una preferencia de bebida y por la mascota.

Indicaciones:

1- Las cinco casas se encuentran en la misma avenida y del mismo lado (en la misma acera).
2- El mexicano vive en la casa roja.
3- El peruano tiene un auto Mercedes Benz.
4- El argentino tiene un perro.
5- El chileno bebe cola cola.
6- El conejo está a la misma distancia del dueño del Cadillac y del que bebe cerveza.
7- Quien tiene el gato no bebe café ni vive en la casa azul.
8- En la casa verde se bebe whisky.
9- El loro es vecino de la casa donde se bebe coca cola.
10- La casa verde es vecina de la casa a la derecha, que es gris.
11- El peruano y el argentino son vecinos contiguos.
12- El dueño del Volkswagen cría conejos.
13- El Chevrolet pertenece al dueño de la casa de color rosa.
14- En la tercera casa se bebe pepsi cola.
15- El brasileño es vecino de la casa azul.
16- El dueño del carro Ford bebe cerveza.
17- El dueño del loro es vecino del dueño del Cadillac.
18- El dueño del Chevrolet es vecino del dueño del pez.

El Misterio del Mapa

Objetivos: utilizar la lógica y trabajar en equipo

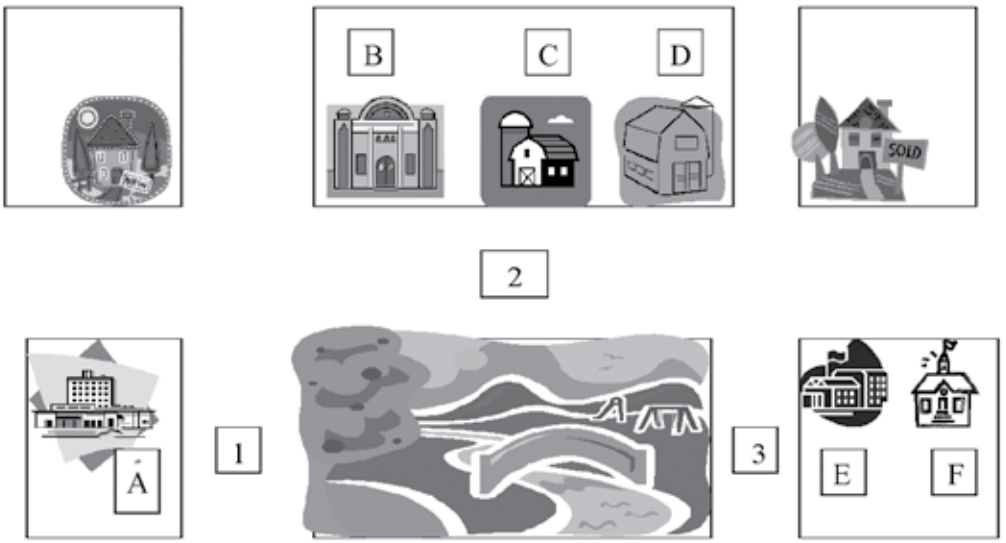
Nivel: todos

Desarrollo: encuentra los edificios (A,B,C,D,E y F) y las calles (1,2 y 3) en el mapa abajo. Antes sigue las pistas que a continuación se te indican.

Edificios	**Calles**
Teatro	Luna
Banco	Sol
Biblioteca	Venus
Comisaría	
Correos	
Hospital	

Pistas:

1. El teatro no está en una esquina.
2. El teatro está enfrente del parque.
3. El teatro está entre el banco y la biblioteca.
4. La comisaría está al otro lado del parque.
5. Correos está al lado de la comisaría.
6. Desde correos caminas hasta la esquina y giras a la izquierda. Ahora estás en la calle Sol.
7. La biblioteca no está en la esquina de la calle Luna y la calle Sol.
8. Desde el teatro giras a la derecha y caminas hasta la esquina. Giras a la izquierda en la calle Venus. El hospital está a tu derecha.



Comunicación enloquecida

Objetivos: usar la lógica y desarrollar vocabulario

Nivel: todos

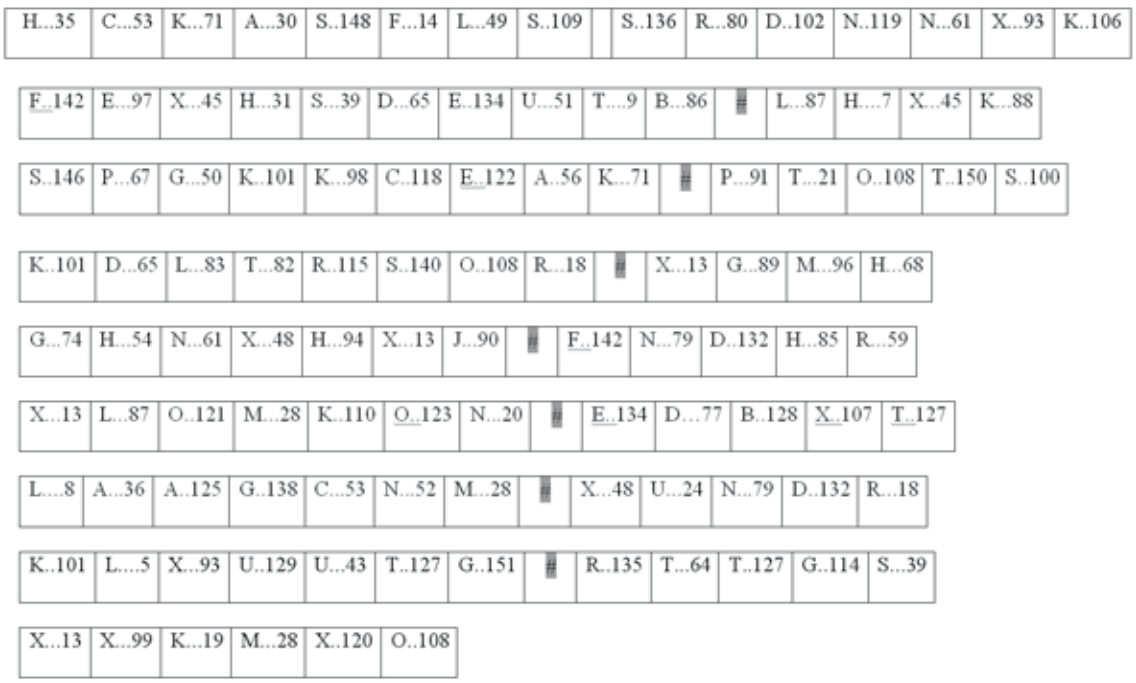
Desarrollo: anota las palabras de acuerdo con su definición de la A a la X en el cuadro superior. Al trasladar las letras, según su numeración, al cuadro inferior, en el mismo se formarán los nombres de 16 estados de Brasil.* En la primera columna (señalada) del cuadro superior se leerá un dicho.

A	3	30	78	125	56	36					
B	60	46	95	128	86						
C	22	10	118	16	130	105	32	53	44		
D	65	132	58	40	77	102	117				
E	72	134	97	1	122	111	136	141			
F	42	126	17	38	142	124	14	139	147		
G	74	138	50	89	114	2	149	23	6	151	
H	54	35	85	47	68	7	94	11	31		
J	81	90	26	63	4						
K	25	98	110	76	88	19	71	101	106		
L	29	87	5	49	83	8					
M	37	84	96	104	153	92	28				
N	69	66	79	52	116	199	15	20	61		
O	57	12	123	108	121	133	33				
P	24	91	73	103	131	67					
R	27	62	152	80	18	135	112	59	115		
S	39	136	148	109	140	146	100	143			
T	64	21	82	9	41	127	150				
U	34	55	129	51	144	154	43				
X	45	145	13	75	48	113	93	120	70	107	99

Referencias: * Hay que tener en cuenta que los números y letras del cuadro superior pueden repetirse más de una vez en el cuadro inferior.

A. Perpetuo/inmortal	E. Gordura	J. Hermoso	N. Comer	S. Enfrentar/desafiar
B. Cama	F. Entrada	K. General	O. Miedoso	T. Combinar
C. Coche	G. Afilalápices	L. Brincar	P. Escondido	U. Arrogancia
D. Perverso	H. Enseñanza	M. Corrida	R. Indispensable	X. Asco

Estados Brasileños: hay un estado con nombre compuesto. Todos los demás están separados con un signo (#).



4. Vocabulario

¿Qué piensan de mí?

Objetivos: repasar el vocabulario (adjetivos) y conocer más al grupo
Nivel: básico
Desarrollo: todos reciben un papel en blanco que será colocado en la espalda con cinta adhesiva. El grupo circulará por el aula y colocará un adjetivo en el papel de cada persona, tratando de decir cómo es ella. El profesor mandará que todos se sienten cuando vea un número significativo de adjetivos en cada estudiante. Luego cada uno despegará el propio papel y podrá ver su descripción. Al final, cada uno leerá lo que pusieron en su papel y esto puede ser el tema de una redacción: "Lo que otros piensan de mí" o "Cómo otros me ven".

Sugerencia: estimular que los estudiantes utilicen siempre adjetivos positivos.

Haz lo que digo pero no lo que hago

Objetivo: repasar partes del cuerpo
Nivel: básico
Desarrollo: el profesor se pone delante del grupo (todos deben estar de pie) y empieza a dar órdenes diciendo la parte del cuerpo que los alumnos deben tocar, pero él toca otra. Por ejemplo: Él dice toquen la cabeza, pero él toca la rodilla... El alumno que se equivoque sale del juego.

Variante:

En círculo, el primer alumno dice una parte del cuerpo, pero apunta a otra. El siguiente debe apuntar la parte que el colega dijo y decir otra. Ejemplo: El primer alumno apunta su nariz y dice "Esta es mi boca". El siguiente apunta la boca y dice "Este es mi codo". El siguiente va apuntar el codo y decir otra parte. Sigue el juego hasta el momento que todos hayan participado. No se deben repetir las partes que ya fueron dichas.

Te quiero

Objetivo: repasar prendas de vestir, accesorios y colores
Nivel: básico
Desarrollo: todos los participantes están sentados en círculo menos uno. Éste se dirigirá hacia alguien del círculo y exclamará: "Te quiero". El del círculo deberá, entonces,

preguntar: "¿Por qué?". El que está en pie responderá: "Porque llevas gafas" (Deberá decir algo usado por el que está en el círculo) y en este ejemplo usa gafas. En el momento que diga que lo quiere porque lleva tal cosa, todos en el círculo que lleven la cosa deberán cambiar de lugar y el alumno que estaba de pie intentará ocupar una silla. Siempre alguien se quedará sin silla y deberá continuar el juego dirigiéndose a otro participante haciéndole la misma exclamación: "Te quiero" El juego continúa mientras haya motivación.

Magia Negra

Objetivo: practicar nombres de objetos
Nivel: básico
Materiales: muchos objetos
Desarrollo: un alumno sale del aula y el grupo escoge un objeto. El profesor le explica al alumno escogido cuál será el secreto del juego. Cuando el alumno entra el profesor le muestra varios objetos hasta que adivine el objeto escogido por el grupo. El alumno que salió siempre va a adivinar, ya que carga el truco que es mostrar un objeto negro antes de mostrarle el objeto escogido, por eso el nombre del juego. Luego el grupo tiene que discutir y debe deducir cuál es la verdadera magia.

Recomendación: se pueden utilizar los objetos que normalmente se encuentran en el aula, tales como pizarra, borrador, sillas, libros, marcadores, carpetas, papeles, ropas de los estudiantes, mochilas, bolsas, etc. El profesor debe cuidar que exista, por lo menos, dos objetos negros para que no haya margen de error en caso que el grupo escoja un objeto de ese color.

Juego de Palabras

Objetivo: revisar vocabulario
Nivel: básico
Desarrollo: se divide al grupo en equipos. Cada equipo tendrá que hacer una lista de palabras que inicien con la letra indicada por el profesor.

Se pone una música y se les pide que no hablen alto las palabras para que los otros equipos no imiten. Gana el equipo que tenga el mayor número de palabras correctas.

Variante:

En vez del profesor dar la letra, se puede:

- ♠ Sacar las letras de una bolsa
- ♠ El profesor recita mentalmente el alfabeto y para con indicación del grupo. En la letra que pare, ésa es la escogida.

Palabras enlazadas

Objetivo: revisar vocabulario

Nivel: básico

Desarrollo: se divide al grupo en equipos. Cada equipo envía un representante a la pizarra. El profesor dice una letra y los alumnos escriben una palabra que comience con ella. La siguiente persona del equipo va a la pizarra y escribe otra palabra comenzando con la última letra de la palabra anterior. Gana el equipo que tenga más palabras correctas.

Ensalada de Frutas

Objetivo: practicar los nombres de las frutas

Nivel: básico

Desarrollo: cada alumno escoge el nombre de una fruta. Todos están sentados en círculo. Cada uno va a llamarse por el nombre de la fruta que ha escogido. Los alumnos deben decir una o dos veces para el grupo el nombre de la fruta que escogieron y así sabrán cuáles frutas pueden llamar. Un alumno empieza el juego llamando a una fruta. La persona llamada repite su nombre de fruta y llama a otra. Por ejemplo: "Sandía llama a Melón.", "Melón llama a Manzana.", "Manzana llama a Aguacate…". Cada alumno tendrá que responder inmediatamente. El alumno que se olvide de su nombre de fruta o tarde para contestar y llamar a otro del grupo sale del juego. También pierde si llama a alguna fruta que ya había salido del juego.

Variante:

Objetivo: utilizar el verbo ir + a + infinitivo.

Desarrollo: los alumnos se disponen en círculo. Cada alumno escoge un verbo. Todos repiten una o dos veces el verbo que han escogido para el grupo que así sabrá cuáles verbos podrá mencionar. Comienza el juego con el primero que dice, por ejemplo: "Voy a cantar." El que está con el verbo cantar va a decir: "No vas a cantar, vas a estudiar.". El del verbo estudiar dice: "No vas a estudiar, vas a caminar…" Si alguien se equivoca sale del juego. Sale también el alumno que diga un verbo que ya no esté en el círculo.

La maleta de Juan

Objetivo: repaso de profesiones y objetos relacionados con las mismas

Nivel: básico

Materiales: fichas con los nombres de objetos y profesiones.

Desarrollo: se divide la clase en dos. La mitad recibe las fichas con las profesiones y la otra las fichas con los nombres de los objetos. Ahora los que tienen la ficha con las profesiones tienen que buscar los objetos que correspondan a esa actividad.

Ejemplos de ficha con profesión:

Profesión Ingeniero	Objeto que tiene que buscar: ¿ ?

Ejemplo de ficha con objeto:

Profesión que tiene que buscar ¿ ?	Objeto Planos de construcción

Resultado de unión de profesiones con objetos

Alumnos 1 y 2 que se encontraron

Profesión: **MÉDICO**	Objetos: **ESTETOSCOPIO, TERMÓMETRO Y MEDICINAS.**

Alumnos 3 y 4 que se encontraron

Profesión: **PROFESOR**	Objetos: **LIBROS, AULA Y ALUMNOS.**

La cucaracha

Objetivo: repasar prendas de vestir

Nivel: básico

Materiales: versión de la música La cucaracha.

