

# COMPARTIENDO BUENAS PRÁCTICAS

## BANCO DE ACTIVIDADES



### DINAMIZACIÓN DE LAS CLASES

- **“Dictado en movimiento” (running dictation):** se trata de un dictado (por lo que sirve para dinamizar contenidos) pero también de una actividad que implica movimiento y competición. La agrupación es en parejas. En un extremo del aula se pegan en la pared varios ejemplares de un mismo texto (adaptado a cualquier nivel de dificultad). En el otro extremo, la mitad de los alumnos se sitúan como secretarios, y el resto de alumnos va y viene del texto a su compañero y va dictándole lo que dice el texto que está pegado a la pared. Puede deletrear palabras o explicar, pero no gritar desde lejos o traducir la información. La pareja que termine en primer lugar es la ganadora, pero supeditado a que no tenga más errores u omisiones que las parejas que terminan después. También se pueden otorgar puntos por la entrega (100 a la primera pareja; 90 a la segunda; 80 a la tercera, etc.) y restar puntos por errores u omisiones.
- **‘Juego del teléfono’:** Se divide al alumnado en dos o tres filas y el que comienza tiene en mente una frase fácil que va a transmitir al siguiente compañer@ al oído. La última persona que recibe la frase, la dice en voz alta y se compara con la frase inicial. Es una manera de terminar una clase si ese día ha sido denso y no ha habido demasiada dinamización por parte tanto del/de la profes@r como del alumnado.
- **Tenis de preguntas:** el juego consiste en hacer preguntas y pasar la pelota (bien en parejas, bien en grupos con la ayuda de un árbitro). Las reglas son: no se puede contestar a ninguna pregunta y no se puede copiar la pregunta del compañero. El árbitro (el profesor o uno de los alumnos), interviene para corregir errores gramaticales o de cualquier otro tipo y asigna los puntos a los equipos.
- **Patata caliente:** esta actividad se puede adaptar a cualquier actividad de debate en grupos que aparezca en el libro o hayamos planificado. Lo ideal es formar grupos de tres o cuatro personas e incluir el juego en el debate. Se reparte una pelota a cada

grupo que representa el turno de palabra. Al acabar su aportación, pasan la pelota, que es la patata caliente. En un momento que ellos no esperan, tocamos la campana y quien tenga la pelota en ese momento, pierde. Esta actividad sirve para dinamizar los debates, hacer que todos participen y fomentar la improvisación.

### **ACTIVIDADES PARA ROMPER LA BARRERA DEL MIEDO ESCÉNICO**

- 
- 
- 
- 
- 

### **DINAMIZACIÓN DE CONTENIDOS**

- **“Pelota voladora”** - se trata de la típica actividad para repetir o repasar un concepto pero usando una pelota para dar el turno. La persona con la pelota comienza la frase, o hace la pregunta, o da la pista... (se puede adaptar a casi cualquier contenido), y le pasa la pelota (y el turno) a otro compañero para que responda, complete la frase, etc.
- **Pasapalabra:** este juego está pensado para trabajar vocabulario de manera amena y divertida. El procedimiento es el siguiente:
  - Se prepara el vocabulario que se desee trabajar y se plasma en pequeños trozos de papel que se introducirán dentro de un sobre. Cada trozo de papel contendrá una palabra o una expresión.
  - Se divide a la clase en varios grupos de entre 4 y 5 alumnos cada uno.
  - De manera alternativa, cada uno de los alumnos de un mismo grupo coge un papel del sobre y define la palabra o la expresión que en dicho papel aparece escrita.
  - El resto de alumnos del mismo grupo tendrá que tratar de adivinar la palabra o expresión que está siendo definida por parte de su compañero.
  - Cada grupo dispone de tres minutos para llevar a cabo este proceso.
  - Gana el equipo que más palabras haya acertado.
  -

