

V ENCUENTRO BRASILEÑO DE PROFESORES DE ESPAÑOL

instituto cervantes belo horizonte



JUEGOS PARA TRABAJAR GRAMÁTICA Y VOCABULARIO EN LA CLASE ELE

HERNÁN GUASTALEGNANNE

INTERNATIONAL HOUSE BUENOS AIRES, ARGENTINA

HERNÁN GUASTALEGNANNE

Magíster en educación en lenguas modernas por la Universidad de King's College, University of London. Diploma en la enseñanza del español como Lengua segunda o extranjera, Facultad de Filosofía y Letras, UBA. Coordinador Global de español para la red International House World Organisation. Socio fundador de Diversión ELE, juegos didácticos para enseñar español a extranjeros. Autor del método audiovisual *Bueno, entonces...* para los niveles A1 y A2.

RESUMEN

Este artículo, síntesis de un minicurso de 3 horas impartido en el contexto del V ENBRAPE (ENcontro BRAsileiro de Profissionais de Espanhol) el 2,3 y 4 de octubre de 2009 en la ciudad de Belo Horizonte, Brasil, es un compendio de ideas prácticas en el cual se debaten las ventajas y desventajas de usar juegos en la clase ELE. También se analizan las razones de por qué es una buena idea incluir actividades lúdicas en el aula y la posibilidad que nos dan los juegos de trabajar con la lengua, desde el punto de vista de la gramática, el vocabulario, las funciones comunicativas, el contenido sociocultural o la fonética y usarlos como una herramienta efectiva en todos los momentos de la clase. Al final del trabajo hay un listado de 30 juegos, listos para ser usados en el aula ELE, donde se especifican el tipo de actividad, las destrezas involucradas, el objetivo lingüístico del juego, el tiempo, los materiales necesarios y el procedimiento del mismo. En una breve introducción, se explora la justificación teórica de la importancia del juego en el proceso de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: juegos - actividades - lúdico - español - divertido

GAMES TO WORK ON GRAMMAR AND VOCABULARY IN THE SPANISH CLASS

This article is a summary of a 3 hour workshop delivered in the context of the V ENBRAPE (ENCuentro BRAsileño de Profesionales del Español) on the 2nd, 3rd and 4th of October, 2009 in the city of Belo Horizonte, Brazil. The present paper is a compendium of practical ideas about the advantages and

disadvantages of using games in the Spanish as a foreign language class. It also discusses the reasons why it is a good idea to include games in the classroom which give us a resource to work with language: grammar structures, vocabulary, communicative functions, socio-cultural content and phonetics and how we can use them as an effective tool at all stages of the class. At the end of the work there is a list of 30 games, ready to be used in class, where we specify the type of activity, the skills involved, the linguistic aim of the game, the time, the materials and the game's procedure. In a brief introduction, we explore the theoretical justification of the importance of games in the learning process.

KEY WORDS: games - activities - spanish - fun - language

¿POR QUÉ USAR JUEGOS?

Los juegos despiertan la creatividad y nos dan un recurso para que los alumnos, se "olviden" de que están trabajando con la lengua y participen en una situación de comunicación real. Son entretenidos, interactivos y comunicativos, además, resultan atractivos para todos los estilos de aprendizaje.

La universalidad de las actividades lúdicas durante el crecimiento y desarrollo de las capacidades humanas, nos lleva a pensar en su función primordial en el proceso de aprendizaje. Desde el siglo XIX, la psicología ha abordado el estudio de la actividad del juego desde polos opuestos, como la "teoría del excedente de energía" propuesta por Spencer (1855) en la que el juego sería el canal por el que usamos el exceso de energía acumulada y por otro lado, la "teoría de la relajación" de Lázarus (1883) en la que propone que el individuo busca relajarse en el juego del peso que le provocan sus actividades trabajosas diarias y de sus responsabilidades estresantes. Groos (1898, 1901) propone que el juego es un modo de ejercitar o practicar los instintos para llegar a desarrollarlos completamente, un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones necesarias en la vida adulta, teniendo al juego como el fin mismo de la actividad, por el solo hecho de realizar una actividad que nos produce placer.

En el siglo XX, en el marco de su teoría de la maduración, Hall (1904) llega a asociar el juego con la evolución de la cultura humana: y dice que "mediante el juego el niño vuelve a experimentar sumariamente la historia de la humanidad". Freud, propone que el juego es la necesidad de satisfacer impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo. Es su teoría que el juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción.

Más recientemente, Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) traza un paralelismo entre el desarrollo de los estadios cognitivos y el desarrollo de la actividad lúdica, proponiendo que las diferentes formas de juego que podemos observar a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. El niño lora, a través del juego, tanto la asimilación como la acomodación, ya que el juego la actividad indispensable por la que el niño interacciona con una realidad que le desborda. Sternberg (1989),

comentando las ideas de Piaget, señala que un caso extremo de asimilación son los juegos de fantasía en los cuales las características físicas de un objeto son mutadas o simplemente ignoradas y el objeto es tratado como si fuera otra cosa completamente diferente, a veces hasta una persona. El juego es fundamental para proveer al niño del andamiaje del que hablan Bruner (1984) y Rogoff (1993) que facilite su crecimiento y su paso a la siguiente etapa de desarrollo.

Como podemos observar, son muchos los autores que le han dado al juego un papel preponderante en el desarrollo humano y lo han tratado como una herramienta eficaz que lo acompaña en el proceso de aprendizaje y crecimiento, a veces en forma más “regulada”, como en el ámbito escolar, y a veces en forma más “libre” durante los juegos espontáneos en el que los niños se embarcan cuando están con sus pares o inclusive cuando están solos. Pero el juego no se limita a la edad infantil y la época de la escolarización, por el contrario, es una actividad que perdura en la adultez y hasta en la vejez. El mercado de juegos para adultos es enorme y los juegos tienden a ocupar en la vida diaria un rol social de interacción y entretenimiento.

Durante la clase de lengua, los juegos nos permiten llegar a nuestros alumnos en forma más natural y nos dan la posibilidad de recrear juegos de roles, tal cual ellos lo han venido haciendo en su propia lengua durante su vida de aprendientes, nos permiten aportar una instancia de comunicación con un fin comunicativo claro: ganar el juego y para llegar a este fin, una herramienta eficaz y pertinente, la lengua.