Desarrollo: Los alumnos escuchan la versión original de la canción La cucaracha. Cantan y discuten los versos. Luego el profesor presenta la siguiente versión:

La cucaracha, la cucaracha
Ya no puede pasear
Porque le falta, porque no tiene
_____ para comprar

En el espacio dejado se van poniendo las diferentes piezas de ropa estudiadas. Todos cantan en coro y cada alumno a su vez va a decir una prenda de vestir completando el verso de la canción. No se puede repetir la prenda de vestir y el tiempo para pensar es mientras los otros cantan.

Mimo profesional

Objetivo: practicar el vocabulario de profesiones

Nivel: básico

Materiales: tarjetas o papelitos con las profesiones

Desarrollo: cada alumno recibe una tarjeta o un papel con una profesión y tendrá que hacer la mímica valiéndose exclusivamente de gestos y de movimientos corporales para que todos adivinen de cuál se trata.

Descripción de personas

Objetivo: uso de adjetivos

Nivel: todos

Desarrollo: cada alumno recibe en la espalda un papel con el nombre de un personaje famoso. El profesor lo pega (con cinta adhesiva) a cada uno sin que el alumno sepa de quién se trata. Todo el mundo se pone de pie y en círculo, de tal forma que cada uno vea la espalda del siguiente. Comienza un estudiante describiendo (sin decir el nombre) a la persona del papel que tiene al frente. La persona del papel tendrá que intentar adivinar de quién se trata. El grupo puede ayudar también.

Reacción en Cadena

Objetivos: desarrollo de lógica y vocabulario

Nivel: todos

Desarrollo: el profesor dice una palabra con el objetivo que los estudiantes piensen en una cadena de cosas relacionadas a ella. Sentados en círculo el profesor dice la primera palabra y el primer estudiante va a relacionarla con lo que le recuerde, diciendo me recuerda a… y añade otra palabra. Luego el próximo estudiante relacionará la palabra del estudiante anterior con algo que le recuerde. Y así sucesivamente en cadena todos van a relacionar la idea del anterior con la propia.

Ejemplo:

Profesor: cama

Estudiante 1: cama me recuerda al sueño

Estudiante 2: sueño me recuerda a descanso

Estudiante 3: descanso me recuerda a placer

Vamos a la Fiesta

Objetivo: repasar nombres de objetos, sustantivos y adjetivos

Nivel: todos

Desarrollo: el profesor escoge a dos o tres personas del grupo que son las que van a saber la solución al juego. El resto del grupo tiene que adivinar el enigma del juego. En círculo todos dicen una palabra (objeto, sustantivo o adjetivo) que van a llevar a la fiesta y el profesor dice si pueden entrar o no. El secreto es haber escogido una letra de antemano y llevar un objeto que comience con la misma. A medida que las personas vayan adivinando, no dicen el secreto para que la mayoría adivine. Cuando queden varios "perdedores" se para el juego y se les da un "castigo" **(ir a la lista del Purgatorio)**.

Ejemplo: entre los dos o tres alumnos y el profesor escogen una letra, la P. Al comenzar el juego, el primer alumno (que no era de los escogidos) dice voy a la fiesta con una manzana. El profesor le responderá que no podrá entrar. Otro alumno dice voy a la fiesta con un libro. El profesor responderá que no podrá entrar. Un alumno escogido dice voy a la fiesta con un papel y el profesor le responderá que podrá entrar. Así sucesivamente hasta que la mayoría comprenda cuál es el enigma para poder entrar a la fiesta.

Variante:

Este juego se puede realizar usando como secreto para ir a la fiesta la primera letra del propio nombre del participante. Así cada participante tendrá que decir un objeto que comience con la primera letra de su nombre. Esta variedad es más difícil ya que el grupo verá que con diferentes objetos que no tienen relación, ni siquiera la misma letra de comienzo, se podrá entrar a la fiesta. Es una forma también de que el grupo se presente en los primeros días de clase y todos fijen los nombres.

Ejemplo:

Estudiante 1: Me llamo Marcelo y voy a llevar un disco. El profesor le dice que no puede entrar.

Estudiante 2: Me llamo Carolina y voy a llevar un cristal. El profesor le dice que podrá entrar.

Teatro de pantomimas

Objetivos: trabajar vocabulario, desarrollar la memoria y comprensión cultural

Nivel: todos

Materiales: pizarra, caja, pedazos de papel.

Desarrollo: el profesor expone una lista de refranes para que todos lean y discutan su significado. Después los divide en dos o más grupos dependiendo del número total de la clase. De la caja se saca un papel con un refrán que una persona del equipo representará haciendo mímica. El propio equipo tiene un minuto para adivinar. Si el propio equipo no adivina cualquier grupo contrario tiene hasta 30 segundos para decir cuál es el refrán. El equipo con más puntos gana.

Observación: referirse a la lista de refranes sugeridos (página 105).

Palabras de palabras

Objetivo: desarrollar vocabulario

Nivel: todos

Desarrollo: se divide al grupo en varios equipos. El profesor pone en la pizarra una palabra. Cada equipo, mezclando las letras de las palabras, formará una lista de otras palabras (no necesariamente con el mismo número de letras). La palabra escogida por el profesor deberá tener una variedad de letras de forma que pueda ayudar a la formación de otras palabras. Las nuevas palabras formadas pueden ser más cortas, pero en todo caso no se deberá usar otras letras inexistentes de la primera palabra. Se puede cronometrar el juego para añadir tensión.

Ejemplo:

Alrededor → dedo → dolor → red → aéreo → rodear → lado → etc.

Variante: (para niveles más avanzados)

Formar nuevas palabras con:

1) la primera letra (el resto de la palabra es añadido por ellos)
2) con el mismo número de sílabas (pueden usar otras letras)
3) con el mismo tipo de palabra (llana, aguda o esdrújula) etc.

En quién estoy pensando

Objetivos: describir personas, usar el verbo ser y practicar el vocabulario con características físicas

Nivel: todos

Desarrollo: el profesor escoge a un alumno y le pide que él piense en alguien de la clase sin decir quién es. Los colegas deben hacer preguntas relacionadas a las características físicas y de personalidad. El alumno escogido por el profesor sólo puede responder sí o no, hasta que adivinen. El juego continúa mientras tengan motivación.

Junta las letras

Objetivo: desarrollar vocabulario

Nivel: todos

Materiales: preparar dos bolsas una con las vocales y otra con las consonantes

Desarrollo: se divide al grupo en equipos. El profesor sortea tres vocales y tres consonantes, las mismas para todo el grupo. Cada equipo va a formar palabras con las vocales y consonantes. Pueden repetirse las letras pero no pueden añadirse nuevas. Cada equipo irá a la pizarra para escribir la lista de palabras. Ahora el profesor va a la pizarra y cuenta las sílabas de las palabras correctas, eliminando las equivocadas.

Valor de las palabras de acuerdo con las sílabas:

Número de sílabas	Valor total por sílabas / puntos
1	3
2	5
3	10
4	20
5 o más	25

Gana el equipo que obtenga el mayor número de puntos.

Encontrando el refrán

Objetivos: usar la lógica, comprensión de vocabulario, lectura y escritura
Nivel: intermedio
Materiales: pedazos de papel
Desarrollo: el profesor reparte a cada alumno un pedazo de papel con parte de un refrán. Los alumnos tienen que buscar su otra parte. Para eso circularán por la clase leyendo y escuchando hasta que todo el mundo esté en parejas. Después se puede verificar si el refrán está correcto o no y discutirlos.

Observación:

1. referirse a la lista de refranes sugeridos.
2. en caso del grupo estar en número impar el profesor deberá participar de la actividad.

Variante 1

Material: diccionario
Después de discutir todos los refranes cada pareja, con el refrán completo, deberá escribir una variante con el mismo, utilizando sinónimos.

Variante 2

Material: diccionario
Cada pareja puede escribir ahora una antítesis del refrán, usando antónimos.

Variante 3

Material: diccionario
Cada pareja puede escribir una parodia del refrán.

5. Verbos

Tres errores

Objetivos: usar los verbos quitar, sacar, cambiar, desabrochar, desatar, amarrar, etc. y desarrollar la memoria

Nivel: básico

Desarrollo: primero se practica con el grupo el significado de todos los verbos que se quieran usar para el juego. Luego se le pide al grupo que formen dos filas y se pongan de frente a algún compañero. Se le da a todo el grupo un minuto para que observen a la persona que tiene al frente y luego se pide que se pongan de espalda. Todo el mundo tiene que modificar de alguna forma 3 cosas en la vestimenta y/o accesorios. Hay que pedir al grupo para no hacer trampa y no mirar al compañero. Luego, de vuelta frente a frente con cada compañero, los estudiantes tienen que describir cuál fue el cambio que ocurrió. Si la persona descubre los tres errores se le da un punto al equipo (la fila).

Ej.: María se quitó la chaqueta, se desató el zapato, amarró el pelo, etc.

Observación: si hay un número impar de estudiantes el profesor debe participar del juego.

Encuesta sobre gustos

Objetivos: práctica oral/ hacer preguntas y utilizar el verbo gustar

Nivel: básico

Desarrollo: se divide al grupo en tres equipos. Se les da 7 temas/ preguntas a cada equipo. Cada grupo las organizará en forma de preguntas y entonces circularán por la clase haciendo las preguntas a sus colegas. Luego se les dará tiempo para que organicen las respuestas en forma gráfica, utilizando lo siguiente: **mucho, bastante, no mucho, nada** y un número representativo. También se les puede estimular para sacar el porcentaje a las respuestas, según el universo entrevistado. Luego cada grupo explicará oralmente los resultados de la encuesta.

Temas:

1- fútbol
2- salir de noche
3- madrugar
4- trabajar
5- comer fuera
6- ir al cine
12- practicar algún deporte
13- escuchar noticias de radio
14- rock
15- forró
16- bailar
17- cantar

7- ver la televisión
8- ir al club los domingos
9- viajar
10- estudiar español
11- estudiar

18- música folklórica
19- música clásica
20- ir a espectáculos (musicales, teatrales)
21- salir de compras

Jugar a encarcaranublar

Objetivos: hacer preguntas sobre acciones / revisar vocabulario de verbos

Nivel: básico

Desarrollo: una persona sale del aula. El grupo decide cuál es la acción/verbo que se va a utilizar. La persona regresa y tiene 3 etapas para adivinar cuál es la acción. Hace primero tres preguntas cuya respuestas se podrán responder con **SÍ** o **NO**. Como no sabe el verbo usará encancaranublar. Ejemplo: ¿Ustedes encancaranublan todos los días? / ¿Vosotros encancaranubláis todos los días?

A la tercera pregunta tentará adivinar. Así tendrá tres oportunidades con 3 preguntas en cada. Si no adivina se le dará un castigo **(ir a la lista del Purgatorio)**.

Este es Colón

Objetivos: desarrollar la memoria y vocabulario con verbos en indefinido, demostrativos y preposiciones

Nivel: básico

Desarrollo: el profesor comienza cogiendo cualquier objeto del aula y dice lo siguiente: Este es Colón. A seguir pasa el objeto a otro estudiante que tiene que repetir la misma frase y pasar el objeto adelante a otro colega. Cuando, finalmente, el objeto vuelve al profesor éste va a añadir algo a la frase como por ejemplo: Este es el perro que mordió a Colón. En cada ronda el profesor va a añadir una nueva información. Ejemplos de rondas:

Este es Colón.
Este es el perro que mordió a Colón.
Este es el palo que mató al perro que mordió a Colón.
Este es el fuego que quemó el palo que mató al perro que mordió a Colón.
Este es el agua que apagó el fuego que quemó el palo que mató al perro que mordió a Colón.
Esta es la vaca que bebió el agua que apagó el fuego que quemó el palo que mató al perro que mordió a Colón.

Este es el cuchillo que mató la vaca que bebió el agua que apagó el fuego que quemó el palo que mató al perro que mordió a Colón.

Variante: Con grupos más básicos que todavía no han estudiado las preposiciones se pueden usar oraciones más sencillas y sin las mismas como por ejemplo: palo mató perro … fuego quemó palo que mató perro. Esto en un primer momento, luego se deberá repetir en algún momento el juego utilizando las preposiciones y complicando las oraciones.

Recomendaciones:

1- Para grupos medianos y pequeños. En grupos grandes sería muy monótono repetir y escuchar la misma oración tantas veces.

2- En vez de tener perdedores se puede tener un (o más) ganador que pueda memorizar toda la información, repitiéndola sin leer. Dar un premio por esto.

De ojos vendados

Objetivos: dar y recibir direcciones y practicar posición de objetos e imperativos
Nivel: básico
Material: venda para los ojos.
Desarrollo: se prepara el aula dejando algunas sillas y obstáculos y se preparan rutas para llegar a un objetivo. Se divide al grupo en dos equipos y se escoge dos personas para salir de la clase. Los equipos con la ayuda del profesor, preparan los obstáculos. En la meta final se puede colocar un objeto de fácil alcance, como una caja, un libro, etc. Las personas que salieron regresan de ojos bien vendados. Cada equipo dará instrucciones de modo que se evite tocar en los obstáculos. El primero que llegue a la meta y toque o levante el objeto ganará.

Adivina las órdenes

Objetivos: usar y reconocer el imperativo
Nivel: básico
Materiales: fichas con verbos en imperativo y cintas adhesivas.
Desarrollo: el profesor pega una ficha en la frente de cada alumno sin que éste vea lo qué está escrito en ella. Los alumnos comienzan a caminar por la clase y al encontrar de frente a otro colega, cada uno tiene que hacer con mímicas la orden que tiene el otro, para así poder adivinar cuál es el imperativo escrito en la frente. Cuando consigue adivinar su propia orden puede seguir ayudando a otros colegas para que también adivinen. El tiempo sugerido para esta actividad dependerá del número de estudiantes por clase y de la motivación que tengan al hacerlo.

Simón dice

Objetivos: entender y practicar imperativos
Nivel: básico
Desarrollo: la clase está enfrente del profesor quien comienza el juego. El profesor indica lo que Simón quiere y el grupo tiene que obedecer. El profesor dice:

"Simón dice pónganse en pie" (Poneos en pie)
"Simón dice tóquense la nariz" (Tocaos...)
"Simón dice vayan a la pizarra y tóquenla" (Id y tocad...)

El que se equivoque sale del juego.
El profesor puede decir también:

"Siéntense" (Sentaos)

Aquí los que obedezcan salen del juego ya que Simón no dijo eso.

Al principio el profesor debe ir lentamente y después que los alumnos se acostumbren a los comandos puede acelerar el ritmo. También es recomendable dar 2 o 3 comandos que Simón diga e intercalar uno sin la frase "Simón dice". El juego se vuelve realmente divertido cuando los comandos mueven al grupo por todo el aula.

Secreto del éxito

Objetivo: practicar el imperativo afirmativo y negativo
Nivel: básico e intermediario
Materiales: cartulinas y rotuladores
Desarrollo: se divide al grupo en equipos de tres a cinco alumnos y se les da un objetivo. La tarea del equipo es poner reglas usando el imperativo afirmativo y negativo para alcanzar el objetivo. Ejemplos: ¿Cómo conquistar a un hombre/mujer? ¿Cómo copiar en la prueba? ¿Cómo ganar mucho dinero? ¿Cómo ser un buen alumno?
Los alumnos deben escribir en la cartulina por lo menos 6 reglas, siendo tres afirmativas y tres negativas y luego se presentan ante el grupo.

Si fueras

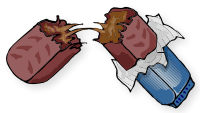
Objetivo: entrenar el subjuntivo + el condicional
Nivel: básico e intermedio

Material: pedazos de papeles

Desarrollo: cada alumno recibe una tira de papel con el comienzo en subjuntivo. Luego ellos tienen que completar la idea comenzada usando el condicional.