- **Utilización de la prensa en clase** : se seleccionan una serie de artículos ( yo elijo para una clase de 20, unos diez artículos) Los sacamos en folios A3 en dos colores diferentes. Por ejemplo, cada artículo aparecerá en un folio verde y otro amarillo. En clase cuelgo todos los artículos. Divido la clase en dos grupos ( los verdes y los amarillos) y los animo a pasear por clase y echar un ojo a los artículos que comparten su color. Cada alumno es libre de de descolgar y llevarse a casa el que quiera. Para la próxima clase, tendrán que contarle a un compañero por qué seleccionaron ese artículo, un breve resumen y unas cinco palabras o aspectos de vocabulario que hayan aprendido.
- **Contar lo que ocurre en un intercambio lingüístico**: se les presenta un video de un intercambio lingüístico que está sin palabras. Después de visionarlo el alumno debe reconstruir lo que ve en palabras, esto sirve para una expresión escrita.
- **Presentación de una noticia**: El alumno presenta a la clase una noticia de prensa que ha leído en casa y que ha preparado previamente. Escribe en la pizarra el titular y vocabulario relevante que explica a los compañeros (mediante sinónimos, ejemplos...). Luego de forma oral explica el artículo. Al finalizar los compañeros le hacen preguntas si algo no ha quedado muy claro. Finalmente la persona que presenta la noticia hace varias preguntas a la clase para comprobar que la han entendido.
- **¿Qué me pasa?**: Actividad para repasar el vocabulario sobre enfermedades y dolencias. Los alumnos trabajan en grupo. Se le da a cada grupo unas tarjetas que colocan en el centro boca abajo ('Tengo gripe', 'Me he doblado el tobillo', 'Tengo la tensión alta'...) Por turnos, el alumno coge una tarjeta sin mirarla y se la enseña a los compañeros, preguntándoles 'Qué me pasa' .Estos tienen que describir los síntomas, y en definitiva dar pistas hasta que el alumno en cuestión adivine cual es el problema. si lo adivina se queda con la tarjeta. El alumno con mayor número de tarjetas conseguidas es el ganador.
- **Un final sorprendente**: Se trata de una actividad para narrar historias a partir de imágenes o viñetas. Los alumnos narran la historia que ven en las primeras tres viñetas y anticipan la viñeta final. La viñeta final supone un giro en la historia que difícilmente podían haber anticipado. En las sucesivas repeticiones, lo que los alumnos anticipan de la viñeta final se aleja de lo obvio porque saben que va a ser inesperado, dando lugar a situaciones graciosas y poniendo en práctica vocabulario y estructuras diversas.

- **Juego de la buena memoria:** Esta actividad permite repasar vocabulario y pronunciación. Se parte de una oración que proporciona el profesor, como por ejemplo: “Esta mañana me desperté y me lavé la cara”. A continuación, un alumno repite la oración y le añade un elemento más: “Esta mañana me desperté, me lavé la cara y me cepillé los dientes”. A medida que los alumnos van participando, tienen que repetir lo anterior en el mismo orden que fue dicho y añadir algo propio.
- **Adivina qué trabajo tengo.** Se elige un alumno al azar y describe un trabajo solo con gestos y los demás deben adivinar qué trabajo tiene. Esta actividad se hace con alumnos de 1º Nivel Básico. Si lo adivina otro alumno, este describe otro trabajo, y si no lo adivinan el turno es del mismo que ha hecho la mímica.
- **Definición improvisada de las palabras nuevas halladas en un texto:** Esta actividad fue llevada a cabo para que el alumnado entendiese la importancia de definir una palabra que quieres usar, principalmente cuando estás hablando y esa palabra que quieres no se te viene a la memoria, puede ser definida en vez de usar la palabra específica para que no se interrumpa la comunicación y conseguir así un vocabulario más amplio al llevar a cabo esta definición.
- **Dinamización de la parte del ‘Banco de Vocabulario’ en cualquier libro:** Algunas actividades de este tipo tienen un uso muy reducido de la puesta en práctica de lo que quieren transmitir. Por ese motivo, yo le pido al alumnado que ponga esa actividad en práctica con una oración hecha de su propia cosecha. En este caso, estábamos revisando el orden de los adjetivos usados delante de un sustantivo. El alumnado entendió la importancia de poner esta regla en inglés y, lo más importante, construir frases del Nivel Avanzado en vez de hacer varias frases cortas para expresar lo mismo. Por ejemplo, el alumnado suele expresarse así: She is a woman. She is young. She has blond hair. She is tall. Cuando realmente se puede hacer una frase diciendo: She is a tall young blond woman.
- **Enriquecimiento del discurso oral:** Con el fin de que el alumnado introduzca mayor variedad lingüística en el discurso hemos trabajado con varios artículos, de manera que tras la lectura de dichos artículos se solicitó a los alumnos su opinión sobre los contenidos tratados y se les pidió que, en dicha opinión, debían incluir obligatoriamente algunos de los términos utilizados en los textos. Así, además de la variedad léxica en el lenguaje, se trabaja también la capacidad de improvisación a la hora de comunicarse.
- **Crear historias a partir de un vocabulario dado:**
  - Trabaja la inventiva e imaginación.

