

JUEGOS DE EXPRESIÓN ORAL

(Montserrat Vila Satususana)

Juegos de siempre

Los encadenados. Consisten en encadenar palabras o frases a partir de un código previamente establecido.

Juegos de encadenar sonidos, letras y sílabas. Consiste en encadenar palabras que empiecen, contengan o acaben en la letra o sílaba pronunciada por el alumno anterior.

Juegos de encadenar nombres, verbos y frases complementadas. Se encadenan palabras que pertenezcan a un mismo campo semántico; acciones que puedan ser más o menos consecutivas; frases añadiendo un complemento etc.

Juego de encadenar historias. En el juego se explica el argumento de una película, novela, cuento...Un alumno explica un fragmento y los compañeros, por turnos, continúan el relato hasta el final.

- **El quinto (bingo).** El juego consiste en marcar las casillas de un cartón de juego a medida que alguien las va cantando. Gana quien las marca todas en primer lugar.

El quinto de letras. Se trata de realizar agrupaciones de palabras que posean características comunes. Cada alumno dicta una o más palabras que empiecen por una letra y se escriben en la pizarra clasificadas en columnas (en cada una habrá de ocho a diez palabras). Después, cada uno escogerá tres palabras de cada columna para completar su carta de juego.

El quinto de vocabulario y lenguaje. Permite trabajar un léxico determinado que interese sistematizar.

El quinto de morfosintaxis. Permite trabajar de manera sistemática aspectos gramaticales de forma lúdica. Ejemplo: Adjetivos conjugados en género y número.

Los barcos. Consiste en adivinar la colocación de los barcos situados en una tabla. En el juego tradicional las coordenadas son letras y números, pero en la clase podemos trabajar otros aspectos de morfología verbal, de léxico o de ortografía.

Barcos para trabajar la morfología verbal. Ejemplo: Coordenadas con verbos de la tercera conjugación y los pronombres.

Barcos para trabajar el vocabulario. Ejemplo: Coordenadas con palabras que tengan la letra g. Las palabras se pueden contextualizar en una estructura simple (por ej., sujeto, verbo y objeto directo).

Barcos para trabajar la ortografía. Coordenadas con palabras que se escriben con b y con v.

El que busca encuentra. A partir de una imagen debe encontrarse el mayor número posible de palabras que reúnan unas características concretas (palabras que empiecen, contengan o acaben en una determinada letra o sonido) y recordarlas sin ver la imagen.

- **Las diez diferencias.** Dos dibujos aparentemente iguales. Deben encontrar los diez errores comparando los dos dibujos.

- **¿Pitufas?** Un alumn@ tiene que establecer el significado del verbo “pitufar” que puede ser intercambiado por cualquier otro verbo. Cada uno de los alumnos, a través de preguntas en las que se utilice el verbo “pitufar” en la forma y el tiempo verbal adecuados, tiene que adivinar el significado que ha establecido su compañero.

- **El detective.** Consiste en conseguir que un alumno llegue a descubrir el código establecido para responder preguntas haciéndole creer que lo que tiene que adivinar es una historia. Ejemplo: A un alumno se le dice que tiene que adivinar el argumento de una película, cuando en realidad lo que debe adivinar es el código que previamente hemos establecido, que podría ser: cuando la pregunta acaba en consonante, la respuesta es NO. Cuando la pregunta acaba en vocal, la respuesta es Sí.

- **¿Quién es quién?** Se trata de adivinar un personaje conocido por todos los alumnos a partir de preguntas. Las respuestas sólo podrán ser: sí o no.

- **El ahorcado.** El juego consiste en adivinar una palabra a partir de dos premisas iniciales: la primera letra y el número de letras. Por cada error se va dibujando una secuencia del esquema del dibujo de un ahorcado.

- **El dibujo abstracto.** Se trata de reproducir un dibujo a partir de las orientaciones que se comunican a los alumnos. Dos alumnos salen de clase, uno de los que se quedan realiza un dibujo abstracto o un dibujo figurativo hecho a base de líneas rectas en la pizarra. Los demás lo copian exactamente igual y el dibujo se borra. A continuación, entran los alumnos que estaban fuera, y entre los dos, intentan reproducir el dibujo a partir de las orientaciones que cada uno de los compañeros les dan ordenadamente.

Juegos con el diccionario.

- **El aprendiz de escritor.** El juego consiste en identificar la definición del diccionario de una palabra conocida entre las definiciones realizadas por los alumnos. Escogemos una palabra del diccionario y cada alumno deberá escribir una definición. Por parejas, se comparan las dos definiciones y cada pareja escoge la mejor o propone una nueva a partir de la mezcla de las dos. Se hacen grupos de cuatro y se sigue el mismo procedimiento. Cada grupo escribe en una hoja la definición elegida. Se recogen todas las definiciones, se numeran, se mezclan, junto con la definición del diccionario copiada en una hoja idéntica a las demás. Se copian todas en la pizarra y se establece un sistema de votaciones y, además, se deberá justificar el porqué de la decisión tomada: si han escogido la definición por la concisión, por la claridad... y porqué no han escogido las otras: redundancias, aparición de la palabra definida, etc.