Ejemplos:

Si fueras una vaca…
Si las vacas volaran…
Si tuvieras un millón de reales…
Si las nubes fueran de algodón…
Si lloviera chocolate…
Si fueras profesor de lengua…
Si fueras presidente de una nación...



Biografía

Objetivos: repasar los pretéritos y el futuro. Practicar las destrezas oral y escrita.

Nivel: intermediario

Desarrollo: el profesor entrega a cada alumno una ficha con las siguientes instrucciones.

Sin leer la ficha escoge un número del uno al cinco y colócalo en cada cuadrito en cualquier orden. Es interesante que escojas números diferentes para cada cuadrito.

A ☐ B ☐ C ☐ D ☐ E ☐

Ahora lee la ficha y ve señalando los siguientes ítems de acuerdo con el número escogido para cada letra.

A. El país	**B. Los padres**
1. Brasil	1. La madre peluquera, el padre mecánico
2. Colombia	2. La madre profesora de matemática, el padre dentista
3. España	3. La madre psicóloga, el padre policía
4. Puerto Rico	4. La madre novelista, el padre médico
5. Perú	5. La madre pintora, el padre abogado

C. La adolescencia

1. Tuviste muchos amigos en la escuela.
2. Conociste a un/a chico/a con quien te casaste.
3. Interrumpiste los estudios para trabajar.
4. Eras el peor alumno de la clase.
5. Ganaste un premio muy importante en la escuela.

D. El trabajo

1. Elegiste la profesión de tu padre.
2. Tus padres te obligaron a ser médico.
3. No encontraste trabajo.
4. Conseguiste trabajo en una multinacional.
5. Recibiste la herencia de un tío que era un cineasta de éxito.

E. El ahora y el futuro

1. Has conocido a alguien muy interesante.
2. Has tenido tres hijos y eres muy feliz.
3. La policía te ha detenido como sospechoso de un robo.
4. El jefe te ha subido el sueldo.
5. Te ha tocado la lotería.

Finalmente, debes escribir o contar toda la historia de ese personaje que podrás darle un nombre imaginario o hacer como si fuera tu vida.

Observación: cada profesor puede añadir elementos nuevos para su propio grupo. Después de hacer esta actividad la clase puede crear nuevas informaciones para repetir el juego.

Ayudando al extraterrestre

Objetivo: usar el imperativo con detalles

Nivel: intermediario/ avanzado

Desarrollo: el profesor escoge un objeto (por ejemplo una caja de cerillas o fósforos) que requiera varios pasos para usarlo y el grupo tendrá que decir las instrucciones. El extraterrestre es el profesor que no sabe usar el objeto. El profesor se hace el tonto para sacar el mayor número de explicaciones del grupo. Por ejemplo: no entenderá cómo abrir la caja de fósforos hasta que se especifique con detalles qué lado abrir, qué dedo usar, qué fuerza usar, etc.

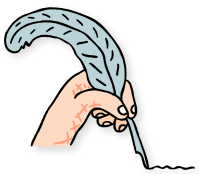
Ej.: una caja de fósforos (cerillas). Los alumnos tendrían que dar las instrucciones así: *Pon el dedo de un lado de la caja. Empújalo levemente hasta que deslice la caja interna.* (Hay que especificar el lado correcto de la caja, el lado más estrecho, en este caso el extraterrestre

puede intentar empujar por el lado más ancho). Saca un fósforo (una cerilla), usa el dedo índice y con el dedo pulgar... (Si las instrucciones no están lo suficientemente claras el extraterrestre se va a equivocar). Y así hasta que encienda el fósforo, el que mantendrá encendido hasta que el grupo le pida para soplar.

Observación: Esta actividad deberá ser divertida para todos. Hay que pensar y estudiar con antecedencia el objeto que se va a usar y los comandos esperados para poder utilizar el mismo.

Otros ejemplos de objetos para usar: usando un CD, abrir y comer un chocolate, usar una calculadora, etc.

Dimes y diretes



Objetivo: practicar el estilo indirecto

Nivel: intermediario/ avanzado

Desarrollo: cada alumno escribe en un papel (tira de papel) una oración completa de algo que hayan hecho ese día o que hicieron el día anterior. El profesor puede orientar con los tiempos verbales a ser usados por los alumnos, dependiendo del nivel. Se intercambian los papeles con el vecino inmediato o de cualquier persona del grupo de tal forma que cada uno dé y reciba un papel de otro. Ahora cada estudiante va a informar al grupo acerca de la actividad del colega, usando el estilo indirecto.

Ej.: "Ayer fui al cine" – Juan dijo (escribió) que ayer fue al cine.

Variante: Después de que cada estudiante haya informado, en estilo indirecto, se puede hacer un juego de la memoria. Los estudiantes se disponen en círculo y se comprueba quién es capaz de recordar todas las frases de todos, sin leer ningún papel. Cuando un estudiante se equivoca, se le da la oportunidad al siguiente para intentar decir todo de memoria.

Caza al tesoro

Objetivo: repasar posición

Nivel: todos

Materiales: papel cartulina en diferentes colores, cinta adhesiva, un premio (ej.: caja de chocolate), varios pequeños premios (ej.: pirulíes, caramelos, etc.)

Desarrollo: se divide al grupo en varios equipos. Se hacen varias rutas donde se van a esconder las pistas para los equipos. La primera pista el profesor le da a cada equipo. Los grupos reciben una ruta que puede ser paralela, pero no exacta. La última pista debe estar dentro del aula. El primer equipo recibe el primer premio y así sucesivamente. El profesor puede decidir dar solamente un premio. Mucho antes del comienzo de la clase, sin que los alumnos vean, el profesor debe colocar las pistas en lugares que no se noten fácilmente, para que los equipos realmente practiquen seguir las direcciones y los lugares

de los objetos. Es interesante que cada equipo tenga las pistas de un color diferente.

Sugerencia: Este juego requiere preparación con anticipación de las pistas. Las rutas deben ser bien estudiadas. Rutas parecidas son recomendadas, pero si el Equipo 1 busca a la derecha, el Equipo 2 deberá buscar a la izquierda (encima, abajo, dentro, fuera, etc.)

Este juego ha sido experimentado en múltiples grupos y niveles y siempre ha sido un éxito.

Ejemplo de la ficha número uno para dos equipos:

Equipo 1 La siguiente pista se encuentra saliendo del aula a la derecha, detrás de la fuente de agua.

Equipo 2 La siguiente pista se encuentra saliendo del aula a la izquierda, detrás del cuadro en la pared.

Variante:

Se puede combinar en la Búsqueda al Tesoro, la ubicación de objetos con Imperativos. En cada pista se le indica al equipo hacer alguna cosa antes de proseguir con la búsqueda de la próxima.

Ejemplos de comandos:	Toquen la pizarra. Siéntense en sus pupitres. Vuelvan al aula y griten. Vayan a la oficina de la escuela y saluden en español a la secretaria. Vayan a la pizarra y dibujen un perrito. Beban agua en la fuente, etc.
Versión con vosotros:	Tocad… Sentaos… Volved y gritad… Idos, saludad… Idos, dibujad… Bebed, etc.

Ponle la cola al burro

Objetivos: trabajar en equipo/confiar en el equipo, dar instrucciones/direcciones y usar el imperativo.

Nivel: todos

Materiales: un pañuelo para vendar los ojos, una cartulina grande con el dibujo de un burro sin cola y una cola hecha en cartulina.

Desarrollo: se divide al grupo en dos equipos: "A" y "B". Cada equipo escoge una persona y se le venda bien los ojos. Entonces el equipo "A" debe dar las instrucciones para que la persona ponga la cola. Después de que el primer jugador ponga la cola, se quita la misma y el profesor marca la posición con un lápiz o una tiza. Enseguida va el alumno del equipo "B" y hace lo mismo. Al final se compara quién ha conseguido poner la cola más cerca del lugar en donde debería ir.

6. Para hablar un poco

Fugitivos

Objetivo: práctica oral

Nivel: intermedio y avanzado

Desarrollo: el profesor dice a los alumnos que son fugitivos de la guerra y que la región donde viven va a ser invadida. Se debe explicar que hay 5 autobuses para llevarlos de allí y que cada uno debe elegir 10 cosas para llevar. Sólo pueden llevar cosas específicas (Por ejemplo: comida, pero no "la nevera llena"; camisas, pantalones, nunca "el ropero lleno"). Después de esa primera etapa el profesor divide a los estudiantes en grupos y les avisa que disminuyó el número de autobuses y ahora tendrán que escoger 5 cosas comunes de las que habían escogido individualmente. Finalmente el profesor les dice que sólo habrá un autobús y la clase entera tendrá que escoger tres cosas. Al final, el grupo va a decir porqué escogieron las cosas e incluso se puede discutir valores, lo esencial, lo superficial...

Confrontación de ideas

Objetivos: práctica oral y desarrollo de argumentos

Nivel: intermedio y avanzado.

Desarrollo: se escoge un tema de debate y se divide al grupo en dos. Independiente de la opinión individual, cada grupo defenderá una posición. Luego de eso cada alumno puede manifestar su verdadera opinión sobre el tema.

Temas de debate:

Trabajar joven / viejo
Pena de muerte sí / no
Evolución de especies / La creación
Fumar / no fumar en lugares públicos
Exceso de velocidad / Uso de cámaras y multas

La escuela

Objetivos: discutir ideas y desarrollar argumentos

Nivel: intermedio y avanzado

Desarrollo: se le da al grupo un cuestionario sobre materias de la escuela. Después que sea respondido se hace un debate para discutir los resultados de la encuesta. Se puede dividir al grupo para que se unan las personas con las mismas ideas.

Encuesta

¿Cuál materia de la escuela consideras…?

- la más fácil
- la más difícil
- la más interesante
- la más aburrida
- la más práctica en estos momentos de tu vida
- la que mejor te servirá en tu futuro
- la que menos te servirá en tu futuro
- la que añadirías al currículo de la escuela
- frustrante

Materias en la escuela:

Portugués	Geografía	Música	Sociología
Lengua extranjera	Biología	Psicología	Política
Literatura	Química	Filosofía	Economía
Historia	Matemática	Religión	Computación
Educación física	Física	Política	Arte

Variante: se puede pedir, como actividad posterior, que escriban un párrafo con sus ideas.

Por qué / Porque

Objetivos: hablar (leyendo) y filosofar con las ideas que surjan

Nivel: todos

Material: pedazos de papeles

Desarrollo: cada estudiante coloca en un pedazo de papel una pregunta comenzando con Por qué. Luego el profesor las recoge y reparte al grupo al azar y cada uno tiene que responder en el mismo papel la pregunta que tiene en mano, comenzando con porque. Se mezclan ahora los papeles y sentados en círculo el profesor reparte para cada alumno una pregunta con su respuesta. Comienza un alumno leyendo la pregunta que tiene en mano. El siguiente alumno en el círculo leerá la respuesta (no la pregunta) que recibió como si fuese la respuesta de la pregunta anterior. El segundo alumno leerá al tercero en el círculo la pregunta que tiene y este le responderá con la respuesta en mano. Así sucesivamente hasta que el primer alumno del círculo consiga leer su respuesta a la pregunta del último. Este es un juego muy divertido ya que las respuestas no coincidirán lógicamente, lo que creará un ambiente relajado.

Ejemplo:

Papel del alumno 1:

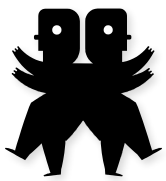
¿Por qué le tienes miedo a las cucarachas?
Porque son asquerosas.

Papel del alumno 2:
¿Por qué no sales con tus amigos?
Porque tengo mucho que estudiar.

Papel del alumno 3:
¿Por qué trabajas tanto?
Porque necesito dinero.

EJEMPLO DE RONDA: Alumno 1 pregunta, ¿por qué le tienes miedo a las cucarachas? Alumno 2 responde, porque tengo mucho que estudiar. Alumno 2 pregunta, ¿por qué no sales con tus amigos? Alumno 3 responde, porque necesito dinero. Alumno 3 pregunta, ¿por qué trabajas tanto? Alumno 1 responde, porque son asquerosas.

Mentiras blancas



Objetivos: argumentar ideas y discutir valores sociales
Nivel: todos
Desarrollo: dividir al grupo en equipos. Dar a cada uno una situación que será discutida primero entre ellos y luego ante la clase.

Ejemplo de situaciones: ¿Qué se debe hacer ante esta situación? ¿Mentir o no?

1- Tu mejor amigo/a te invita a salir y cuando te encuentras con él/ella, luce terriblemente ridículo/a.
2- Tu mamá/papá te da un regalo de cumpleaños. Cuando lo abres resulta ser algo que realmente no te gusta para nada.
3- Te invitan a una fiesta y cuando llegas resulta que algunas personas están consumiendo drogas, cosa que no te gusta.
4- Eres profesor y el hijo de tu mejor amigo/a es tu estudiante. Al cuadrar las notas finales ves que esta persona está reprobada.
5- Eres médico y tienes un paciente con cáncer y poco de vida.
6- Sales con un grupo y van a un bar. En el grupo hay una persona con 16 años de edad y que aparenta más. En la entrada del bar no le piden identidad.

Famosos

Objetivos: repasar adjetivos, profesiones y descripción física
Nivel: todos
Desarrollo: cada alumno pone el nombre de alguien famoso en un papel. Se escoge un participante que va al frente de la clase (se puede sentar en círculo) y los demás le hacen preguntas sobre ese personaje sin preguntar su nombre. La persona responde a todo y al final la clase intenta adivinar quién es.

¿Quién es quién?

Objetivo: practicar descripción de personas
Nivel: todos
Desarrollo: el profesor lleva en tiritas de papel nombres de personas famosas. Se escoge un alumno y se le pone en la frente (pegado con cinta adhesiva) una tira con el nombre de alguien famoso. Este alumno no puede ver de quién se trata y deberá hacer preguntas al grupo. El grupo le contesta sin decir el nombre del personaje. Se puede establecer un número limitado de pistas o se puede limitar el tiempo. Al final el alumno deberá decir de quién se trata.

Preguntas y respuestas locas

Objetivo: calentamiento para el comienzo de clase o relajamiento divertido para el final
Nivel: todos
Desarrollo: se divide al grupo en dos equipos y se ponen en fila uno frente al otro. El profesor le entrega a un equipo solamente preguntas y al otro solamente respuestas al azar. Deberá haber el mismo número de preguntas y respuestas. Las respuestas no tienen nada que ver con las preguntas. Un alumno comenzará leyendo su pregunta y el del frente, del otro equipo, leerá su respuesta.

Ejemplos de preguntas:

1- ¿Trabajas?
2- ¿Te gusta estudiar?
3- ¿Te gusta mirar la TV?
4- ¿Amas?
5- ¿Te acuestas temprano?
6- ¿Tienes muchos amigos?
7- ¿Te gusta pasear?
8- ¿Ya hiciste alguna locura?
9- ¿Dormiste alguna vez fuera de casa?
10- ¿Alguna vez huiste de alguien?

Ejemplo de respuestas:

1- Únicamente tú y yo.
2- Debajo de un árbol de manzana.
3- Encima de la casa.
4- Dentro de la casita del perro.
5- Solamente contigo.
6- En el monte.
7- Debajo de la cama.
8- Solamente contigo.
9- Después de la misa.
10- Antes de ir a la escuela.