TIPOS DE JUEGOS

A continuación hay enumeradas una cantidad de ventajas y desventajas de usar juegos en la clase de idiomas, éstas son generales para la mayoría de los juegos, sin embargo podríamos dedicarnos a hablar de las ventajas y desventajas específicas de cada juego, ya que hay muchos tipos de juegos:

Juegos de habilidad, de reto personal, de competición, de colaboración, de simulación, de asociación, adivinanzas, invenciones, juegos de mesa, los que implican movimiento y los que no. Desde el punto de vista de la lengua, están los que se centran en la forma o en el significado de las palabras, los que trabajan estructuras gramaticales o léxico. Asimismo, hay juegos en los que se debe manejar cierta información sociocultural, histórica o geográfica; están los que se focalizan en la interacción oral o en la escrita, los que requieren de habilidades como las de inferir significado, parafrasear, encontrar sinónimos o antónimos, deducir reglas, construir familias de palabras, explorar colocaciones y muchos, muchísimos aspectos más.

Los tipos de juegos más pertinentes a la hora de hablar de la clase de idioma son aquellos que nos dan la posibilidad de lidiar con temas relacionados con la lengua, ya sea su estructura, su léxico, su fonética o el mundo sociocultural en el que se enmarca. También, desde el punto de vista de la clase ELE, es importante tener en

cuenta las destrezas que se utilizarán para jugar el juego y llegar a buen puerto, es decir: ganarlo.

ALGUNAS VENTAJAS DE USAR JUEGOS EN LA CLASE ELE

- Son divertidos
- Les dan a nuestras clases más vida, color, nuevas sensaciones
- Los juegos ayudan a “olvidar” el trabajo con la lengua
- El incentivo de un premio o el reconocimiento al ganador los motiva a jugar
- Nos sirven para repasar y volver a repasar temas que hemos trabajado hasta el cansancio
- Los juegos son buenos para trabajar los errores fosilizados y los fosilizables
- El material lúdico es diferente al impreso para la clase y la novedad, es atractiva
- Los juegos apelan a estudiantes con estrategias de memorización visuales, cinéticas y auditivas
- Los juegos apelan a todos los estilos de estudiantes. (Activos y reflexivos, intuitivos y sensitivos, visuales y verbales, secuenciales y globales, inductivos y deductivos)
- El trabajo en equipos conecta a los estudiantes y los pone en situación de dialogar para ponerse de acuerdo en los juegos de equipo y esto ayuda a crear un ambiente de familiaridad donde es más factible que actúen con menos inhibiciones
- Son un reto personal
- Fomentan que el estudiante esté activo y tome responsabilidad por su propio aprendizaje
- Generan reales situaciones de necesidad de obtener información y de negociación

ALGUNAS DESVENTAJAS DE USAR JUEGOS EN LA CLASE Y SUS SOLUCIONES

La presión de ganar puede ser demasiado estresante.

SOLUCIÓN: Pueden hacerse algunos juegos sin puntaje. Cambiar las parejas o los equipos de clase en clase también ayuda a que los estudiantes no sientan demasiada presión por ganar o hacer ganar a su equipo.

Si hay alumnos demasiado competitivos los juegos pueden separar el grupo.

SOLUCIÓN: En estos casos también ayuda mucho cambiar constantemente los equipos y dar premios a todos de vez en cuando, solo que más grande o importante al ganador.

Algunos alumnos pueden ver el juego como una pérdida de tiempo.

SOLUCIÓN: Los profesores sabemos por qué hacemos los juegos: para practicar vocabulario, fijar reglas gramaticales, mejorar la fluidez, trabajar algún contenido sociocultural, erradicar errores fosilizados o evitar los fosilizables. Es bueno hacer este

objetivo explícito a los estudiantes para que vean que el juego es parte integral del proceso de aprendizaje, no sólo el momento de relajarse y divertirse.

Algunos estudiantes pueden sentirse subestimados o que están siendo puestos en situaciones demasiado infantiles.

SOLUCIÓN: Hablemos del juego, de los juegos que ellos juegan en sus idiomas, que vean que en consignas anteriores en clases anteriores estaban jugando cuando adivinaban un verbo, cuando incluían una mentira, cuando actuaban un rol, cuando tenían que unir dos frases o dos partes de una palabra y que así y todo, estaban haciendo un trabajo útil con la lengua.

Hay que prepararlos demasiado para que sean útiles, atractivos y de buena calidad.

SOLUCIÓN: Es verdad que no hay buenos juegos específicamente diseñados para la clase ELE, y que producirlos lleva muchísimo tiempo y esfuerzo, pero vale la pena, un juego puede ser usado, generalmente, para más de un objetivo y para muchos niveles, llevan mucho tiempo, pero luego los usamos muchísimas veces. Además, las buenas noticias son que están apareciendo en el mercado juegos específicos. Por el momento, la mayoría de las editoriales tienen algún libro con ideas para crear juegos, pero ediciones como Eli, Edinumen o Diversión ELE están lanzando al mercado juegos creados y producidos específicamente para el aula ELE y, seguramente, éste es solo el comienzo.

¿EN QUÉ MOMENTO DE LA CLASE DEBERÍAMOS USAR JUEGOS?

Lo más frecuente es ver que los profesores dejamos los juegos para la última clase o como recompensa en alguna clase “especial” y excepcionalmente divertida. A veces los usamos como complemento de salidas o clases de conversación, a veces cuando nos sobran 10 o 15 minutos al final de una clase y a veces, después de una presentación larga y aburrida sobre un tema gramatical especialmente pesado o difícil de similar, para que los estudiantes no huyan despavoridos.

En realidad, los juegos pueden usarse en todo momento de la clase, tanto en las presentaciones, como en las prácticas, en los repasos o en el trabajo de habilidades, al principio de la clase como entrada en calor, al final como un cierre o entre actividades como “separadores”. En realidad, no hay ninguna razón por la cual cada actividad de la clase no pueda ser un juego, más que, evitar que se pierda el elemento sorpresa.

Siempre y cuando presentemos el juego como una herramienta más en la batería de recursos del aula, los estudiantes lo percibirán como útil y relevante, y de esta manera, podremos usarlos en cualquier momento de la clase y en más de una ocasión durante la misma.