- **El dado.** Tiramos uno o dos dados y en un tiempo determinado cada pareja o pequeño grupo de alumnos tiene que buscar y anotar diez palabras que tengan tantas letras como cifras indiquen los dados. Variantes: Podemos proponer que busquen palabras que posean unas características determinadas, ej Que tengan cinco letras y que empiecen con la letra h, o que sólo sean verbos...

- **El comodín.** Consiste en explicar una historia colectivamente utilizando palabras que empiecen por una determinada letra o sílaba. Escogemos una letra del alfabeto. Cada alumno busca una

palabra en el diccionario que empiece por dicha letra y la escribe en una hoja procurando que los compañeros no la vean. Empezamos a explicar una historia inventada y, por turnos, cada jugador intervendrá durante 15 o 20 segundos utilizando la palabra que ha escogido. Los compañeros deben adivinar cuál es la palabra escrita en la hoja de papel.

Juegos de simulación.

El naufragio. Se trata de llegar a un acuerdo entre todos los alumnos para escoger un número determinado de objetos a partir del planteamiento de una situación ficticia. Cada uno deberá exponer sus razones y defender su punto de vista. Se presenta una situación (ejemplo un naufragio), las condiciones, la lista de objetos previstos y el objetivo final: el pacto entre todos los miembros del grupo. Por parejas, escogen tres objetos que consideren los más adecuados y se defienden las razones que les han llevado a elegirlos. En grupos de cuatro o seis se comparan los objetos escogidos y se comentan las razones de la selección. Un portavoz de cada grupo anotará en la pizarra los objetos y expondrá las razones para haber realizado dicha selección. Se votarán los tres objetos que se llevaría cada grupo en caso de naufragio. Cada alumno justificará por qué ha rechazado un objeto de entre los que ofrece la lista.

El globo. El juego consiste en llegar a un acuerdo entre todos los alumnos para escoger a la persona o personas que reúnan las cualidades menos apropiadas para desenvolverse en una situación determinada. Cada uno deberá exponer sus razones para defender su punto de vista. Se puede trabajar en pequeños grupos o en parejas. Ej. Cada pareja escoge una profesión que considere muy útil e imprescindible para organizar una nueva sociedad, y escribe el máximo de argumentos para defender la profesión escogida. Las profesiones se anotan en la pizarra. Siguiendo una rueda, y con el tiempo limitado, van defendiendo su profesión. Una vez escuchadas todas las intervenciones, cada pareja decide qué profesión considera menos imprescindible para la supervivencia. Los representantes de la profesión que ha sido elegida como la menos necesaria por la mayoría deberán saltar del globo.

El congreso de inventores. El juego consiste en simular un congreso de inventores en el que cada pareja tiene que presentar un producto. La presentación deberá ser persuasiva y descriptiva al máximo. Se escogerá el mejor invento. Se presentan la situación y el objetivo final: escoger entre todos los inventos presentados el más original o el más útil según la mayoría. Los compañeros de los demás grupos deben formular preguntas, o pedir aclaraciones al grupo que está presentando su invento. Cada alumno otorga una puntuación al producto que considere más útil o ingenioso.

Textos que ruedan y textos que nacen y crecen.

El eco. El juego consiste en conducir una información entre los alumnos formando una cadena y comparar el mensaje recibido por el último destinatario con el texto original. Cuatro alumnos salen de la clase. Los demás preparan colectivamente una anécdota o historia breve. Entra un alumno en la clase. Los otros tres esperan fuera; un alumno de la clase le explica la historia. A continuación entrará otro alumno y el alumno receptor pasa a ser emisor y le tendrá que repetir con todo detalle y precisión lo que ha escuchado delante de toda la clase. El resto de los alumnos anota las

modificaciones de esta segunda intervención. Y así sucesivamente. Después se comparan todas las intervenciones.

La historia improvisada. El juego consiste en inventar una historia a partir de un inventario de palabras. Proponemos un tema y cada alumno sugiere una palabra relacionada con éste, y se anota en la pizarra. Por ejemplo la sanidad. Comienza la historia el que ha dicho la primera palabra, continúa el siguiente y así sucesivamente.

Un garabato, una palabra. El juego consiste en crear una situación cotidiana con dibujos, gracias a las aportaciones de todos los alumnos. Una vez creada la situación, se trata de repetirla con precisión, pero empezando por el final, con la ayuda de dibujos en la pizarra. A continuación, estos dibujos se borrarán a medida que avance la repetición.