Sugerencia: el profesor participa si hay un alumno de menos en uno de los equipos.

Corre el chisme/ cotilleo

Objetivos: escuchar, entender y reproducir oraciones

Nivel: todos

Desarrollo: se divide al grupo en 2 equipos. Se les pide que formen dos columnas de sillas (una por equipo) y que se sienten una frente a la otra, pero manteniendo distancia entre ellas. Cada columna puede estar a un extremo de la clase y así se evita que los equipos se escuchen. El profesor llama a los primeros alumnos de cada columna y les lee una oración (la complejidad de la misma dependerá del nivel del grupo). Ambos estudiantes correrán a sus sillas y dirán, al oído, al próximo en la columna, la oración. Así hasta llegar al último estudiantes que deberá escribir lo que escuche (tal y como lo escuche) en un papel y correr hasta el profesor para entregarlo. Ganará un punto el equipo que entregue primero y dos puntos quien entregue con el menor número de errores o desvíos de la oración original. Así, hasta el primer equipo que llegue a 10 puntos.

Observación: las reglas tienen que ser estrictas y se prohibirá hablar alto, saltar el orden o levantarse de la silla. El equipo que cometa infracción perderá esa ronda y ganará un punto el equipo contrario.

La cucaracha voló

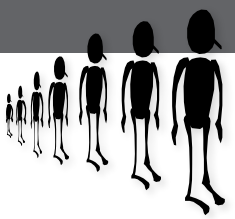
Objetivos: desarrollar la cooperación entre los estudiantes y mantener la noción de alerta

Nivel: todos

Desarrollo: se les pide al grupo que formen parejas. El profesor comienza diciendo: la cucaracha voló y cayó en la boca de Fulano (escogiendo un nombre de algún alumno). La pareja de esa persona tiene que salir en su defensa diciendo: en la boca de Fulano no, cayó en la boca de Zutano (escogiendo el nombre de otra persona del grupo.

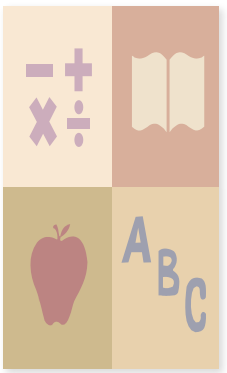
Observación: nadie puede auto defenderse. Siempre la defensa es del otro en la pareja. Si alguien se auto defiende sale del juego la pareja en cuestión. Al final ganan una o dos parejas.

7. Niños grandes y pequeños



Jugando con el alfabeto

Objetivos: jugar con el alfabeto, conocer a los colegas, sus nombres y sus direcciones
Nivel: básico



Desarrollo: el profesor va a pedir que los alumnos formen un semicírculo de acuerdo con las instrucciones a seguir: sentarse en orden alfabético de acuerdo con la primera letra del primer nombre; de acuerdo con la primera letra del apellido; de acuerdo con el nombre de la ciudad donde vive; de acuerdo con la primera letra de la calle, avenida, barrio o número donde vivan.

Alfabeto humano

Objetivo: deletrear palabras
Nivel: básico

Desarrollo: el profesor le asignará a cada estudiante una letra del alfabeto, esto oralmente o por escrito. Luego dirá una palabra. Ejemplo: escuela. Cada alumno que tenga una letra de la palabra dicha tiene que participar. Los alumnos deben levantarse en el orden de la palabra, ir a la pizarra y escribir solamente su letra para formar, al final, la palabra escogida correctamente. El alumno que se equivoque levantándose antes o después del orden de la palabra, acumulará un punto. A los tres puntos tendrá un castigo **(ir a la lista del Purgatorio)**.

Recomendaciones:

1- De ser un grupo pequeño y no poder cubrir todo el alfabeto, el profesor podrá darle 2 o 3 letras a cada alumno.

2- Se deben escoger bien las palabras para que no haya repeticiones de letras. De haber repetición, la misma letra (alumno) se levantará y escribirá según el orden en la palabra.

3- Se debe intentar dar participación a todos los alumnos y letras haciendo rotación de las letras.

Elefante colorido

Objetivo: practicar colores y vocabulario
Nivel: básico

Desarrollo: se divide al grupo en dos: por un lado el cazador y por el otro objetos con colores. El cazador dice un color y el grupo corre a cualquier objeto con el color mencionado. El que no toque un objeto con ese color en 5 segundos se quedará con el cazador. El cazador intentará cazar a toda la clase. El profesor puede comenzar siendo el cazador la primera vez y luego darle la oportunidad a otros estudiantes.

Cambio de Sillas

Objetivos: desarrollar la atención y la memoria

Nivel: básico

Desarrollo: los estudiantes se sientan en círculo menos uno que se queda de pie en el centro. El profesor asigna a todos números de 1 a 3 (1 a 4, 1 a 5, dependiendo del tamaño del grupo). El profesor dice un número y todos aquellos con el mismo tienen que cambiar de lugar, se quedará siempre alguien en el centro. A la tercera vez que la misma persona se quede de pie se le dará un "castigo" **(ir la lista del Purgatorio)**.

Variante:

En círculo, se comienza un cuento en el que cada alumno añadirá alguna frase/oración. De antemano se combina con el grupo que a la mención de ciertas palabras todos tendrán que cambiar de lugar. Siempre faltará una silla porque quien empieza el cuento estará de pie. Ejemplos de palabras claves: frutas, colores, lugares, nombres propios, animales, materias de la escuela, etc. A la tercera vez que la misma persona se quede de pie se le dará un "castigo" **(ir la lista del Purgatorio)**.

El lobo

Objetivos: repasar colores y hacer preguntas

Nivel: básico

Desarrollo: el profesor llama un alumno para ser el lobo y divide al grupo en dos equipos. El alumno que fue nombrado lobo sale del aula. Los equipos tendrán que escoger un color para cada miembro. Puede ser que haya colores repetidos por equipos ya que cada uno trabajará separadamente. Enseguida el lobo entra y finge que llama a la puerta de uno de los equipos:

El lobo – haciendo el ruido - TOC, TOC.
Equipo – pregunta - ¿quién llama?
El lobo – es el lobo.
Equipo - ¿qué deseas?
El lobo – una cinta.
Equipo - ¿de qué color?
El lobo – dice un color…

Si hay el color en el equipo la persona correspondiente pasa para el lado del lobo. Después el lobo va al otro equipo para intentar conquistar los colores. Gana el equipo que pueda mantener el mayor número de miembros.

Observación: el profesor debe saber qué colores hay en cada equipo para así evitar que los alumnos mientan y no quieran ir con el lobo.

Variante:

Este juego se puede hacer practicando las profesiones, los adjetivos, las ropas, etc.
Con profesiones – el lobo dirá, busco una cinta que sea de… (y una profesión).
Con adjetivos – el lobo dirá, busco una cinta que sea… (y un adjetivo).
Con ropas u objetos- el lobo dirá, busco una cinta que sea para un/a… (y un sustantivo)

Rompecabezas de músicas

Objetivo: montar una música
Nivel: todos
Materiales: letra de una música y el CD o cinta de la música correspondiente
Desarrollo: el profesor prepara las letras de las músicas de acuerdo con el número de equipos que va a dividir la clase, una por equipo. El profesor puede cortar la música por frases o por estrofas, de acuerdo con la dificultad de la música y el nivel de los alumnos y entregará una bolsa con los pedazos de letra a cada equipo. Se toca la música y los alumnos intentan colocar la música en su debido orden. Gana el equipo que la organice primero y correctamente.

Memoria de elefante

Objetivos: memorizar los diseños y sus respectivos nombres, repasar vocabulario
Nivel: todos
Materiales: tarjetas de cartulina con diseños y sus nombres
Desarrollo: el profesor prepara de antemano tarjetas de igual número de diseños y sus nombres correspondientes. Las tarjetas pueden tener colores diferentes, uno para los diseños y otro para los nombres. El profesor pone las tarjetas mezcladas y volteadas para bajo en el suelo o encima de la mesa. Se divide al grupo en dos equipos y cada uno a su vez tendrá que escoger un diseño y un nombre. Si consigue emparejar el diseño con el nombre gana un punto para el equipo, pero si no, las pone de nuevo como estaban. El objetivo es que cada equipo memorice dónde está cada diseño y su nombre. Gana el equipo que al final tenga más parejas de tarjetas.

Sugerencia: se puede trabajar profesiones, ropas, colores, nacionalidades, etc. También, para dificultar más este juego de memoria, se pueden preparar las tarjetas todas con el mismo color.

Explotando globos

Objetivo: repasar materia estudiada

Nivel: todos

Materiales: globos llenos de aire, cajas o bolsas para poner los globos y papeles con preguntas.

Preparación: el profesor va a poner una pregunta en cada globo, llenarlos, amarrarlos y separarlos en dos bolsas o cajas. Cada caja o bolsa tiene que tener el mismo número de globos y preguntas.

Desarrollo: se divide al grupo en dos. Se pone cada grupo en fila y de cada uno sale corriendo el primero hasta la caja o bolsa con los globos. Los estudiantes tienen que romper el globo sentándose en él, coger el papel que está dentro con una pregunta y responder oralmente y en forma correcta a la misma para que el próximo de la fila del equipo pueda participar. El juego para cuando el primer equipo haya terminado de romper los globos. Gana el equipo que primero responda al mayor número de preguntas correctamente.

Sugerencia: el profesor puede optar por colocar mezcladas con las preguntas cosas como **Tu equipo pierde un punto** o **Tu equipo ahora gana dos puntos**. Este tipo de "regalo" o "castigo" se encontrará en igual número para cada equipo.

Cada oveja con su pareja

Objetivos: formar grupos para hacer un ejercicio o tarea específica y evitar que se formen siempre los mismos grupos o parejas

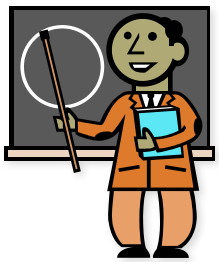
Nivel: todos

Desarrollo: los alumnos deben formar grupos de acuerdo con la regla establecida por el profesor. Ejemplo: alumnos que tengan camisetas blancas de un lado y coloridas del otro; los de cabello largo de un lado y los de corto del otro; los nacidos de enero a junio de un lado y los de julio a diciembre del otro; entre las niñas, las que tengan el cabello amarrado de las que lo tengan suelto: entre los niños los que tengan bermudas de los que tengan pantalones largos; etc. También se puede ir poniendo la regla de la división junto con una actividad que se quiere desarrollar.

El rincón vencedor

Objetivo: repaso de materia oralmente
Nivel: todos
Materiales: diferentes objetos, suficientes como para toda la clase en la mesa del profesor. De no tener suficientes objetos se pueden utilizar láminas o fotos de objetos.
Desarrollo: el profesor ha preparado de antemano preguntas a manera de repaso de la materia. Divide al grupo en cuatro equipos que se ubicarán en cada uno de los rincones del aula. El profesor comienza a hacer preguntas a cada equipo. Cada vez que un equipo conteste correctamente puede tomar un objeto de la mesa y guardarlo en su propio rincón, ganando de esta manera un punto por objeto. Al terminar todas las preguntas cada equipo debe decir oralmente el nombre de todos los objetos acumulados, de esta forma ganará más cinco puntos. El equipo con mayor número de objetos y puntos vence. A los equipos perdedores se les da un castigo **(ir a la lista del Purgatorio).**

8. Repasar la materia



Profesor por un momento

Objetivos: desarrollar la agilidad motora, atención, memoria y raciocinio así como resolver ejercicios
Nivel: básico e intermedio
Materiales: pizarra, ejercicios de repaso sobre temas estudiados.
Ambiente Físico: sala con sillas en semicírculo y pizarra.
Desarrollo: el profesor resuelve el primer ejercicio y todos cambian de silla. El profesor se sienta y un alumno va a quedarse en el medio. Él pasa a ser el instructor y debe resolver el siguiente ejercicio. Si la respuesta está equivocada, nadie cambia de lugar, pero si está correcta todos cambian y, en este momento, el instructor vuelve rápidamente e intenta sentarse en una de las sillas vacías. Así, siempre quedará alguien de pie.

Escribiendo y ganando

Objetivos: escuchar y escribir
Nivel: todos
Desarrollo: se divide la clase en dos grupos. Se le asigna a cada miembro de los dos equipos un número. Los números se repetirán dos veces ya que son dos equipos. El profesor dirá una frase/oración y un número. Las personas con ese número tendrán que ir a la pizarra y escribir lo que escucharon. Acumula un punto quien desvíe menos de la oración original. El primer equipo en llegar a 10 puntos gana.

Variante 1:

Se pueden hacer preguntas de manera que los jugadores escriban la pregunta y una respuesta lógica.

Variante 2:

Se puede dictar respuestas de forma tal que los jugadores formulen una pregunta lógica y escriban la respuesta correctamente.

Variante 3:

Se les puede dar tiempo a los equipos para que discutan y decidan en consenso una respuesta o pregunta (según la variante). Esto sirve para oraciones y preguntas de más complejidad.

El paquete

Objetivo: repasar materia estudiada

Nivel: todos

Material: una caja (o varias, de tamaños variados) y papeles de regalo.

Preparación: se envuelve la caja con varias camadas de papel de regalo y en cada camada se pega una pregunta o una instrucción para hacer o decir algo. Si el profesor prefiere usar varias cajas, él debe poner los comandos dentro de las cajas y ponerlas unas dentro de las otras.

Desarrollo: se pone al grupo en círculo y al son de alguna música la caja va pasando de uno a uno. Al parar la música, la caja se detiene también. La persona abrirá el paquete con cuidado, sacando únicamente una camada. Al encontrarse con el papel, leerá la pregunta o instrucción y responderá o hará lo que fue pedido. Se sigue así dando participación a todos (o al menos a la mayoría). Muy adentro del paquete podrá haber dulces para toda la clase en forma de premio a todos por la participación.

Ejemplos de repaso / instrucciones para el nivel básico:

1- ¿Cómo te llamas?/ Di tu nombre / apellido.
2- Deletrea tu nombre.
3- ¿Cuántos años tienes?
4- Di todos los nombres del grupo.
5- ¿Cuál es tu número de teléfono?
6- Pídele a tu colega que...
7- ¿Dónde estudias / trabajas?
8- Ve a la pizarra y escribe...
9- ¿Qué te gusta hacer?
10- Canta una estrofa de una música conocida, etc.

Ejemplos de repaso / instrucciones para el nivel intermedio y avanzado:

1- Si yo fuera el presidente de la nación…
2- Esta semana he…
3- Cuando niño/a solía…
4- Deseo que tú…
5- Di un refrán.
6- Haz un chiste a la clase.
7- Explica cómo se prepara un café expreso.
8- Ojalá…
9- Cuando vayas a mi casa…
10- El verano pasado…

Papa Caliente

Objetivo: revisión de materia y práctica oral
Nivel: todos
Materiales: un CD o cinta de música y un objeto manejable, como pelota.
Desarrollo: los alumnos están sentados en círculo y pasan un objeto (pelota o cualquier cosa manejable) al sonido de la música. El profesor interrumpe la música y el alumno que esté con el objeto tiene que hacer alguna actividad establecida anteriormente.

Variante 1:

El objeto puede ser sustituido por una caja con preguntas.

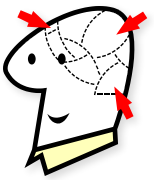
Variante 2:

Cuando la música para el alumno recibe una lista con el título: **Nueve motivos para hablar.** El estudiante podrá escoger uno de los títulos para hablar.