Es bueno presentar al juego como actividades para presentar o practicar lengua, en lugar de cómo un juego. Por ejemplo, en lugar de decirles “Ahora vamos a jugar al

ahorcado” mejor decirles “Ahora vamos a practicar las letras con un juego”, en lugar de “Ahora vamos a jugar al Bingo” decirles “Ahora vamos a practicar el Pretérito Indefinido y al comprensión oral con un Bingo de verbos”.

CINCO CONSEJOS PARA QUE EL TRABAJO CON JUEGOS EN LA CLASE ELE SEA FRUCTÍFERO

1. EL ENTUSIASMO ES CONTAGIOSO, el profesor debe estar muy seguro del juego que va a jugar, conocerlo y sentirse cómodo con él, sus ganas van a motivar a los estudiantes y su emoción al jugarlo pasará el espíritu del juego al resto del grupo. Es aconsejable motivar constantemente a los alumnos durante el juego y no permitirles que se desmoronen o pierdan al entusiasmo si van perdiendo. Aliénalos tratando de ser lo mas imparcial posible. Es muy importante ser justo en los juegos, premiando al ganador o los ganadores, esto incentivará futuros juegos.

2. EL JUEGO DEBE ESTAR BIEN ELEGIDO PARA EL GRUPO, el nivel y la personalidad de los estudiantes son factores clave al momento de decidir qué juegos jugar con ellos . Otros factores son la cantidad de estudiantes, la edad, las necesidades lingüísticas y los estilos de aprendizaje. Los juegos deben ser más fáciles al principio y la dificultad se debe ir incrementando. Es muy importante que todos los juegos requieran de alguna habilidad o conocimiento de la lengua para llegar a la meta y este lenguaje debe ser acorde al nivel de los estudiantes y al momento específico del programa.

3. EL REGLAMENTO ES SAGRADO. Las reglas deben estar claras, ser respetadas y nunca deben cambiarse en mitad del juego. Es mejor si el reglamento del juego está escrito, en una hoja o en la pizarra, de esta manera es exterior al profesor y éste no aparece como el juez y referee del juego, sino como un facilitador o animador del mismo.

4. EL JUEGO TIENE SU PROPIA FUNCIÓN COMUNICATIVA. Antes de jugar, especialmente en los primeros juegos, se deben enseñar los exponentes necesarios para el desarrollo del juego “ ¿A quién le toca?”, “Un turno sin jugar”, “ ¡Tramposo!”, “Pasame el dado” o “¿Quién da?” son enunciados que los estudiantes van a necesitar para el fluido desarrollo del juego. También hay un vocabulario específico como “Tarjetas”, “Retroceder”, “Tirar el dado” o “Repartir”.

5. EL TRATAMIENTO DEL ERROR DEBE SER CUIDADOSO. No es una buena idea interrumpir el juego con correcciones, ya que los estudiantes estarán más concentrados en la fluidez que en la precisión. Es mejor tomar nota y trabajar los errores al final del juego o en otra clase.

¡A jugar y a disfrutar!

BIBLIOGRAFÍA

Bronfenbrenner, U. (1979): *The ecology of human development*. Cambridge, Ma., Harvard University Press.

Bruner, J. (1984): *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid. Alianza.

Groos, K. (1898): *The play of animals*. Nueva York. Appleton.

Groos, K. (1901): *The play of man*. Nueva York. Appleton.

Hall, S. (1904): *Adolescence*. Nueva York. Appleton.

Lázarus, M. (1883): *Concerning the fascination of play*. Berlín. Dummler.

Piaget, J. (1932): *El juicio moral en el niño*. Barcelona. Fontanella.

Piaget, J. (1966): *Response to Sutton - Smith*. *Psychological Review*, N° 73, pp. 111-112.

Piaget, J. (1946): *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de Cultura Económica.

Rogoff, B. (1993): *Aprendices del pensamiento. El desarrollo cognitivo en el contexto social*. Barcelona, Paidós.

Spencer, H. (1855): *Principios de psicología*. Madrid. Espasa-Calpe. 1985.

Vygotsky, L. S. (1933, 1966): *El papel del juego en el desarrollo*. En Vygotsky, L.S. : El desarrollo de los procesos superiores. Barcelona. Crítica. (1982)

Vygotsky, L.S. (1932): *Thought and Language*. Cambridge. Mass: MIT Press. (Trad. Cast: *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires. La Pléyade, 1977.)

Vygotsky, L.S. (1979): *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona. Crítica.

JUEGOS DE GRAMÁTICA

1. ADIVINO LA FRASE COMPLETA		GRAMÁTICA
Tipo de juego	Adivinar	
Objetivo Lingüístico	Presente del Subjuntivo	
Tipo de actividad	Práctica semicontrolada, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	5' - 10'	
Destrezas en juego	Expresión y comprensión oral	
Materiales	Tarjetas con comienzos de frases	
Preparación: Hacer tantas tarjetas como estudiantes haya en la clase. Las tarjetas pueden decir "Me encanta que...", "Me gusta mucho que..." "Me deprime que...", "Me emociona que...", "Me sorprende que...", etc.		
Procedimiento: <ol style="list-style-type: none"> Tomar una de las tarjetas, por ejemplo "Me encanta que...", no mostrarla al resto e inventar y decir lo que sigue en la frase, siendo sincero, por ejemplo "... que me den regalos" y se les pide a los estudiantes que adivinen la primera parte de la frase, ellos deberán hacerlo diciendo "¿Te gusta?", "¿Te sorprende?" hasta que alguno diga "¿Te encanta?" Se puede pactar un número máximo de intentos, por ejemplo 3 y si en tres no lo adivinan, pierden, o se puede tomar nota de la cantidad de intentos que necesitaron para adivinarlo. Entregar a cada estudiante una tarjeta y pedirles que se adivinen los unos a los otros en parejas, si toman nota de la cantidad de intentos que le toma a cada uno adivinar. Ganará el que lo logre en menos intentos. 		
VARIANTE: <ol style="list-style-type: none"> El mismo juego se puede hacer con expresiones del tipo "Es increíble que...", "Es terrible que...", "Es buenísimo que..." etc. 		

