



¡Prendados!



M^a de los Llanos García Medina

Escola Básica 2, 3 "José de Jesus Neves Júnior"

La siguiente actividad, presentada en la clase de español como lengua extranjera es una adaptación del juego tradicional de las prendas⁷, que nos servirá para practicar la comprensión y la expresión orales.

NIVEL: A2

OBJETIVOS:

- Comunicar a través de órdenes-respuestas.
- Consolidar el uso del imperativo y de las perífrasis *tener que/deber+inf.*
- Revisar contenidos léxicos.

CONTENIDOS:

- Gramaticales: Deber/tener que+infinitivo, imperativos.
- Léxicos: vocabulario de objetos de clase y personales, prendas de ropa, alimentos, etc...

TIEMPO: 20 minutos, aproximadamente, dependiendo del tamaño del grupo.

MATERIAL:

- Objetos personales de los alumnos
- Una bolsa de tela
- Un pañuelo para vendar los ojos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Los alumnos se sientan, preferiblemente en círculo, si el grupo es pequeño; si es grande, los alumnos pueden quedarse en sus respectivas mesas para no perder mucho tiempo y evitar demasiado ruido. A continuación se les explica las instrucciones y las reglas antes de comenzar el juego:

- Se elige a un alumno que será el "jefe", tendrá varias prendas en su poder y será el encargado de dar las órdenes. Se le tapan los ojos con el pañuelo.
- Cuando tenga los ojos vendados, otro alumno se encargará de recoger un objeto personal de cada uno de los demás participantes (puede ser una prenda de ropa pequeña que lleven o que traigan de casa, un reloj, el móvil o un objeto de clase, como lápices, cuadernos, sacapuntas, etc), los mete en una bolsa y coloca ésta en el regazo del alumno-jefe.

⁷ Juego recogido en el libro de M.C. Puig y C. Macías : Juegos infantiles, Cáceres, Servicio de publicaciones de la Institución Cultural "El Brocense", 2002.



- Este último saca un objeto al azar y tiene que adivinar qué es y, si es posible, también de quién. A continuación se quita la venda de los ojos y da una orden utilizando alguna de las estructuras para dar órdenes señaladas anteriormente al dueño de esa prenda. Pueden ser **órdenes de movimiento** (“siéntate”, “levanta el brazo derecho”, “salta”...), o **verbales** (por ejemplo: “Cuenta del 1 al 200 de diez en diez”, “di el nombre de cinco alimentos”, “¿cómo se dice “_____” en español?”, etc.) Si el alumno en cuestión realiza la acción o responde correctamente, se le devolverá la prenda.
- El alumno-jefe se vuelve a tapar los ojos, vuelve a sacar otra prenda, dice el nombre de ésta y da una orden a su dueño, y así sucesivamente, hasta que se devuelven todas las prendas a sus respectivos dueños.

Reglas:

- Si el alumno-jefe no acierta el nombre del objeto que saca al azar, tendrá que devolverlo a su dueño sin ordenarle ni preguntarle nada.
- Si el alumno al que se le pregunta u ordena algo, no lo hace correctamente, no se le devuelve su prenda.

Comentarios:

1. Lo ideal es practicar este juego con un grupo pequeño para que todos puedan alternar y ser así “jefes” y “subordinados” (unos 10 ó 12 alumnos) Si tenemos un grupo mayor, para que la actividad no se alargue demasiado, se podría jugar a lo largo de un trimestre, por ejemplo, en sesiones espaciadas en diferentes días, durante unos 10 o 15 minutos cada vez, y en cada una de ellas un alumno distinto hace de “jefe”. Otra opción sería hacer dos grupos paralelos, con sendos “jefes”, siempre bajo la supervisión del profesor, que se encargará de que el desarrollo del juego se produzca sin problemas.

2. Como tarea preparatoria de la actividad, se puede pedir a los alumnos que escriban, individualmente o en parejas, preguntas y órdenes para jugar posteriormente. Se les debe incentivar a que lo hagan utilizando los contenidos vistos a lo largo del trimestre.

Se puede aprovechar así el juego para repasar diferentes tiempos verbales, o verbos irregulares, un campo léxico determinado, o incluso contenidos culturales (por ejemplo; nombrar algunos países donde se habla español, ciudades españolas, personajes del mundo de la cultura o del deporte, etc...)

3. Es un juego adaptable a niveles intermedios; en ese caso se podría centrar en las preguntas (sin dejar de lado las órdenes de movimiento), variando éstas según la complejidad de los contenidos que se estén viendo en el aula y aumentando el tiempo de expresión oral. Por ejemplo, una de las órdenes podría ser pedir al alumno en cuestión que hablase durante un minuto como mínimo, de su chico/chica ideal, o de un sueño que haya tenido, de un viaje, etc... De este modo, se practicará adecuadamente y de una manera amena la expresión oral.

4. Con el fin de repasar más vocabulario, es importante animar a los alumnos a que no se repitan las mismas “prendas” (por ejemplo, que en la misma ronda no haya más de un lápiz o una goma, etc...). Incluso se puede aprovechar para introducir en la clase alguna palabra nueva si se mete en la bolsa algún objeto cuyo nombre en español no se haya visto antes en el aula. Por otra parte, cuanto más “chocante” u original sea el objeto, más divertida resultará la actividad.

5. Por último, aunque se trata de un juego infantil (está recomendado a partir de los ocho años) creemos que se puede aplicar perfectamente hasta la etapa preadolescente (11 ó 12 años). De hecho, esta actividad fue realizada con alumnos del 7º año portugués (1º de la E.S.O en España) y el resultado no pudo ser mejor, tanto en la participación de los estudiantes como en la asimilación de los contenidos