Lista:

1- Cuenta un chiste bien o mal contado.
2- Cuenta una película que no te haya gustado o que sí.
3- Cuenta algo gracioso que te haya pasado y donde pasaste mucha vergüenza.
4- Explica una receta de cocina bien complicada.
5- Da tres razones para salir corriendo ahora mismo.
6- Resume en pocas oraciones un libro.
7- Cuenta alguna travesura que hayas hecho de niño.
8- Habla sobre tu primer día en la escuela o en el trabajo o en algún lugar nuevo.
9- Describe a una persona del grupo sin mencionar quién es hasta el final.

Gimnasia Mental

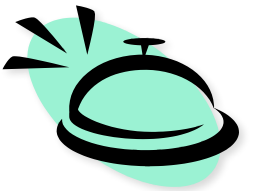


Objetivos: estudiar o profundizar determinado contenido y desarrollar la rapidez de raciocinio
Nivel: todos
Desarrollo: la clase se divide en dos grupos iguales. El profesor tiene ya hechas preguntas sobre el tema. Él hace una pregunta y el grupo que responda primero gana un punto, en caso de que acierte la respuesta. Se escribe los puntos en la pizarra. El profesor hace varias preguntas y, al final, el equipo que tenga más puntos será el vencedor.

Variante:

El profesor puede, también, hacer preguntas alternadamente para uno u otro grupo, con

un límite de tiempo. Si el grupo no sabe la respuesta, el profesor pregunta al otro grupo.



La campana

Objetivo: repasar toda la materia de un capítulo o de un módulo
Nivel: todos
Materiales: una campana por equipo. Lista de preguntas hecha por el profesor.
Desarrollo: el profesor prepara una lista en forma de repaso de todo lo estudiado hasta el momento. Divide al grupo en dos equipos y es elegido un representante por grupo que irá a responder, si toca primero la campana, siguiendo las instrucciones de su equipo, a cada una de las preguntas. El equipo que obtenga el mayor número de respuestas ciertas ganará y el otro equipo recibirá un castigo **(ir a la lista del Purgatorio)**.

Ejemplos de preguntas: Repaso de adjetivos y descripción de cosas o personas

1. ¿Cómo puedo referirme acerca de alguien que no le gusta gastar dinero?
2. ¿Cómo puedo referirme acerca de alguien que es muy atractivo?
3. Dos adjetivos que describen a mi mejor amigo son…
4. Mi cuarto es…
5. La mesa del profesor de español es…

Juego de la bomba

Objetivo: repasar la materia
Nivel: todos
Materiales: una cartulina, sobres, cinta adhesiva, tarjetas
Desarrollo: el profesor prepara de antemano las preguntas del repaso. Prepara también una cartulina, con subdivisiones en forma de columnas con letras y números, donde pegará un pequeño sobre en cada subdivisión. Dentro de los sobres pondrá tarjetas con números y también colocará al azar bombas. Esta cartulina se pondrá en la pizarra. El grupo se divide en equipos. Cada equipo por vez escoge una letra y número. Un miembro del equipo va a la pizarra para sacar del sobre, según las coordenadas escogidas. Si saca un número, el profesor irá a su lista de preguntas y la hará. El equipo tiene 10 segundos para responder a la pregunta. De no responder a tiempo o correctamente el siguiente equipo tendrá 5 segundos para responder. Gana 1 punto el equipo que responda correctamente a cada pregunta. Si se saca la bomba el equipo pierde todos los puntos hasta el momento pero sigue jugando. Termina el juego cuando se seleccionen todos los sobres y gana el equipo con más puntos.

Ejemplo de la cartulina:

BOMBA					
	A	B	C	D	E
1	✉	✉	✉	✉	✉
2	✉	✉	✉	✉	✉
3	✉	✉	✉	✉	✉
4	✉	✉	✉	✉	✉
5	✉	✉	✉	✉	✉

Subasta de errores

Objetivos: corregir errores y repasar contenido

Nivel: todos

Materiales: una bolsa y tiras de papel

Desarrollo: el profesor prepara de antemano unas tiras de papel poniendo en ellas frases equivocadas, sacadas de redacciones que los propios alumnos hayan hecho o apuntadas en momentos de debates o de discusión de materia en sala y las pone en una bolsa. Después se divide al grupo en dos equipos y la bolsa con los errores estará encima de la mesa del profesor. A cada turno se debe ir a la bolsa, sacar una frase y corregirla. A cada corrección acertada el equipo habrá comprado la frase y ganará un punto. Si no consigue corregir, pasa la vez al otro equipo que ganará dos puntos si hace la corrección. Gana el equipo que obtenga más puntos al final.

9. Números

La derecha vacía

Objetivo: repasar números
Nivel: básico

Desarrollo: sentados en círculo cada alumno recibe un número y hay una silla sobrando. El alumno que está a la izquierda de esa silla va a decir: "Mi derecha está vacía para el número "x". El alumno del número "x" debe ocupar rápidamente la silla. Así, otro alumno va a quedarse con su derecha vacía. Pero este alumno puede impedir que su colega se levante, tocándolo. Es necesario salir corriendo, pues si el colega le toca ya no puede salir. Entonces, el que llamó debe intentar otro número. A la tercera vez que un alumno tenga la derecha vacía se le da un castigo **(ir a la lista del Purgatorio)**.

Observación: juego experimentado en varios grupos y siempre ha sido un éxito.

¡Caramba!

Objetivos: practicar números, múltiplos, interjecciones y memoria.
Nivel: básico

Desarrollo: poner en la pizarra una lista de interjecciones: caramba, córcholis, vaya, hombre, bueno, Dios mío, ay, uy, eh, oh, etc. Luego explicar los usos y pedir que los alumnos escojan algunas.

Los alumnos se sientan en círculo, el profesor explica las reglas del juego. Escoge un múltiplo (ej. 3). Luego todos empiezan a contar, pero no pueden decir los múltiplos del número escogido y deben decir una interjección seleccionada en su lugar (ej. Caramba). Deben decir así: 1, 2, ¡caramba!, 4, 5, ¡caramba!, 7, 8... En seguida el profesor cambia de múltiplo (ej. 5), eligen otra interjección (ej. Hombre) y cuentan nuevamente: 1, 2, 3, 4, ¡hombre!, 6, 7, 8, 9, ¡hombre!, 11,12... En esa etapa los alumnos ya comprendieron cómo funciona el juego. El profesor les propone hacer una mezcla y ahora tendrán que decir *caramba* en lugar de los múltiplos de 3 y *hombre* en los de 5. El alumno que se equivoque sale del juego.

¡Toma la pelota!

Objetivo: práctica de números/verbos/adjetivos, etc.
Nivel: todos
Material: una pelota pequeña

Desarrollo: el profesor asigna un número a cada alumno. Luego les pide que, sin guardar un orden específico, se pongan en círculo bien abierto, de pie. El profesor coge la pelota y la lanza al aire diciendo un número. La persona con ese número tiene que correr y agarrar la pelota antes que caiga al piso. Luego lanzará la pelota diciendo otro número. El jugador que deje caer la pelota permanecerá paralizado como una estatua y estará así hasta que otro jugador se equivoque y de esa forma pueda volver al juego. Habrá solamente una persona inmóvil a la vez.

Variante:

En vez de números, se les pueden asignar verbos, colores, adjetivos, sustantivos, etc. a los estudiantes. Esto requiere mayor concentración por parte del grupo ya que tendrán que recordar vocabulario.

¿Cuántos?

Objetivos: hacer una pequeña investigación en la biblioteca o en la Internet sobre algunos temas y sus cantidades correctas

Nivel: básico e intermedio

Desarrollo: el profesor da al grupo una serie de preguntas como tarea para que los alumnos investiguen sobre los mismos. Esto puede ser hecho en grupos como también individualmente. De existir las condiciones ideales para realizar esta actividad en la escuela se les puede dar a los grupos entre media hora y cuarenta y cinco minutos para terminar la actividad, de lo contrario se puede hacer en dos o tres días, en forma de deber de casa. El grupo ganador será aquél que tenga el mayor número de respuestas correctas.

Observación: antes de realizar esta actividad el profesor debe ver las condiciones en la propia escuela como la existencia de un laboratorio de informática o una biblioteca donde confirme que toda la información pedida se encuentra disponible. El profesor también tiene que tener todas las respuestas en mano para verificar al final.

Ejemplos de preguntas para equipos:

Equipo A

1- ¿Cuántas lenguas existen en el mundo?
2- ¿Cuántos nativos hablantes del español existen?
3- ¿Cuántos latinos hablantes hay en EEUU?
4- García y Rodríguez son apellidos muy comunes en el mundo hispánico: ¿cuántos García y Rodríguez existen en el mundo?
5- ¿Cuántos tiempos verbales existen en la lengua española?

Equipo B

1- ¿Cuántos verbos irregulares existen en español?
2- ¿Cuántas palabras existen en el diccionario de la Real Academia Española?
3- ¿Cuántas letras tiene la palabra más larga en español?
4- ¿Cuántas letras tiene la palabra más corta en español?
5- ¿Cuántos alumnos existen en esta escuela?

Equipo C

1- ¿Cuántos maestros hay trabajando el día de hoy en la escuela?
2- ¿Cuántas escuelas de lengua extranjera hay en la ciudad?
3- ¿Cuántas escuelas públicas regulares hay en la ciudad?
4- ¿Cuántas escuelas particulares regulares hay en la ciudad?
5- ¿Cuántos metros tiene la avenida más ancha del mundo?

Gran círculo

Objetivos: repasar los números y formar grupos
Nivel: todos (recomendado también para niños)
Desarrollo: toda la clase se pone de pie, en el patio de la escuela (podría ser también dentro del aula) el profesor en voz alta da indicaciones al grupo que deben ser obedecidas inmediatamente. El profesor dice, por ejemplo: grupos de cinco. En esos momentos todos tienen que formar grupos de cinco personas intentando que no sobre nadie. Dirá otros números para que formen equipos. Cuando el profesor dice Gran Círculo todos deben formar un solo grupo. El profesor debe alternar los comandos de números con el del gran círculo para crear una tensión. En algunos momentos se puede dar un castigo a los que sobraron **(ir a la lista del Purgatorio)**.

Se pueden ir eliminando estudiantes de esta forma para tener uno o dos ganadores. Otra opción es que el profesor puede pensar un número que crea adecuado para hacer una actividad en sala de aula y decirlo al final del juego para que, formados en diferentes equipos, vuelvan a la clase. Es una manera de separar los grupos de siempre para que puedan trabajar con personas nuevas.

El número ideal

Objetivos: discutir y reflexionar sobre el número ideal en diferentes situaciones
Nivel: intermedio
Desarrollo: el profesor comenzará con un chiste:

Si uno es poco, dos es bueno y tres sobra, ¿cuánto es cuatro y cinco? (respuesta: nueve). Luego pondrá en la pizarra ciertas situaciones donde los estudiantes tendrán que

decidir cuál es el número ideal por situación y justificarlas.

Situaciones: ¿Cuál es el número ideal de…

1- estudiantes en una clase de lenguas?
2- invitados en una fiesta de cumpleaños?
3- amigos a cenar en tu casa?
4- días de trabajo por semana?
5- feriados por año?
6- deber de casa por semana?
7- amigos para acompañarte al cine?
8- materias para estudiar en un año escolar?

El presupuesto imaginario

Objetivos: crear un proyecto de presupuesto, explicarlo y justificarlo
Nivel: intermedio y avanzado (ideal para grupos más adultos)
Desarrollo: se divide al grupo en equipos y cada uno recibe imaginariamente una cantidad de dinero para desarrollar un proyecto. Cada equipo debe calcular el debido presupuesto para el proyecto, justificar los gastos y quedar en balance cero al final. El grupo decidirá cuál proyecto fue mejor desarrollado.

Ejemplos de proyectos:

1- Mejorar las condiciones de la comunidad.
2- Construir la casa ideal.
3- Hacer un viaje.
4- Comenzar un pequeño negocio.
5- Inventar una máquina de reciclaje.
6- Hacer mejorías en el hospital de la ciudad.

Haciendo cálculos

Objetivo: hacer cálculos sencillos en situaciones de lógica
Nivel: intermedio y avanzado
Desarrollo: se le da al grupo una serie de situaciones de lógica para que puedan resolverlas. Se puede dividir en equipos y el que termine correctamente todas las situaciones es el ganador.

Situaciones:

1- Hay una pequeña mancha de aceite en medio de un lago. Cada día esta mancha se duplica en tamaño. Después de 64 días la mancha cubre la mitad del lago. ¿Cuántos días demorará en cubrir el lago completo?

2- Una niña se está vistiendo para ir a una fiesta de cumpleaños. Está a punto de ponerse las medias cuando un apagón la dejó totalmente en la oscuridad. En la gaveta donde están las medias solamente hay medias blancas y negras. ¿Cuántas medias tendrá que sacar de la gaveta antes de poder formar un par del mismo color?

3- Un médico te da nueve pastillas para tomártelas cada media hora. ¿Cuánto tiempo demorarás en tomarlas todas?

4- Un florista necesita de siete flores diferentes para un cierto arreglo floral. ¿Cuántos arreglos podrá formar con 49 flores diferentes?

5- Un señor siempre anda con gomas de mascar. Un día se encuentra con un amigo y le dice lo siguiente: tengo gomas de mascar en los dos bolsillos de mi pantalón. Si yo sacase una del bolsillo de mi izquierda y la pusiera en el derecho, tendría el mismo número de gomas de mascar en cada lado. Pero si yo sacase una goma de mi bolsillo de la derecha y lo pusiera en el izquierdo tendría en éste el doble. ¿Cuántas gomas de mascar tengo ahora mismo en cada bolsillo?

10. Dramatizando y actuando

Actuando la foto

Objetivos: trabajo en grupo, dramatización y desarrollo oral
Nivel: intermedio
Materiales: fotos de periódicos o revistas que puedan servir para la actividad.
Desarrollo: se divide al grupo en varios equipos y cada uno tendrá una foto/imagen. El equipo la estudiará y decidirá cómo representar un tiempo inmediatamente pasado a la imagen y al finalizar la representación el grupo habrá llegado hasta la imagen, tal y como está en la foto que tienen. Gana el grupo que mejor represente.

Variante 1

Después de la primera representación cada equipo puede pensar y representar el tiempo futuro de la imagen.

Observación: el profesor puede escoger las imágenes de acuerdo con el tema del capítulo estudiado.

Variante 2

El profesor entrega a cada equipo tres o cuatro imágenes diferentes. El grupo escogerá en secreto cuál quiere representar. Con cada dramatización de los equipos se pondrán las imágenes en la pizarra o pared para que el resto del grupo adivine cuál está siendo representada. Gana punto tanto el equipo que adivine como el que represente.

Viviendo en familia

Objetivos: dramatización, desarrollo oral, vocabulario y redacción
Nivel: intermedio
Desarrollo: se divide la clase en equipos de cuatro a cinco personas. A cada persona se le asigna un personaje (Idea de lista de personajes: alegre, triste, borracho, fanfarrón, soñoliento, intelectual, tímido, perspicaz, religioso, ateo, vago, trabajador, hablador, bromista, serio, quejoso, razonador, desamparado, censor, etc.). Se les explica a los estudiantes que cada equipo es una familia y se les da tiempo para que preparen sus papeles según la personalidad/carácter que recibieron. Se les da una situación de fiesta a cada equipo: cumpleaños, aniversario de boda, navidad, fin de año, carnaval, fiestas patronales (por ejemplo, de San Juan), etc. Se les da el mismo tiempo de representación a todos los equipos. Se les estimula con aplausos después de cada representación.