2. TACHANDO LA LISTA		GRAMÁTICA
Tipo de juego	Adivinar	
Objetivo Lingüístico	Cualquier tiempo de verbo	
Tipo de actividad	Práctica libre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	5' - 10'	
Destrezas en juego	Expresión y comprensión oral	
Materiales	---	
Preparación: ---		
Procedimiento:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pedir a los estudiantes que hagan una lista de 10 verbos en un tiempo dado y darle a cada uno una persona diferente. 2. Cada estudiante escribe 10 ítems en su lista que es secreta. 3. Separar a los estudiantes en pares y pedirle a uno de ellos que anuncie su tiempo y persona, el otro tendrá 1 ó 2 minutos (pactado de antemano) para intentar adivinar los ítems de la lista del compañero. 4. A medida que su compañero va diciendo verbos en ese tiempo y persona, si el estudiante que hizo la lista lo tiene, debe tacharlo. 5. Gana el estudiante que quedó con mayor cantidad de verbos sin tachar. 		
Variantes:		
<ol style="list-style-type: none"> 2. Se puede pedir que los verbos sean solo irregulares. 3. Se puede dar a cada estudiante un tiempo de verbo diferente. 4. Se puede hacer un grupo contra otro o toda la clase contra cada uno de los estudiantes. 5. Se puede extender la actividad hasta que todos los verbos hayan sido tachados y gana el que logró hacerlo en menos tiempo. Debe haber un tiempo límite de 3 ó 5 minutos, por ejemplo. 		

3. BINGO		GRAMÁTICA
Tipo de juego	Anticipar	
Objetivo Lingüístico	Cualquier tiempo de verbo	
Tipo de actividad	Presentación, práctica semilibre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	5' - 10' (15' - 20' si es una presentación)	
Destrezas en juego	Comprensión oral	
Materiales	Tarjetas de bingo (Opcional) Audio, video, texto o tiras cómicas.	
Preparación: Preparar tarjetas con cuadros al estilo de una tarjeta de Bingo. (Es aconsejable que las tarjetas no tengan más de 15 cuadros)		
Procedimiento: <ol style="list-style-type: none"> 1. Entregar a cada estudiante una tarjeta de bingo en blanco y adelantarles el tema del audio que van a oír, o el texto que van a leer. 2. Pedirles que escriban en cada cuadro un verbo en infinitivo que ellos piensan aparecerá en el audio. 3. Luego se pasa el audio o el video y si el estudiante escucha los verbos que escribió (van a estar en el tiempo a trabajar) los va tachando. 4. El primero en conseguir una línea vertical u horizontal grita ¡Bingo! y gana. 		
Variantes: <ol style="list-style-type: none"> 1. Se puede extender hasta que todos los verbos fueron tachados, pero, según el material, esto suele ser casi imposible. 2. Se puede usar un texto escrito u oral. 3. Se puede usar para vocabulario con objetos que piensan que van a ver en un video adelantándoles algo al respecto. Por ejemplo: "Vamos a ver una escena de una película en la que se ve a los personajes principales, un hombre y una mujer, en una playa. ¿Qué cosas piensan que vamos a poder ver en esta escena?" 		

4. CONTINUAR EL TEXTO		GRAMÁTICA
Tipo de juego	Adivinar	
Objetivo Lingüístico	Cualquier tiempo de verbo	
Tipo de actividad	Práctica libre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	5' - 10'	
Destrezas en juego	Expresión y comprensión oral.	
Materiales	Un texto	
Preparación: ---		
Procedimiento:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor va a leer un texto y va a parar de golpe, los estudiantes deben adivinar la palabra que sigue. 2. Ésta debe estar correcta (Tiempo verbal, concordancia de género y número, etc.). 3. Se le da un punto a cada estudiante que adivina la palabra. 4. Gana el que más puntos obtuvo. 		
Variantes:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se pueden aceptar sinónimos de la palabra. 2. Se puede pedir que terminen la oración aceptando la idea y el significado o requiriendo las palabras exactas. 		

5. ORACIÓN ENCADENADA Y ACUMULADA		GRAMÁTICA
Tipo de juego	Memoria	
Objetivo Lingüístico	Cualquier estructura gramatical	
Tipo de actividad	Práctica semicontrolada, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	5' - 10'	
Destrezas en juego	Expresión y comprensión oral	
Materiales	---	
Preparación: ---		
Procedimiento:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor empieza por decir algo sobre sí mismo, por ejemplo "Me gusta jugar al tenis" 2. Seleccionar a un estudiante que debe repetir lo que el profesor dijo y agregar algo sobre sí mismo, por ejemplo " A Hernán le gusta jugar al tenis y a mí me gusta tomar sol" 3. El siguiente estudiante deberá repetir todo lo anterior y agregar algo: "A Hernán le gusta jugar al tenis, a Martín le gusta tomar sol y a mí me gustan las películas de terror" 4. Seguir así, en el orden en que los estudiantes están sentados (si se va en forma aleatoria se hace demasiado difícil recordar lo que se dijo"), la megaoración se va acumulando y el estudiante que comete un error gramatical o se olvida de algo, pierde y obtiene un punto. 5. Gana el estudiante que al final del juego tiene menos puntos. 		
Variantes:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se puede guiar a que los estudiantes agreguen datos encadenados con la información anterior, por ejemplo: " A Hernán le gusta jugar al tenis, a Martín y a mí nos gusta tomar sol, a Fernando y a María les gustan las películas de terror, ... " 		

6. COMPARADO CONMIGO..		GRAMÁTICA
Tipo de juego	Adivinar	
Objetivo Lingüístico	Comparativos y superlativos	
Tipo de actividad	Práctica libre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	5' - 10'	
Destrezas en juego	Expresión y comprensión oral	
Materiales	---	
Preparación: ---		
Procedimiento:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes deben pensar en un objeto y lo comparen consigo mismo, por ejemplo: "Estoy pensando en algo que es más alto que yo, mucho más pesado que yo, más rápido que yo, más grande que yo, más largo y ancho que yo, más duro que yo y más antiguo que yo, pero es menos inteligente y más barato que yo, hace más ruido que yo y contamina el medioambiente tanto como yo. Trabaja más que yo y es más puntual que yo, también". 2. Los otros estudiantes tratan de adivinar qué es: "¿Un avión? -NO. ¿Un colectivo? -Sí" 3. Ganan puntos los estudiantes que adivinen correctamente. 		