- Desarrolla el trabajo colaborativo.
- Fomenta el enriquecimiento del discurso.

Para llevar a cabo esta actividad, organizaremos la clase en grupos de 4-5 alumnos. En un sobre, habrá diversos papeles que contendrán una palabra, un término o una expresión. Se pedirá a los alumnos de cada grupo que extraigan del sobre al menos seis papelitos y, a continuación, deberán crear una historia entre todos ellos que contenga obligatoriamente todas las palabras extraídas del sobre.

- **¿Dos cosas al mismo tiempo?** - creación de una historia a la vez que andan en círculo alrededor de una mesa. Una persona del grupo empieza la historia y cuando suena la campana el que esté pasando junto al montón de conectores, coge uno y continúa a partir de donde paró su compañero incluyendo el conector que haya cogido.

### **ACTIVIDADES PARA CONOCERSE / COHESIÓN DE GRUPO**

- Aprender nombres: **“juego de la silla libre”** (grupo pequeño) → se colocan todos en círculo sentados en sillas. Sólo se queda una silla sin nombre, y una persona tiene que intentar sentarse antes de que la persona que la tiene libre a su izquierda le “ponga nombre”. La persona nombrada tendrá entonces que ir a sentarse ahí, y su silla pasará a no tener nombre y será pues a la que el que no tiene silla tendrá que ir a intentar sentarse.
- 
- 
- 
- 

### **Actividades para reforzar contenidos gramaticales de forma lúdica**

- Juego **“La conquista”**. Se juega en parejas. **Materiales:** tablero de juego (En la carpeta de materiales para juegos), tres fichas por jugador y un dado.

Instrucciones: Tira los dados y mueve las fichas que quieras. Con el número que saques puedes mover las fichas que quieras, repartiendo el número. Si por ejemplo sacas un 5, puedes mover una ficha dos casillas y otra tres. En cada casilla que caigas tienes que conjugar los verbos en 3ª persona del plural, en indefinido y en subjuntivo pasado. (O decirlos en pasado, o sólo el participio, depende de qué se quiera practicar). También puedes mover las fichas para atrás o a los lados. Tu objetivo es invadir el campo contrario e impedir que tu contrincante meta sus fichas en el tuyo.. Pero si el otro jugador cae en tu casilla, se puede comer tu ficha y devolver la ficha a tu campo. En ese caso él tiene una tirada extra y cuando te toque a ti puedes sacar esa

ficha otra vez. Las fichas que alcanzan el campo contrario ya están fuera de juego. El juego termina cuando un jugador haya conseguido meter todas sus fichas en el campo contrario.

Este juego se puede utilizar para practicar los contenidos que se quiera, adjetivos contrarios, verbos, etc.

- **Ejercicios Tándem.** Para practicar en pareja contenidos gramaticales o de vocabulario. Cada alumno tiene frases para completar o para transformar en pasado, pasiva, practicar verbos con preposiciones, etc. Se las dice a su compañero que tiene las frases resueltas y otras para completar. Es decir cada uno tiene las soluciones de su compañero.
- **La Jungla:** juego en grupos de 3 a 5. **Materiales:** una botella de agua y tarjetas con frases para completar o transformar. Depende de qué se quiera practicar. Algunas tarjetas tienen frases o palabras que se repiten. Primero se reparten todas las tarjetas entre los jugadores (30-40 tarjetas). Los jugadores tienen que estar atentos porque cuando algo se repite los jugadores implicados (cuyas tarjetas son iguales o tienen palabras repetidas) tienen que hacer un duelo al final de la ronda. En el momento en que el último jugador de esa ronda deja su tarjeta en la mesa tienen que agarrar al vuelo la botella. El que pierde tiene que coger todas las tarjetas que están en el centro de la mesa. A veces son 3 o más los jugadores implicados, si alguno se confunde y agarra la botella cuando no le toca, también se lleva todas las cartas del centro. Gana el jugador que antes se descarte.
- **Triachís.** Juego para practicar el subjuntivo. El material y las instrucciones están en la carpeta de materiales para juegos.