Como actividad posterior se les puede pedir a los alumnos que escriban una redacción sobre la familia que más les gustó o más les llamó la atención, describiéndola o hablando sobre sus rasgos.

¿Serás rico algún día?

Objetivos: reflexionar sobre situaciones con dinero y luego dramatizarlas

Nivel: intermedio y avanzado

Desarrollo: el profesor le da al grupo una encuesta sobre cómo actuarían en diferentes situaciones relacionadas con dinero y luego divide al grupo en equipos. Cada equipo, con la ayuda del profesor, escogerá una situación diferente para actuarla frente a todos.

Encuesta /Situaciones

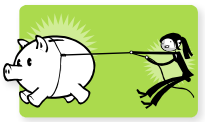
1- Alguien te pide 20 reales prestados y tú…
a. se los niegas.
b. se los prestas.
c. le prestas 50, pensando que te lo va a devolver.

2- Después de un tiempo no te ha devuelto los 20 reales y tú…
a. conversando con la persona le recuerdas el asunto de forma casual.
b. le exiges a la persona que te pague.
c. te olvidas del asunto completamente.

3- Ganas un millón de reales en la lotería y tú...
b. lo invistes.
c. donas la mayoría del dinero a la caridad.
d. te lo gastas todo para ti inmediatamente.

4- Encuentras una billetera llena de dinero y tú…
b. vas a la policía para entregarla.
c. intentas contactar a la persona a través de la identidad que encuentras.
d. te quedas con todo el dinero.

5- No has tenido un aumento de salario (beca o mesada) en mucho tiempo y tú…
a. exiges un aumento a tu jefe (padre).
b. de forma casual e indirecta tocas el asunto.
c. esperas por un aumento en forma espontánea.



Viviendo un personaje

Objetivos: dramatización improvisada y desarrollo de vocabulario

Nivel: avanzado

Desarrollo: el profesor entrega a cada alumno un papel con la característica de un personaje que mantendrá en secreto. Al azar el profesor dividirá el grupo en equipos de 3 ó 4 personas, dependiendo del tamaño de la clase. Ahora cada persona del equipo irá a representar a su propio personaje sin haber discutido quién es. La idea es improvisar. Comienza cualquier uno y los otros del mismo equipo tienen que representar su personaje sin adaptarse a los otros personajes pero al mismo tiempo tienen que integrarse a la charla. Se da un tiempo máximo de cinco minutos por equipo. El grupo que represente con mayor fluidez, creatividad y sentido ganará.

Idea de lista de personajes: alegre, triste, borracho, fanfarrón, soñoliento, intelectual, tímido, perspicaz, religioso, ateo, vago, trabajador, hablador, bromista, serio, quejoso, razonador, desamparado, censor, etc.

Observación: el profesor podría escoger a los grupos de tal forma que trabajen juntos estudiantes que no se conozcan bien o que nunca trabajan juntos. Esto tiene como objetivo deshacer los grupos de siempre. Antes de explicar qué se va a hacer o entregarles el papel del personaje, el profesor debe separarlos en grupos.

Novelas, novelas y más novelas

Objetivos: dramatización, vocabulario, desarrollo oral y traducción

Nivel: todos

Desarrollo: el profesor pregunta si ven novelas en la televisión. Pregunta cuáles ven y que cuenten de qué tratan. Divide la clase en equipos y cada uno va a representar una escena de alguna novela de la televisión. Se les da un tiempo razonable para que preparen y consulten en diccionarios las dudas sobre vocabulario ya que van a tener que traducir. Se les alienta a que representen lo más real posible y siempre en español. Se le da un premio (bombones, por ejemplo) al mejor equipo.

Variante

En las escuelas que tengan lecturas establecidas para los distintos niveles, podrían utilizarlas para la representación. Esto podría convertirse en una actividad a nivel institucional entre los distintos grupos del mismo nivel. Los premios a los mejores grupos podrían ser en libros o materiales.

Trabajos, estupendos trabajos

Objetivo: escuchar, reflexionar y actuar roles diversos en el mundo del trabajo

Nivel: todos

Desarrollo: se le dicta al grupo unas características de tipos de trabajos y ellos tienen que escribir inmediatamente una o más profesiones que correspondan con la característica dada. Luego se divide al grupo en equipos, al azar. Ellos tendrán que actuar una situación de trabajo con las profesiones que ellos hayan escrito. Cada miembro del quipo escoge solamente una profesión entre las que escribió. El profesor debe dar un tiempo entre cada característica para que el grupo pueda pensar en la profesión y escribirla.

Dictado: escoge una profesión que…

1- no requiera ninguna inteligencia.
2- no exista más.
3- pueda ser hecha por máquinas.
4- tenga buen prestigio pero salario bajo.
5- tenga salario alto pero mal prestigio.
6- requiera muchos estudios.
7- requiera pocos estudios
8- pague muy bien.
9- todo el mundo quiera hacer.
10- nadie quiera hacer.
11- se pueda hacer estando en casa.
12- odiarías tener que hacerla.
13- depende de otros para hacer.
14- necesites ir al extranjero para estudiar.
15- tengas que vestirte elegantemente.
16- te dé libertad de horarios.

11. Purgatorio

(Amortización de multas)

Como en ciertas religiones, aquí existe el purgatorio para que las almas en pena tengan una oportunidad de redención. Ésta no es difícil y todos esperamos con fe que sea divertida.

Pago o amortización de multas: utilizado en los juegos para los "perdedores". Es una oportunidad para que el multado demuestre su capacidad en otra actividad, sea o no lingüística. Esas actividades propuestas deben ser divertidas para todo el mundo, incluyendo el multado. Lo ideal es que se den en un ambiente distendido para que atenúe el efecto de error del mismo juego. Después del pago de multas se debe estimular con aplausos y felicitaciones. Se puede reescribir, por su clasificación, la lista en tiras de papel y colocarlas en una bolsa o caja con el objetivo de que la multa sea al azar.

1- NIÑOS. **Saltar en un pie**. Se sujeta un pie con la mano y se salta con el otro alre-de-dor del aula, contando en español cada salto.

2- NIÑOS. **Imitar a un perrito**. Ladrar y hacer gestos que recuerden a un perrito.

3- NIÑOS. **Gimnasia numérica**. Hacer una actividad física contando los números.

a- correr

b- saltar

c- saltar levantando una pierna y tocándola con la mano contraria.

4- NIÑOS. **Nariz y oreja**. Cruzando las manos se tocan la nariz y la oreja. Luego se alternan los toques rápidamente.

5- NIÑOS. **Equilibrista**. Equilibrar una regla o lápiz con la cabeza, la nariz o la barbilla.

6- NIÑOS. **Sin los brazos**. Sentarse o acostarse en el piso y luego levantarse sin apoyar las manos.

7- NIÑOS Y ADOLESCENTES. **Quedarse como estatua**. La clase intentará que el multado se ría, haciendo bromas, morisquetas, caretas, etc. Se dará un tiempo y si el multado consigue aguantar la risa se le libra del castigo.

8- TODOS. **Deletrear nombres**.

a- Deletrear el nombre de tres personas de la clase.

b- Deletrear el apellido.

c- Deletrear su propio nombre y apellido al revés.

9- TODOS. Cambios de humor. El multado tiene que ir a las cuatro esquinas del

aula: en una se reirá, en otra gritará, en la próxima cantará y en la última llorará.

10- TODOS. **Hacer lo contrario**. Se tiene que hacer lo contrario a cinco órdenes recibidas por el profesor. Ejemplo: abre el libro (lo tiene que cerrar); levántate (se sienta); cierra la puerta (la abre); escribe en la pizarra (tiene que borrar lo que haya); haz silencio por 10 segundos (tiene que hablar o gritar).

11- TODOS. **Sonrisa**. Sonreír 5 veces de forma diferente. El grupo decidirá si las formas son satisfactorias o no.

12- TODOS. **Alfabeto al revés**. Recitar el alfabeto en sentido contrario.

13- TODOS. **Contar un chiste**.

14- TODOS. **Autobiografía**. Contar algo interesante o destacado en un tiempo determinado por el profesor.

15- TODOS. **Danza arrítmica**. Bailar en un ritmo, cantar en otro. Ejemplo: bailar samba cantando música romántica, o salsa cantando música infantil.

16- TODOS. **Cantar continuo**. Cantar 5 canciones seguidas. Puede ser una estrofa de cada

17- TODOS. **Bostezo en cadena**. El multado tendrá que bostezar hasta que alguien más del grupo lo haga.

18- TODOS. **La macarena**. El multado tendrá que bailar y cantar la macarena o solamente bailar mientras el grupo canta.

19- TODOS. **Trabalenguas**. Repetir tres veces un trabalenguas sin cometer error. (ver ejemplos de trabalenguas).

20- TODOS. **Dos movimientos**. Hacer círculos con una mano sobre la cabeza y la otra sobre el estómago en movimientos invertidos. Variante: hacer círculos invertidos con las manos apuntando hacia el frente.

21- TODOS. **Usando el pie.** Escribir su propio nombre con un lápiz sostenido por los dedos de un pie, en una hoja que estará en el suelo.

22- TODOS. **El beso**. Besar a la persona amada o besar la propia sombra.

23- TODOS. **Imitar a** ... Imitar a algunos animales como:

a- un caballo rico trotando
b- una gallina con hambre
c- un gato triste
d- un lobo cansado
e- una foca alegre
f- un mono loco
g- una vaca enamorada
h- un pez con miedo
i- un perro orgulloso

24- TODOS. **Viaje de la moneda**. Llevar una moneda de un lado a otro del aula encima de la nariz.

25- TODOS. **Guiñar un ojo**. Guiñar los ojos en forma alternada.

26- TODOS. **Trapo o escoba**. A una orden se anda como si fuese un trapo y a otra orden se anda rígido como un palo de escoba.

27- TODOS. **Describir a un amigo**. Usando 5 adjetivos se describe al mejor amigo.

28- TODOS. **Recordando nombres**. Decir el nombre de cada integrante del grupo.

29- TODOS. **Cortesía**. Se escoge a alguien del grupo (no multado) y el multado describe a esa persona con 6 cosas agradables.

30- TODOS. **Hacer imitaciones**. Optar por una de las siguientes:

a- lavando ropas
b- modelo (top model)
c- persona posando para una foto
d- médico visitando a un paciente
e- pianista tocando en un concierto
f- cocinero pelando una cebolla
g- guardia de tránsito en una esquina congestionada
h- profesor de lengua molesto
i- conductor de ómnibus en un día difícil

31- TODOS. **Contar, contar y contar**.

a- en múltiplos de 2, 3, 4, etc.
b- partiendo de algún número asignado hacia atrás hasta el 0.
c- Contar del 1 al 30 sin mencionar algunos números. Ej. 5, 11 19 y 28.

32- TODOS. **Dientes fuertes**. Se recoge un objeto del suelo, por ejemplo, un pañuelo con la ayuda de los dientes.

33- TODOS. **Pregunta sorpresa**. Se preparan preguntas/ejercicios con el contenido actual o el anterior, en forma de repaso. El multado saca un papel con una pregunta o ejercicio y tiene que responder correctamente. Sugerencia: es buena idea tener siempre una caja con preguntas y/o ejercicios en el aula y que se vayan añadiendo a medida que pasa el año.

NIVEL AVANZADO. **Respuestas indirectas**. El profesor tiene en papeles una serie de preguntas que la clase le hará al multado. Las preguntas normalmente se responderán con sí o no. Ejemplo: ¿tienes hermanos? Pero para esta multa la respuesta tendrá que ser usando: tal vez, probablemente, etc. La idea es practicar los adverbios de frecuencia y la concentración de la persona con las preguntas.