7. ESCALERA DE ORACIONES		GRAMÁTICA
Tipo de juego	Carrera	
Objetivo Lingüístico	Cualquier estructura gramatical y sintaxis	
Tipo de actividad	Práctica semicontrolada, repaso, entrada en calor, separador, cierre o entrada en tema.	
Tiempo	5' - 10'	
Destrezas en juego	Expresión y comprensión escrita	
Materiales	---	
Preparación: ---		
Procedimiento:		
<p>1. Darles a los estudiantes una oración y decirles que pueden cambiar, agregar o sacar una, dos o tres palabras, solamente una operación por vez para obtener una nueva oración, luego se les da otra oración a la que deben llegar, cumpliendo con las reglas anteriores en la menor cantidad de pasos posibles, en cada paso la oración resultante debe ser correcta y tener sentido. Por ejemplo: Deben ir de "En verano hace mucho calor en el norte" a "Mi hermana canta cuando nos cocina pizza":</p> <p style="padding-left: 40px;">"En verano hace mucho calor en el norte"</p> <p style="padding-left: 40px;">Mi hermana tiene mucho calor en el norte (3 cambios)</p> <p style="padding-left: 40px;">Mi hermana tiene mucho calor en la cocina (2 cambios)</p> <p style="padding-left: 40px;">Mi hermana canta mucho trabajando en la cocina (2 cambios)</p> <p style="padding-left: 40px;">Mi hermana canta cuando está en la cocina (2 cambios)</p> <p style="padding-left: 40px;">Mi hermana canta cuando cocina" (3 supresiones)</p> <p style="padding-left: 40px;">"Mi hermana canta cuando nos cocina pizza" (2 agregados)</p> <p style="padding-left: 40px;">¡6 pasos!</p> <p>2. Gana el estudiante o el equipo que lo logra hacer en menor cantidad de pasos.</p>		
Variantes:		
<p>1. Se puede permitir más de una operación por paso</p> <p>2. Se puede agrandar o limitar el número de cambios</p>		

8. EL MILLÓN DE PESOS		GRAMÁTICA
Tipo de juego	Argumentar	
Objetivo Lingüístico	Frase condicional 2 (abierta)	
Tipo de actividad	Práctica libre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	5' - 10'	
Destrezas en juego	Expresión y comprensión oral (y escrita en variante 2)	
Materiales	---	
Preparación: ---		
Procedimiento:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Decirles a los estudiantes que se le dará un millón de pesos al que tenga el argumento más convincente de por qué lo debe recibir él. 2. Pedirles que creen frases del estilo: "Si me dieras el millón de pesos a mí, lo compartiría con mis compañeros" 		
Variantes:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se puede hacer con algo más real y concreto como un chocolate o una lapicera y realmente dársela al que tenga el mejor argumento. 2. Cada uno debe escribir su argumento, éstos se exhiben al resto del grupo y luego todos votan al mejor 		

9. CALLO, ESCUCHO Y ESCRIBO		GRAMÁTICA
Tipo de juego	Carrera	
Objetivo Lingüístico	Presente progresivo/continuo	
Tipo de actividad	Práctica semilibre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	5' - 10'	
Destrezas en juego	Expresión oral y escrita	
Materiales	---	
Preparación: ---		
Procedimiento:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes deben guardar silencio, cerrar los ojos y escribir lo que pueden oír usando la estructura del Presente progresivo, por ejemplo: "Un pájaro cantando", " Un auto pasando", "Un niño llorando", "Mi propia birome escribiendo". 2. El primero que logra escribir 10 oraciones gana. 3. Si no hay muchos ruidos "de fondo", el profesor puede ayudar moviéndose por el aula y creando situaciones sonoras para que ellos se inspiren. 		
Variantes:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes escriben frases ficticias imaginando que están en un cierto lugar y en una situación dada, escriben 10 oraciones y luego intercambian sus hojas con un compañero. Éste debe adivinar el lugar y la situación que generó esas frases. El que adivina, gana. 		

10. ¿QUIÉN MIENTE?		GRAMÁTICA
Tipo de juego	Adivinar	
Objetivo Lingüístico	Cualquier tiempo de verbo o estructura	
Tipo de actividad	Práctica semilibre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	5' - 10'	
Destrezas en juego	Expresión y comprensión oral	
Materiales	Una foto o dibujo	
Preparación: ---		
Procedimiento:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Separar a los estudiantes en pares y entregarles una foto o dibujo a cada par. 2. Pedirles que escriban una descripción de la misma. 3. Uno de ellos escribirá una descripción fiel y el otro una totalmente mentirosa. 4. Luego, mostrando una parte de su foto al resto de la clase leerán sus descripciones, los otros pueden hacer preguntas y pedir mas detalles y al final de ambas exposiciones deben decidir cuál es la verdadera y cuál la falsa, pueden votar individualmente o por pareja. 5. Los que más adivinan, ganan. 		

11. COARTADA		GRAMÁTICA
Tipo de juego	Convencer	
Objetivo Lingüístico	Pasados	
Tipo de actividad	Práctica semilibre, repaso o cierre.	
Tiempo	30' - 40'	
Destrezas en juego	Comprensión y expresión oral y escrita	
Materiales	---	
Preparación: ---		
Procedimiento:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Separar a dos alumnos del resto del grupo. Ellos serán los asesinos. 2. Establecer una escena del crimen, por ejemplo: "El sábado, entre las 12 y las 5 de la tarde, asesinaron al director de la escuela, lo encontraron degollado en su oficina. 3. Sabemos que los asesinos son ellos porque tienen motivos suficientes, le debían un año de clases!, pero no podemos probarlo. 4. Los dos alumnos se van a otra aula y preparan una coartada para todo el día sábado, estuvieron juntos e hicieron muchas cosas sin otros testigos. 5. Por otro lado, los estudiantes que quedan deben elaborar un cuestionario que usarán en el interrogatorio que harán a los sospechosos por separado. Deben planear qué van a preguntar según lo que respondan a las preguntas básicas. 6. Los "detectives" se separan en dos grupos y entrevistan a los sospechosos por separado. 7. Luego del interrogatorio individual, los detectives se juntan para comparar sus notas y encontrar diferencias en las respuestas dadas, si hay, al menos una, entonces los encontraron culpables y la justicia triunfará, si no, los asesinos saldrán libres ganando el juego. 		