12. Anejo: Claves, Trabalenguas y Refranes

Clave de **CLAVE LITERARIA I**

E	S	E	□	D	I	A	□	D	E	□	N	A	V	I	D	A	D	□	D	E	□	1950	□
6	12	6	□	1	18	8	□	1	6	□	4	8	5	18	1	8	1	□	1	6	□		□

I	B	A	□	P	O	R	□	E	L	□	P	A	S	E	O	□	D	E	□	L	A	□	P	L	A
18	16	8	□	15	9	21	□	6	2	□	15	8	12	6	9	□	1	6	□	2	8	□	15	2	8

Y	A,	□	U	N	A	□	L	A	R	G	A	□	T	E	R	R	A	Z	A	□	B	O	R	D	E
19	8	□	20	4	8	□	2	8	21	14	8	□	17	6	21	21	8	13	8	□	16	9	21	1	6

A	D	A	□	D	E	□	G	E	R	A	N	I	O	S.	□	T	E	N	I	A	□	O	C	H	O	□
8	1	8	□	1	6	□	14	6	21	8	4	18	9	12	□	17	6	4	18	8	□	9	10	11	9	□

A	Ñ	O	S,	□	L	A	□	P	I	E	L	□	Q	U	E	M	A	D	A	□	P	O	R	□	E
8	22	9	12	□	2	8	□	15	18	6	2	□	3	20	6	7	8	1	8	□	15	9	21	□	6

L	□	S	O	L,	□	L	A	□	N	A	R	I	Z	□	E	N	□	C	A	R	N	E	□	V	I
2	□	12	9	2	□	2	8	□	4	8	21	18	13	□	6	4	□	10	8	21	4	6	□	5	18

V	A	□	Y	□	L	A	□	C	A	R	A	□	L	L	E	N	A	□	D	E	□	P	E	C	A	S.
5	8	□	19	□	2	8	□	10	8	21	8	□	2	2	6	4	8	□	1	6	□	15	6	10	8	12

V	E	S	T	I	A	□	U	N	□	D	E	L	A	N	T	A	L	□	D	E	□	P	I	Q	U
5	6	12	17	18	8	□	20	4	□	1	6	2	8	4	17	8	2	□	1	6	□	15	18	3	20

E	□	B	L	A	N	C	O	□	Y	□	U	N	□	C	O	L	L	A	R	□	D	E	□	C	O
6	□	16	2	8	4	10	9	□	19	□	20	4	□	10	9	2	2	8	21	□	1	6	□	10	9

N	C	H	A	S	□	E	N	S	A	R	T	A	D	A	S	□	E	N	□	U	N	□	H	I	L	O.
4	10	11	8	12	□	6	4	12	8	21	17	8	1	8	12	□	6	4	□	20	4	□	11	18	2	9

P	A	U	L	A	□	I	S	A	B	E	L	□	A	L	L	E	N	D	E
15	8	20	2	8	□	18	12	8	16	6	2	□	8	2	2	6	4	1	6

Clave de CLAVE LITERARIA 2

E	S	T	U	V	I	M	O	S	□	A	B	R	A	Z	A	D	O	S	□	A	S	I	□
9	16	19	4	13	1	2	3	16	□	6	21	7	6	8	6	17	3	16	□	6	16	1	□

T	A	N	T	O	□	R	A	T	O.	□	¿C	O	M	O	□	P	O	D	I	A	□	S	U	P	O
19	6	10	19	3	□	7	6	19	**3**	□	14	3	2	3	□	18	3	17	1	6	□	16	4	18	3

N	E	R	□	Y	O	□	L	O	□	Q	U	E	□	H	A	□	V	E	N	I	D	O	□	D	E
10	9	7	□	20	3	□	15	3	□	12	4	9	□	11	6	□	13	9	10	1	17	3	□	17	9

S	P	U	E	S?	□	E	R	A	□	C	O	M	O	□	E	L	□	F	I	N	A	L	□	D	E	□
16	18	4	9	16	□	9	7	6	□	14	3	2	3	□	9	15	□	5	1	10	6	15	□	17	9	□

U	N	A	□	N	O	V	E	L	A.	□	C	O	M	O	□	E	L	□	F	I	N	A	L	□
4	10	6	□	10	3	13	9	15	6	□	14	3	2	3	□	9	15	□	5	1	10	6	15	□

D	E	□	T	O	D	A	S	□	L	A	S	□	T	R	I	S	T	E	Z	A	S.
17	9	□	19	3	17	6	16	□	15	6	16	□	19	7	1	16	19	9	8	6	16

N	A	D	A	□	C	A	R	M	E	N	□	L	A	F	O	R	E	T
10	6	17	6	□	14	6	7	2	9	10	□	15	6	5	3	7	9	19

Clave de CLAVE LITERARIA 3

T	O	D	A	□	A	Q	U	E	L	L	A	□	N	O	C	H	E	□	N	O	□
2	21	22	8	□	8	3	12	16	4	4	8	□	6	21	18	14	16	□	6	21	□

D	U	R	M	I	O	□	D	O	N	□	Q	U	I	J	O	T	E,	□	P	E	N	S	A	N	D
22	12	9	19	1	21	□	22	21	6	□	3	12	1	17	21	2	16	□	11	16	6	20	8	6	22

O	□	E	N	□	S	U	□	S	E	Ñ	O	R	A	□	D	U	L	C	I	N	E	A,	□	P	O
21	□	16	6	□	20	12	□	20	16	5	21	9	8	□	22	12	4	18	1	6	16	8	□	11	21

R	□	A	C	O	M	O	D	A	R	S	E	□	A	□	L	O	□	Q	U	E	□	H	A	B	I	A
9	□	8	18	21	19	21	22	8	9	20	16	□	8	□	4	21	□	3	12	16	□	14	8	15	1	8

□	L	E	I	D	O	□	E	N	□	S	U	S	□	L	I	B	R	O	S,	□	C	U	A	N	D
□	4	16	1	22	21	□	16	6	□	20	12	20	□	4	1	15	9	21	20	□	18	12	8	6	22

O	□	L	O	S	□	C	A	B	A	L	L	E	R	O	S	□	P	A	S	A	B	A	N	□	S
21	□	4	21	20	□	18	8	15	8	4	4	16	9	21	20	□	11	8	20	8	15	8	6	□	20

I	N	□	D	O	R	M	I	R	□	M	U	C	H	A	S	□	N	O	C	H	E	S	□	E	N	□
1	6	□	22	21	9	19	1	9	□	19	12	18	14	8	20	□	6	21	18	14	16	20	□	16	6	□

L	A	S	□	F	L	O	R	E	S	T	A	S	□	Y	□	D	E	S	P	O	B	L	A	D	O
4	8	20	□	13	4	21	9	16	20	2	8	20	□	7	□	22	16	20	11	21	15	4	8	22	21

S,	□	E	N	T	R	E	T	E	N	I	D	O	S	□	C	O	N	□	L	A	S	□	M	E	M
20	□	16	6	2	9	16	2	16	6	1	22	21	20	□	18	21	6	□	4	8	20	□	19	16	19

O	R	I	A	S	□	D	E	□	S	U	S	□	S	E	Ñ	O	R	A	S.
21	9	1	8	20	□	22	16	□	20	12	20	□	20	16	5	21	9	8	20

D	O	N	□	Q	U	I	J	O	T	E	□	D	E	□	L	A	□	M	A	N	C	H	A
22	21	6	□	3	12	1	17	21	2	16	□	22	16	□	4	8	□	19	8	6	18	14	8

□	M	I	G	U	E	L	□	D	E	□	C	E	R	V	A	N	T	E	S
□	19	1	10	12	16	4	□	22	16	□	18	16	9	23	8	6	2	16	20

Clave de CLAVE LITERARIA 4

T	R	O	P	E	Z	O	□	E	N	□	E	L	□	U	L	T	I	M	O	□	E	S
10	21	23	16	8	17	23	□	8	18	□	8	11	□	9	11	10	2	20	23	□	8	14

C	A	L	O	N,	□	P	E	R	O	□	S	E	□	I	N	C	O	R	P	O	R	O	□	D	E
19	6	11	23	18	□	16	8	21	23	□	14	8	□	2	18	19	23	21	16	23	21	23	□	22	8

□	I	N	M	E	D	I	A	T	O.	□	'H	A	S	T	A	□	T	U	V	O	□	E	L	□	C
□	2	18	20	8	22	2	6	10	23	□	7	6	14	10	6	□	10	9	13	23	□	8	11	□	19

U	I	D	A	D	O	□	D	E	□	S	A	C	U	D	I	R	□	C	O	N	□	L	A	□	M	A
9	2	22	6	22	23	□	22	8	□	14	6	19	9	22	2	21	□	19	23	18	□	11	6	□	20	6

N	O	□	L	A	□	T	I	E	R	R	A	□	Q	U	E	□	L	E	□	Q	U	E	D	O	□
18	23	□	11	6	□	10	2	8	21	21	6	□	3	9	8	□	11	8	□	3	9	8	22	23	□

E	N	□	L	A	S	□	T	R	I	P	A	S",	□	M	E	□	D	I	J	O	□	M	I	□	T
8	18	□	11	6	14	□	10	21	2	16	6	14	□	20	8	□	22	2	24	23	□	20	2	□	10

I	A	□	W	E	N	E.	□	D	E	S	P	U	E	S	□	E	N	T	R	O	□	E	N	□	S	U
2	6	□	5	8	18	8	□	22	8	14	16	9	8	14	□	8	18	10	21	23	□	8	18	□	14	9

□	C	A	S	A	□	P	O	R	□	L	A	□	P	U	E	R	T	A	□	T	R	A	S	E	R
□	19	6	14	6	□	16	23	21	□	11	6	□	16	9	8	21	10	6	□	10	21	6	14	8	21

A,	□	Q	U	E	□	E	S	T	A	B	A	□	A	B	I	E	R	T	A	□	D	E	S	D	E
6	□	3	9	8	□	8	14	10	6	1	6	□	6	1	2	8	21	10	6	□	22	8	14	22	8

□	L	A	S	□	S	E	I	S,	□	Y	□	S	E	□	D	E	R	R	U	M	B	O	□	D	E	□
□	11	6	14	□	14	8	2	14	□	12	□	14	8	□	22	8	21	21	9	20	1	23	□	22	8	□

B	R	U	C	E	S	□	E	N	□	L	A	□	C	O	C	I	N	A.
1	21	9	19	8	14	□	8	18	□	11	6	□	19	23	19	2	18	6

C	R	O	N	I	C	A	□	D	E	□	U	N	A	□	M	U	E	R	T
19	21	23	18	2	19	6	□	22	8	□	9	18	6	□	20	9	8	21	10

E	□	A	N	U	N	C	I	A	D	A	□	G	A	B	R	I	E	L	□
8	□	6	18	9	18	19	2	6	22	6	□	15	6	1	21	2	8	11	□

G	A	R	C	I	A	□	M	A	R	Q	U	E	Z
15	6	21	19	2	6	□	20	6	21	3	9	8	17

Clave de CLAVE LITERARIA 5

L	A	□	N	I	Ñ	A	□	T	E	N	I	A	□	D	O	C	E	□	A	Ñ	O
16	10	□	4	5	19	10	□	21	17	4	5	10	□	3	15	7	17	□	10	19	15

S	□	Y	□	E	R	A	□	L	A	□	P	R	I	M	E	R	A	□	V	E	Z	□	Q	U	E
22	□	18	□	17	9	10	□	16	10	□	2	9	5	11	17	9	10	□	13	17	8	□	6	23	17

□	V	I	A	J	A	B	A.	□	L	A	□	M	U	J	E	R	□	P	A	R	E	C	I	A	□
□	13	5	10	20	10	12	10	□	16	10	□	11	23	20	17	9	□	2	10	9	17	7	5	10	□

D	E	M	A	S	I	A	D	O	□	V	I	E	J	A	□	P	A	R	A	□	S	E	R	□	S
3	17	11	10	22	5	10	3	15	□	13	5	17	20	10	□	2	10	9	10	□	22	17	9	□	22

U	□	M	A	D	R	E,	□	A	□	C	A	U	S	A	□	D	E	□	L	A	S	□	V	E	N
23	□	11	10	3	9	17	□	10	□	7	10	23	22	10	□	3	17	□	16	10	22	□	13	17	4

A	S	□	A	Z	U	L	E	S	□	E	N	□	L	O	S	□	P	Á	R	P	A	D	O	S	□	Y
10	22	□	10	8	23	16	17	22	□	17	4	□	16	15	22	□	2	10	9	2	10	3	15	22	□	18

D	E	L	□	C	U	E	R	P	O	□	P	E	Q	U	E	Ñ	O,	□	B	L	A	N	D	O	□
3	17	16	□	7	23	17	9	2	15	□	2	17	6	23	17	19	15	□	12	16	10	4	3	15	□

Y	□	S	I	N	□	F	O	R	M	A	S,	□	E	N	□	U	N	□	T	R	A	J	E	□	C
18	□	22	5	4	□	14	15	9	11	10	22	□	17	4	□	23	4	□	21	9	10	20	17	□	7

O	R	T	A	D	O	□	C	O	M	O	□	U	N	A	□	S	O	T	A
15	9	21	10	3	15	□	7	15	11	15	□	23	4	10	□	22	15	21	10

N	A.	(...)	□	T	E	N	I	A	□	L	A	□	S	E	R	E	N	I	D	A	D	□	E
4	10		□	21	17	4	5	10	□	16	10	□	22	17	9	17	4	5	3	10	3	□	17

S	C	R	U	P	U	L	O	S	A	□	D	E	□	L	A	□	G	E	N	T	E
22	7	9	23	2	23	16	15	22	10	□	3	17	□	16	10	□	1	17	4	21	17

□	A	C	O	S	T	U	M	B	R	A	D	A	□	A	□	L	A	□	P	O	B	R
□	10	7	15	22	21	23	11	12	9	10	3	10	□	10	□	16	10	□	2	15	12	9

E	Z	A.
17	8	10

L	O	S	□	F	U	N	E	R	A	L	E	S	□	D	E	□	L	A	□	M	A	M
16	15	22	□	14	23	4	17	9	10	16	17	22	□	3	17	□	16	10	□	11	10	11

A	□	G	R	A	N	D	E	□	G	A	B	R	I	E	L	□	G	A	R	C	I	A
10	□	1	9	10	4	3	17	□	1	10	12	9	5	17	16	□	1	10	9	7	5	10

□	M	A	R	Q	U	E	Z
□	11	10	9	6	23	17	8

Clave de Interpolación

_T_	_P_	_A_	_E_	_L_	_L_	_O_	_A_	_N_	_R_

Clave de Par X Par

CA	SU	AL	ID	AD

Clave de Descubre el refrán

CON	EL	HOM	BRE	CA	LLA
DO	MU	CHO	CUI	DA	DO

Clave de Sílaba sobrante

	▼				▼			
1	E	S	C	U	C	H	A	R
2	N	I	N	G	U	N	O	
3	C	A	N	I	C	A		
4	A	N	O	C	H	E		
5	S	O	B	R	I	N	O	
6	A	R	B	O	L	A	R	
7	D	E	T	A	L	L	E	
8	E	X	I	T	O	S		
9	H	I	P	O	S	O		
10	E	S	P	A	D	A		
11	R	O	B	L	E	D	O	
12	R	E	C	E	P	C	I	O N
13	E	N	T	R	A	D	A	
14	R	E	G	U	L	O		
15	O	J	E	R	O	S	O	

Clave de Avenida Complicada

801	803	805	807	809
Azul	Rosa	Rojo	Verde	Gris
Cadillac	Chevrolet	Volskwagen	Mercedes	Ford
Coca cola	Café	Pepsi	Whisky	Cerveza
Caballo	Vaca	Conejos	Gato	Perro
Chileno	Brasileño	Mexicano	Peruano	Argentino

Clave de Misterio del Mapa

Hospital A
Biblioteca B
Teatro C
Banco D
Comisaría E
Correos F
Calle Venus 1
Calle Luna 2
Calle Sol 3

Clave de Comunicación enloquecida

A	3 E	30 T	78 E	125 R	56 N	36 O					
B	60 L	46 E	95 C	128 H	86 O						
C	22 A	10 U	118 T	16 O	130 M	105 O	32 V	53 I	44 L		
D	65 M	132 A	58 L	40 V	77 A	102 D	117 O				
E	72 O	134 B	97 E	1 S	122 I	111 D	136 A	141 D			
F	42 R	126 E	17 C	38 E	142 P	124 C	14 I	139 O	147 N		
G	74 S	138 A	50 C	89 A	114 P	2 U	149 N	23 T	6 A	151 S	
H	54 E	35 D	85 U	47 C	68 A	7 C	94 I	11 O	31 N		
J	81 B	90 E	26 L	63 L	4 O						
K	25 U	98 N	110 I	76 V	88 E	19 R	71 S	101 A	106 L		
L	29 S	87 A	5 L	49 T	83 A	8 R					
M	37 C	84 A	96 R	104 R	153 E	92 R	28 A				
N	69 A	66 L	79 I	52 M	116 E	199 N	15 T	20 A	61 R		
O	57 C	12 O	123 B	108 A	121 R	133 D	33 E				
P	24 O	91 C	73 U	103 L	131 T	67 O					
R	27 N	62 E	152 C	80 E	18 S	135 A	112 R	59 I	115 O		
S	39 A	136 F	148 R	109 O	140 N	146 T	100 A	143 R			
T	64 M	21 E	82 Z	9 C	41 L	127 A	150 R				
U	34 O	55 R	129 G	51 U	144 L	154 L	43 O				
X	45 R	145 E	13 P	75 U	48 G	113 N	93 A	120 N	70 C	107 I	99 A

H...35	C...53	K...71	A...30	S..148	F...14	L...49	S..109		S..136	R...80	D..102	N..119	N...61	X...93	K..106
D	I	S	T	R	I	T	O		F	E	D	E	R	A	L

F..142	E...97	X...45	H...31	S...39	D...65	E..134	U...51	T....9	B...86	#	L...87	H....7	X...45	K...88
P	E	R	N	A	N	B	U	C	O		A	C	R	E

S..146	P...67	G...50	K..101	K...98	C..118	E..122	A..56	K...71	#	P...91	T...21	O..108	T..150	S..100
T	O	C	A	N	T	I	N	S		C	E	A	R	A

K..101	D...65	L...83	T...82	R..115	S..140	O..108	R...18	#	X...13	G...89	M...96	H...68
A	M	A	Z	O	N	A	S		P	A	R	A

G...74	H...54	N...61	X...48	H..94	X...13	J...90	#	F..142	N...79	D..132	H...85	R...59
S	E	R	G	I	P	E		P	I	A	U	I

X...13	L...87	O..121	M...28	K..110	O..123	N...20	#	E..134	D…77	B..128	X..107	T..127
P	A	R	A	I	B	A		B	A	H	I	A

L....8	A...36	A..125	G..138	C...53	N...52	M...28	#	X...48	U...24	N...79	D..132	R...18
R	O	R	A	I	M	A		G	O	I	A	S

K..101	L....5	X...93	U..129	U...43	T..127	G..151	#	R..135	T...64	T..127	G..114	S...39
A	L	A	G	O	A	S		A	M	A	P	A

X...13	X...99	K...19	M...28	X..120	O..108
P	A	R	A	N	A

Clave de Haciendo Cálculos

1. Tardará más un día, cubrirá todo en el día 65. Si en el día 64 cubre la mitad del lago, en el día 65 duplicará de tamaño, cubriéndolo todo.