12. TIPOTEAR		GRAMÁTICA
Tipo de juego	Adivinar. Preguntas y respuestas	
Objetivo Lingüístico	Cualquier tiempo de verbo	
Tipo de actividad	Práctica semilibre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	5' - 40'	
Destrezas en juego	Comprensión y expresión oral	
Materiales	---	
Preparación: ---		
Procedimiento:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor piensa en un verbo que los estudiantes deben adivinar. 2. Luego, haciendo preguntas abiertas, los estudiantes deben tratar de extraer toda la información posible para adivinarlo, usando como verbo comodín "tipoptear", que no significa nada (en España este juego se llama "Fifar", pero en Argentina esta palabra tiene una connotación muy vulgar). Por ejemplo "¿Vos tipoteás? -Sí. ¿Cuándo tipoteás? -Todas las mañanas. ¿Dónde tipoteás? En mi casa, en la cocina. ¿Necesitas de otra persona para tipoptear?" etc. 3. Gana el estudiante que adivine el verbo. Solo se puede arriesgar una vez. 		

13. DIBUJANDO A CIEGAS		GRAMÁTICA
Tipo de juego	Carrera. Dictado	
Objetivo Lingüístico	Imperativo. Formas de comando.	
Tipo de actividad	Práctica semilibre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	5' - 15'	
Destrezas en juego	Comprensión y expresión oral	
Materiales	---	
Preparación: ---		
Procedimiento:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dividir a la clase en dos grupos. 2. Cada grupo designa a un dibujante al que se le vendarán los ojos. 3. El profesor muestra un dibujo al resto de la clase y ellos deben dictarle a quien está dibujando el dibujo que ven. Por ejemplo: " Hacé una flor... más larga... , una hoja más grande", etc. 4. Después de un tiempo límite, gana el quipo cuyo dibujo se acerca más al original. 		
Variantes:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. El dibujo lo hace alguien del otro equipo. 2. Hacer dibujos diferentes para cada equipo así se confunden las instrucciones. 3. Un alumno al frente tiene un dibujo y lo dicta y todos lo dibujan en forma individual. Luego se comparan todos con el original. 		

14. ME ADUEÑO DE TU PERSONALIDAD		GRAMÁTICA
Tipo de juego	Adivinar. Conocerse	
Objetivo Lingüístico	Información personal	
Tipo de actividad	Práctica semilibre, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	5' - 20'	
Destrezas en juego	Comprensión y expresión oral	
Materiales	---	
Preparación: ---		
Procedimiento:		
1. Un estudiante, designado por el profesor, elige un compañero y sin decir quien es, describe su personalidad y el estudiante que está siendo descrito debe identificarse a sí mismo!		
2. Gana el estudiante que necesite de menos pistas para adivinar.		

15. ¡CHANCHO VA!		GRAMÁTICA
Tipo de juego	Juego de cartas	
Objetivo Lingüístico	Cualquier tiempo de verbo	
Tipo de actividad	Práctica controlada, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	15' - 40'	
Destrezas en juego	Comprensión escrita	
Materiales	Cartas con verbos	
Preparación: Tarjetas con verbos conjugados en el tiempo a trabajar en diferentes personas.		
Procedimiento:		
Se procede como en el tradicional juego del "¡Chancho va!". Se reparten 4 a 6 cartas a cada jugador.		
El objetivo del juego es encontrar todas las cartas de la misma persona.		
Las cartas se van intercambiando entre los jugadores pasando una carta al jugador de la derecha y tomando la que me pasa el jugador de la izquierda, a la voz de "¡Chancho va!"		
El jugador que consigue todas las cartas de la misma persona debe gritar: "¡Chancho!" y poner su mano, palma hacia abajo, sobre la mesa, todos los demás jugadores ponen sus manos sobre la de éste, el último en poner la mano, pierde.		
Se comprueba que el chancho haya sido correctamente armado con todas las personas iguales de los diferentes verbos.		
Gana el jugador con menos puntos después de un tiempo establecido.		
Variante:		
1. En lugar de agruparlos por persona, se pueden agrupar por irregularidad.		
2. Se pueden agrupar por verbo.		
3. Se puede cantar "Chancho malo" en cuyo caso la carta se pasa al jugador de la izquierda, cambiando la dirección del juego.		
4. Se puede saltar a una persona cantando "Chancho va, va" o "Chancho malo, malo"		

16. DOMINÓ DE CUENTO		GRAMÁTICA
Tipo de juego	Juego de mesa/piso	
Objetivo Lingüístico	Cualquier tiempo de verbo o estructura gramatical	
Tipo de actividad	Práctica libre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	15' - 40'	
Destrezas en juego	Comprensión y expresión oral y escrita	
Materiales	Hojas en blanco	
Preparación: ---		
Procedimiento:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes dividen varias hojas con una línea por la mitad y escriben, en una mitad el comienzo de una oración y en la otra mitad, la segunda parte de otra. 2. La estructura de la frase debe ser acordada de antemano, por ejemplo "Si fuera millonario - me compraría una mansión en Bariloche" todos deben mantener el mismo formato y escribir con letra clara. 3. Estas hojas serán nuestras fichas de dominó. 4. Mezclar las fichas y repartir 6 a cada jugador o equipo y se juega como el dominó clásico. 5. Gana la persona o el equipo que consiga bajar sus fichas primero. 		

17. BATALLA VERBAL		GRAMÁTICA
Tipo de juego	Juego de tablero	
Objetivo Lingüístico	Cualquier tiempo de verbo o estructura gramatical	
Tipo de actividad	Práctica semilibre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	20' - 40'	
Destrezas en juego	Comprensión y expresión oral	
Materiales	Tableros	
Preparación: Preparar dos tableros por estudiante. En una de las coordenadas deberían aparecer todas las personas y en otra verbos en infinitivo.		
Procedimiento:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se juega como el juego clásico de la "batalla naval" pero con la variante de que, en lugar de dar coordenadas del tipo A-3, G-7, J-9, las coordenadas se dan por verbos en infinitivo y personas. 2. Al decir "Me caí" hay que buscar en la coordenada YO-CAERSE y, si en ese cuadro hay un barco se dice "tocado" o "hundido" y si no lo hay: "agua". 3. Gana el estudiante que primero hunda la flota del otro o el que haya hundido mayor cantidad en un tiempo dado. 		
Variantes:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. En lugar de decir solo verbos conjugados, usarlos en una frase ejemplo. 2. Se puede tirar más de una bomba por vez usando los verbos en frases, por ejemplo "Si tuviéramos tiempo iríamos a tu casa el fin de semana" el jugador tiró dos bombas que fueron a las coordenadas NOSOTROS-TENER y a NOSOTROS-IR 		