2. Tendrá que sacar tres medias porque ya que hay solamente dos colores, al menos dos tendrán el mismo color.

3. Después de tomar la primera pastilla, cada media hora tomará otra. Nueve pastillas menos la primera que tomaste hacen ocho patillas. Ocho pastillas corresponden a 8 X media hora que dará cuatro horas.

4. Siete arreglos.

5. En el derecho 5 y en el izquierdo 7.

$x \rightarrow$ izquierdo, $y \rightarrow$ derecho

$x - 1 = y + 1 \rightarrow x = y + 2$

$2 (y - 1) = x + 1 \rightarrow 2y - 2 = x + 1$

$2y - 2 = x + 1 \rightarrow 2y - 2 = x + 1$

$2y - 2 = x + 1 \rightarrow 2y - 2 = y + 2 + 1 \rightarrow 2y - y = 2 + 2 + 1 \rightarrow y = 5$

$x = 5 + 2 \rightarrow x = 7$

Trabalenguas

(selección del Pícaro mundo de los trabalenguas de S. Esrequis y M. Ceretti, Ameghino Ed. S.A. 1998, Buenos Aires). (Con adaptaciones)

¿Se te traba la lengua? ¿Se te lengua la traba? ¿Se te lengua la baba?... Los trabalenguas son juegos de palabras con sonidos difíciles de pronunciar juntos.

Lo interesante de los trabalenguas está en poder decirlos con claridad y rapidez, aumentando la velocidad sin dejar de pronunciar ninguna de las palabras.

Objetivo: practicar la pronunciación y también desarrollar la memoria.

Nivel: todos

Erre con erre

Erre con erre guitarra
erre con erre carril,
mira qué rápido ruedan
las ruedas del ferrocarril.

Erre con erre guitarra,
erre con erre barril,
rápidos corren los carros
cargados de azúcar
al ferrocarril.

Erre con erre guitarra,
erre con erre carril,
qué rápido ruedan
las ruedas del ferrocarril.

El perro de San Roque

El perro de San Roque
no tiene rabo
porque Ramón Ramírez
se lo ha robado.

Ramón Ramírez

Ramón Ramírez Ramos
le pisó el rabo

al perro de Rómulo
con la rueda de su carro

Si cien sierras

Si cien sierras asierran cien cipreses,
seiscientas sesenta y seis sierras aserrarán
seiscientos sesenta y seis cipreses.

Pedro Pablo

Pedro Pablo de la Villa,
Pedro Pablo de Aragon,
Pedro Pablo de Sevilla.
¿Cuál de estos tres Pedro Pablo
es el que conozco yo?

Compadre, cómpreme

Compadre, cómpreme un coco
Compadre, coco no compro,
porque el que poco coco come,
poco coco compra.
Yo, como poco coco como,
poco coco compro.

Cuando tuve

Cuando tuve,
yo te tuve
te mantuve y te di.
Hoy no tengo
ni te tengo
ni mantengo
ni te doy.
Búscate otro
que te tenga,
te mantenga y te dé.

Yo no tengo
ni mantengo
ni te tengo
ni te doy.

Me han dicho

Me han dicho un dicho
y han dicho que he dicho yo:
ese dicho está mal dicho,
pues si yo lo hubiera dicho
estaría mejor dicho
que el dicho que han dicho
que he dicho yo.

Ese dicho que te han dicho
han dicho que lo he dicho yo.
Ese dicho está mal dicho,
que si yo lo hubiese dicho,
estaría mejor dicho.

Me han dicho que has dicho un dicho
que han dicho que he dicho yo.
El que lo ha dicho mintió.
Y en caso que hubiese dicho
ese dicho que tú has dicho
que han dicho que he dicho yo,
dicho y redicho quedó
y estaría muy bien dicho,
siempre que yo hubiera dicho
ese dicho que tú has dicho
que han dicho que he dicho yo.

Pablito

Pablito clavó un clavito,
un clavito clavó Pablito.
Pablito clavó un clavito

en la calva de un calvito.
En la calva de un calvito
Pablito clavó un clavito.

Clavitos

Clavito, vendo clavitos,
clavitos para clavar,
clavos grandes y chiquitos,
clavitos para clavar.

¿Cuántos clavos y cables
cuenta Pablo, Claudio?

Tres tristes

Hay tres tristes en Trieste,
Tristán, Trispín y Trifón.
Tristán, Trispín y Trifón,
tres tristes de Trieste son.

Tres tragos

Tras tres tragos
y otros tres
y otros tres,
tras los tres tragos,
trago y trago
son estragos.
Trepo intrépido a través,
travesuras de entremés,
trapolas, tronco y tragos,
treinta y tres tragos de ron,
tras trozos de trucha extrema,
tris, tres, tras, los truene el trueno,
tron, trin, tran, trun, toviotrón.

Cosme come

Cosme come como cuatro
y Coca come como Cosme.

Cómo come Cosme,
cómo come Cuma.
Cuma y Cosme
comen como camaleones.

Tres tigres

Tres tigres trituraban tristemente
tres trozos tragados
con trigo troyano.

Tres tristes tigres
comieron trigo
en tres platos de trigo.

Un tren transporta treinta tigres tristes
y trece trozos de trigo
en tres horas.

Tres tristes tigres
Tragaban trigo en un trigal
en tres tristes trastos.
En tres tristes trastos
tragaban trigo en un trigal
tres tristes tigres.
Tres grandes tigres
tragatones
tragan trigo
y se atragantan.

María Chucena

María Chucena
su choza techaba.
Un techador que por allí pasaba le dijo:
-María Chucena,
¿tú techas tu choza o techas la ajena?
-No techo mi choza ni techo la ajena:
yo techo la choza de María Chucena.

Pancha plancha

¿Con cuántas planchas
Pancha plancha?
Pancha plancha
con cuatro planchas.

Tengo una tablita

Tengo una tablita tarabintantigulada,
¿quién la destarabintantigulará?
El destaranbintantigulador
que la destarabintantigule
buen destarabintantigulador será.

Las tablas de mi balcón
muy mal entablicuadrilladas son.
Llamar al entablicuadrillador
para que las entablicuadrille mejor.

La luna

La luna está encarolada...
¿Quién la encarolaría?
El que encaroló la luna,
¿Qué encarolador sería?

El cielo

El cielo está encancaranublado
¿Quién lo encancaranublaría?
El que lo encancaranubló
buen encancaranublador sería.

Si la bruja

Si la bruja desbruja el brujo
y el brujo a la bruja desbruja,
ni el brujo queda desbrujado
ni el brujo desbruja a la bruja.

Más trabalenguas del mundo todo

Sorullo

Sorullo quiere lo suyo
Lo tuyo es tuyo
Dice Sorullo
Suelta lo que no es tuyo
Sorullo quiere lo suyo

Silvia silba

Nadie silba como Silvia silba
porque el que silba como Silvia silba
Silvia le enseño a silbar

Yo no quiero

Yo no quiero que tú me quieras
Porque yo te quiero a ti
Queriéndome o sin quererme
Yo te quiero porque sí

El Rey de Constantinopla

El Rey de Constantinopla esta constantinoplizado
Cuentan que Constanza no lo pudo desconstantinoplizar
El desconstantinoplizador que desconstantinoplice al Rey de Constantinopla,
Buen desconstantinoplizador será

Si tu gusto

Si tu gusto gustara del gusto que gusta mi gusto,
Mi gusto gustaría del gusto que gusta tu gusto.
Pero como tu gusto no gusta del gusto que gusta mi gusto,
Mi gusto no gusta del gusto que gusta tu gusto.

El hipopótamo Hipo

El hipopótamo Hipo
está con hipo.
¿Quién le quita el hipo
al hipopótamo Hipo?

Más erre con erre

Erre con erre, entre brincos;
erre con erre, otra vez;
vienen los ornitorrincos
nadando, corriendo y rodando a la vez.

Me han dicho

Me han dicho que has dicho un dicho,
un dicho que he dicho yo, ese dicho que te han dicho
que yo he dicho, no lo he dicho;
y si yo lo hubiera dicho, estaría muy bien dicho
por haberlo dicho yo.

Cuando cuentas

Cuando cuentas cuentos
nunca cuentas cuantos cuentos cuentas,
porque cuando cuentas cuentos
nunca cuentas cuantos cuentos cuentas.

El que poca

El que poca papa gasta poca papa paga

Contigo

Contigo entró un tren con trigo.
Un tren con trigo, contigo entró.

Pepe Pecas

Pepe Pecas pica papas con un pico.
Con un pico pica papas Pepe Pecas.

¿Cómo trabajar con trabalenguas?

Es un excelente momento para corregir y practicar la fonética en forma lúdica. Se pueden ejercitar algunos sonidos difíciles para los luso hablantes, como la R y la J, además de la adecuada entonación al hacer una pregunta y exclamar algo. Pero también se puede desarrollar la memoria, la imaginación y el sentido de trabajo en grupo. A continuación, algunas ideas con algunos trabalenguas:

1- Erre con erre guitarra – es un buen trabalenguas para practicar el sonido R y ver la diferencia entre la R fuerte y la débil. Se puede presentar al grupo usando la pizarra y practicando primero en grupo, luego poco a poco, pidiéndole a algunas personas que lo reciten. Se puede dividir al grupo en dos o tres y cada grupo va recitando una estrofa. Luego, se podría ir borrando algunas palabras de la pizarra y estimulando a los estudiantes a seguir recitando las estrofas. Al final podrían quedar solamente los puntos y comas.

2- Compadre, cómpreme – además de la pronunciación se pueden ver aspectos gramaticales como el uso del imperativo. Los estudiantes podrían reemplazar diferentes verbos en imperativo para este trabalenguas. Se puede dividir al grupo en parejas o grupos de tres y cada uno irá a recitar el mismo trabalenguas usando diferentes comandos.

3- Tres tristes tigres- es un trabalenguas difícil hasta para los nativos. El uso y la

confusión de las erres puede llegar a ser súper divertido. Divididos en grupos, cada uno podría inventarse una melodía para este trabalenguas. Se les puede estimular a que usen ritmos conocidos, modernos y/o folklóricos. El resultado generalmente es sorprendente. Grupos menos tímidos podrían presentar el trabalenguas cantado y bailado

4- Cualquier trabalenguas – se le puede pedir al grupo que una vez por semana se memoricen uno y lo reciten frente a la clase. Se puede compensar el trabajo y esfuerzo con un punto en redacción, prueba oral o en la prueba escrita.

5- Si la bruja – además de ver, repasar, estudiar, practicar, etc) el condicional se le puede pedir al grupo que invente una nueva versión, usando el mismo tiempo verbal establecido.

Refranes por temas

AMOR

Amor primero, es casamiento.
De amores el primero, de lunas la de enero.
El parir es dolor, y el criar es amor.
La cama, el fuego y el amor, nunca te dirán vete a tu labor.
No hay sábado sin sol, ni niña sin amor, ni vieja sin dolor.
Amor con amor se paga.

AMISTAD

Para conservar amistad, pared en medio.
Firmes las amistades se hacen en las mocedades.
Nunca es lo mismo una comida recalentada ni una amistad reconciliada.
Cuentas claras conservan amistades.
Los verdaderos amigos se conocen en la adversidad.
El que da pan a perro ajeno, pierde el pan, pierde el perro y la amistad de su dueño.

CORAZÓN

El corazón no habla, mas adivina aunque calla.
A donde el corazón se inclina, el pie camina.
Caras vemos corazones no sabemos.

De la abundancia del corazón habla la boca.
Hablar con el corazón en la mano.
Hacer de tripas corazón.

HOMBRES

Al hombre por la palabra, y a las vacas por los cuernos.
Hombre bondadoso, nunca envidioso.
A falta de hombres buenos, a mi padre hicieron alcalde.
Caldo de gallina y precaución no hicieron jamás daño a hombre ni varón.
Dale un pez a un hombre y comerá un día; enséñalo a pescar y comerá siempre.
Baco, Venus y tabaco ponen al hombre flaco.

MUJERES

Gatos y mujeres, buenas uñas tienen.
Asno de gran asnedad, quién pregunta a una mujer su edad.
Las leyes y las mujeres han sido hechas para respetarlas.
A las mujeres y a los charcos no hay que andarles con rodeos.
Con la mujer y el dinero no te burles, compañero.
A la luz de la vela no hay mujer fea.

EDAD

Para enfermedad de años no hay medicina.
La edad de oro nunca es la presente.
La edad no juega ningún papel, a no ser que se sea un queso.
La Abadesa más segura, la de edad madura.
Tiempo ido, tiempo perdido.
Tiempo pasado traído a la memoria, da más pena que gloria.

REFRANES

Cien refranes, cien verdades.
De refranes y cantes tiene el pueblo mil millares.
Decir refranes, es decir verdades.
Refranes y consejos todos son buenos.

Refranes de los abuelos, breve evangelio.
Si no hubiera abril, no habría año vil.

SABIDURÍA

La sabiduría no se traspasa, se aprende.
La sabiduría viene de escuchar; de hablar, el arrepentimiento.
El benévolo ve benevolencia; el sabio ve sabiduría.
Más vale una cuchara de suerte que una olla de sabiduría.
Una persona de gran sabiduría suele parecer torpe.
Más vale vergüenza en cara, que no en el corazón.

MENTIRAS

Las mentiras tienen las piernas cortas.
Mal que me quieren mis comadres porque les digo las verdades; bien que me quieren mis vecinas porque les digo las mentiras.
Una mentira, madre es de cien hijas.
Nada es verdad ni nada es mentira, todo depende del cristal con que se mira.
Las truchas y las mentiras, cuanto mayores, tanto mejores.
Una mentira bien echada, vale mucho y no cuesta nada.

DINERO

Amor con amor se paga; y lo demás con dinero.
Amor, tos, humo y dinero no se pueden encubrir mucho tiempo.
De enero a enero, el dinero es del banquero.
Hombre refranero, hombre de poco dinero.
Cuando el dinero habla, todos callan.
Amores, dolores y dinero, no pueden estar secretos.

VERDAD

En cada refrán tienes una verdad.
Para decir la verdad, poca elocuencia basta.

Para verdades el tiempo, y para justicia Dios.
Verdad la es como la rosa, siempre tiene sus espinas.
Los niños y los borrachos siempre dicen la verdad.

TRABAJO

El trabajo del niño no es poco y el que lo desprecia es un loco.
Vale más una hora de trato, que cien días de trabajo.
De Dios abajo, cada cual vive de su trabajo.
El trabajo y la economía son la mejor lotería.
No hay atajo sin trabajo.
Andas buscando trabajo y rogándole a Dios no encontrar.

Selección de refranes buscados en http://www.citasyrefranes.com/?cod=140000 en Citas y refranes.com en http://www.citasyrefranes.com/?cod=100000 .
En este sitio los refranes se encuentran clasificados por temas.