JUEGOS DE VOCABULARIO

1. EL PROFE DE LA BOLSA		VOCABULARIO
Tipo de juego	Memoria	
Objetivo Lingüístico	Objetos de uso personal. Descripción	
Tipo de actividad	Sistematización, práctica controlada, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	15' - 20'	
Destrezas en juego	Expresión escrita	
Materiales	Una bolsa. Objetos personales de los alumnos. Una hoja de trabajo con una grilla.	
Preparación: ---		
Procedimiento:		
<ol style="list-style-type: none">1. Cada alumno debe poner un objeto personal dentro de la bolsa, antes, debe mostrarlo a la clase. Se pueden hacer dos o tres rondas, dependiendo del número de alumnos.2. Repartir la grilla que los estudiantes deben completar de memoria.3. En la grilla se le pide que complete lo que puso cada estudiante, el color, el material, la forma y una columna de varios, en la que puede poner otra característica del objeto, como pesado, lujoso, moderno, etc.4. Cuando todos terminan obtienen un punto por cada dato correcto.5. Gana el que mas puntos acumule.		

2. ASOCIACIÓN LIBRE		VOCABULARIO
Tipo de juego	Memoria	
Objetivo Lingüístico	Cualquier red léxica	
Tipo de actividad	Práctica semilibre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	5' - 10'	
Destrezas en juego	Expresión y comprensión oral	
Materiales	---	
Preparación: ---		
Procedimiento:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Decir una palabra y pedir a un estudiante que diga una palabra que asocia con ésta, luego le pide al siguiente, que diga una que asocia con esta última. 2. Ir de estudiante en estudiante pidiendo una palabra que asocien con la anterior en el orden en que los estudiantes están sentados (si se va en forma aleatoria se hace demasiado difícil recordar lo que se dijo") 3. Se dan tantas vueltas a la clase como sea necesario hasta llegar a 20 ó 25 palabras. 4. Escribir la primera y la última palabra en la pizarra y pedirles que reconstruyan toda la cadena. 5. Quien logre hacerlo en menos tiempo, gana. 		

3. BINGO II		VOCABULARIO
Tipo de juego	Predecir	
Objetivo Lingüístico	Cualquier red léxica	
Tipo de actividad	Práctica semilibre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	5' - 10'	
Destrezas en juego	Comprensión oral (y escrita)	
Materiales	Tarjetas de bingo (Opcional) Audio, video, texto o tiras cómicas.	
Preparación: Preparar tarjetas con cuadros al estilo de una tarjeta de Bingo. (Es aconsejable que las tarjetas no tengan más de 15 cuadros)		
Procedimiento: 1. Entregar a cada estudiante una tarjeta de bingo en blanco y adelantarles el tema del audio que van a oír, o el texto que van a leer y se les pide que escriban en cada cuadro un objeto que piensan que van a ver en el video, oír en el audio o leer en el texto, adelantándoles algo al respecto. Por ejemplo: "Vamos a ver una escena de una película en la que se ve a los personajes principales, un hombre y una mujer, en una playa. ¿Qué cosas piensan que vamos a poder ver en esta escena?" 2. Pasar el audio o el video y si el estudiante escucha o ve los objetos que escribió los va tachando. 3. El primero en conseguir una línea vertical u horizontal grita ¡Bingo! y gana.		
Variantes: 1. Se puede extender hasta que todos los ítems fueron tachados, pero, según el material, esto suele ser casi imposible. 2. Se puede usar un texto escrito u oral. 3. Se puede usar para gramática con verbos en infinitivo que ellos piensan aparecerá en el audio o en el texto. Luego se pasa el audio o el video y si el estudiante escucha los verbos que escribió (van a estar en el tiempo a trabajar) los va tachando.		

4. COMPARANDO CONMIGO II		VOCABULARIO
Tipo de juego	Adivinar	
Objetivo Lingüístico	Cualquier red léxica	
Tipo de actividad	Práctica semilibre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	5' - 10'	
Destrezas en juego	Expresión oral	
Materiales	---	
Preparación: ---		
Procedimiento:		
<ol style="list-style-type: none"> Los estudiantes deben pensar en un adjetivo (o se lo puede dar el profesor) y escribir una lista de 10 cosas que son más (el adjetivo que eligieron) que ellos, por ejemplo: Si yo elegí "rápido", debo escribir 10 cosas que son más rápidas que yo, por ejemplo, "un avión, un coche, una moto, un genio, un perro, etc." Leen su lista a un compañero y éste debe adivinar el adjetivo, si lo logra obtiene un punto 		
Variantes:		
<ol style="list-style-type: none"> Se puede ir bajando en los ítem de a uno a ver quien lo logra adivinar con menos cantidad de ítems. Se puede dar el adjetivo y ellos deben tratar de adivinar los ítems de la lista. 		

5. TRES ADJETIVOS		VOCABULARIO
Tipo de juego	Crear	
Objetivo Lingüístico	Cualquier red léxica	
Tipo de actividad	Práctica semilibre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	5' - 10'	
Destrezas en juego	Expresión oral	
Materiales	---	
Preparación: ---		
Procedimiento:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes deben decir tres adjetivos en voz alta 2. La primera persona en lograr encontrar un objeto que posea los tres adjetivos, gana un punto. Por ejemplo: "Alto, pesado, transparente. Un florero de vidrio" 3. Se repite varias veces y quien gane más puntos, gana el juego. 		
Variantes:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se pueden luego buscar los tres opuestos de los adjetivos usados y buscar un nuevo objeto, en nuestro ejemplo serían "Bajo, liviano y opaco. Un cenicero de madera" 2. Se puede hacer en equipos y los equipos eligen los tres adjetivos para los otros y compiten a ver quien logra encontrar un objeto antes 		

6. EL GATO DE MI VECINO		VOCABULARIO
Tipo de juego	Adivinar	
Objetivo Lingüístico	Descripción física y de carácter	
Tipo de actividad	Práctica semilibre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	5' - 10'	
Destrezas en juego	Comprensión y expresión oral	
Materiales	---	
Preparación: ---		
<p>Procedimiento:</p> <p>Empezar diciendo que se va a hablar del "gato de mi vecino", el cual es muy especial y decir que el gato de mi vecino es muy "Amigable"</p> <p>Preguntarles a los estudiantes, uno a uno, qué más piensan que es el gato, que den adjetivos de personalidad o físicos que describan el gato de mi vecino</p> <p>El profesor solo va a aceptar los adjetivos que comiencen con las letras del alfabeto en orden, es decir que después de "Amigable" solo aceptará un adjetivo que empiece con "B" como "Bueno, bigotudo, barrigón, etc." luego uno con "C" "Cariñoso, comilón, curioso, etc." y así sucesivamente.</p> <p>De a poco los estudiantes empezarán a descubrir el patrón, y es importante que el profesor les pida que, cuando lo descubran, no lo digan y continúen el juego hasta que los otros estudiantes lo hayan descubierto.</p> <p>No es aconsejable llegar hasta que un sólo estudiante no ha descubierto la clave, pues se puede sentir como un tonto.</p>		
<p>Variantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El patrón puede ser la última letra. (adjetivos que terminen en "e" es muy útil para trabajar el género que no cambia 2. El patrón puede ser la cantidad de sílabas. 3. El patrón puede ser la cantidad de letras 		

7. IMAGINANDO DIFERENTE		VOCABULARIO
Tipo de juego	Encontrar diferencias	
Objetivo Lingüístico	Cualquier red léxica	
Tipo de actividad	Práctica semilibre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	5' - 10'	
Destrezas en juego	Comprensión y expresión oral	
Materiales	(Opcional) Una foto	
Preparación: ---		
Procedimiento:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor debe proveer de un ambiente calmo y tranquilo (se puede poner música de fondo). 2. Describir algo, puede ser una cosa o una escena, puede tener una foto o no. 3. Los alumnos, con los ojos cerrados, deben formar la imagen en sus mentes, imaginando todo, el profesor no debe ser demasiado específico ni dar demasiados detalles. 4. Terminada la descripción, los alumnos abren los ojos y deben encontrar, hablando con un compañero, diferencias con la imagen que cada uno "vio" en sus mentes 5. ¡Es sorprendente la cantidad de detalles que imaginan diferentes! 6. Gana la pareja que primero encuentra 10 diferencias entre sus imágenes mentales. 		

8. JUEGO DEL DICCIONARIO		VOCABULARIO
Tipo de juego	Definir, adivinar	
Objetivo Lingüístico	Cualquier red léxica	
Tipo de actividad	Práctica libre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	20' - 30'	
Destrezas en juego	Comprensión oral y expresión escrita	
Materiales	Lista de palabras	
Preparación: El profesor debe preparar una lista de 5 a 10 palabras que quiere enseñar y sabe que los alumnos no conocen.		
Procedimiento:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Escribir la primera de las palabras de su lista en la pizarra y preguntarles a los estudiantes si alguien la conoce, si es así pide que la defina, si está correcto debe pasar a la siguiente palabra, ésa no sirve. 2. Cuando encuentra una palabra que nadie sabe, les pide a los estudiantes que escriban una definición falsa de la palabra, como si fuera un diccionario. 3. Los estudiantes lo hacen en una hoja con su nombre escrito en la parte superior derecha. 4. Anotar la definición correcta en otra hoja de papel (Es una buena idea que todas las hojas de papel sean iguales). 5. Recoger todas las definiciones, leerlas silenciosamente y corregirlas de ser necesario. 6. Leerlas todas en voz alta junto con la correcta. 7. Los estudiantes saben que solo una de las definiciones es la correcta y deben votar para adivinar cuál es. 8. Ganan puntos, tanto el que adivina la correcta como el que recibió votos por su definición falsa. 9. Esto se hace con todas las palabras y quien obtuvo más puntos, gana. 		

9. LA PALABRA DESCONOCIDA		VOCABULARIO
Tipo de juego	Predecir, adivinar	
Objetivo Lingüístico	Cualquier red léxica	
Tipo de actividad	Entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	10' - 15'	
Destrezas en juego	Expresión y comprensión oral	
Materiales	---	
Preparación: ---		
Procedimiento: Los estudiantes deben encontrar una palabra que nadie más sabe. El primero en lograrlo gana.		

10. DEL MISMO PALO		VOCABULARIO
Tipo de juego	Juego de cartas	
Objetivo Lingüístico	Información personal	
Tipo de actividad	Práctica semilibre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	15' - 40'	
Destrezas en juego	Comprensión escrita	
Materiales	Periódicos	
Preparación: Traer varios periódicos del día. Cortar 25-30 tarjetas en forma de cartas.		
Procedimiento: <ol style="list-style-type: none"> 1. De la tapa o las primeras hojas de diferentes periódicos, los estudiantes deben extraer nombres, escribirlos en una tarjeta y colocarles debajo una de estas cuatro categorías: Político, farándula, deportista, persona común. 2. Hacen esto hasta obtener 25 ó 30 cartas. 3. Mezclar y repartir todas las cartas, luego se baja una carta y en orden cada uno debe bajar una carta de la misma categoría o que coincida en alguna de las iniciales del nombre. 4. Si no tiene ninguna, pasa. 5. Gana el que primero se descarta. 		

11. UN BARQUITO CARGADO DE...		VOCABULARIO
Tipo de juego	Memoria	
Objetivo Lingüístico	Cualquier campo léxico	
Tipo de actividad	Práctica semilibre, repaso, entrada en calor, separador o cierre.	
Tiempo	5' - 15'	
Destrezas en juego	Comprensión y expresión oral	
Materiales	Un barquito de papel	
Preparación: ---		
Procedimiento:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Con un barquito de papel, el profesor dice "Tengo un barquito cargado de frutas, por ejemplo: peras" 2. Pasarle el barquito a un estudiante que debe agregar una fruta mas, repitiendo la anterior: "Tengo un barquito cargado de frutas, por ejemplo: peras y manzanas" 3. Pasarle el barquito a otro compañero quien deberá decir: "Tengo un barquito cargado de frutas, por ejemplo: peras, manzanas y bananas" 4. Seguir así hasta que alguien se olvide de alguna fruta o se confunda el orden y se le anota un punto. 5. Hacerlo varias veces. 6. Gana quien menos puntos obtuvo. 		