

## Pragmática en el aula y recursos comunicativos

MARÍA ESTOILOVA-MALAGARDI

*Centro de Lengua Española y Cultura de América Latina y del Caribe Al Andar, Grecia*

**RESUMEN:** ¿Cómo crear condiciones que favorezcan la interacción oral con la ayuda de actividades adecuadas y contextos de expresión oral en la clases de ELE para fomentar la independencia comunicativa de los alumnos? Se trata de estimularlos a que usen la lengua de manera que les resulte más atractiva y útil, en un esfuerzo común por conocer, aplicar lo aprendido, y adquirir cada vez más autonomía para utilizar eficazmente la lengua meta.

**PALABRAS CLAVE:** lenguaje, pragmática, interacción, intercambio, competencia comunicativa, elementos extralingüísticos, actividades.

### 1. PRÁGMÁTICA EN EL AULA, LENGUAJE Y CULTURA

Con respecto al uso del lenguaje pueden surgir preguntas como:

¿Qué es lo que en realidad hacemos con el lenguaje?

¿Cómo se relaciona el lenguaje con el mundo?

¿Cuál es el propósito del lenguaje?

¿Cuál es la influencia del lenguaje y el vocabulario en el conocimiento del mundo? ¿Puede alguien pensar sin usar el lenguaje?

Tocando el tema del pensamiento y la mente, el hombre también se ha preguntado: ¿Cómo se relaciona el lenguaje con la mente del emisor y la del receptor?

¿Cómo construye nuestra realidad el lenguaje?

Y relacionado con nuestra labor docente:

¿Qué hacer para que funcione mejor el almacenamiento de vocabulario?

¿Cómo motivar a los alumnos y ofrecerles el escalón más adecuado, la herramienta más adecuada para hacerles sentirse independientes a la hora de hablar?, etc.

El mismo tema del aprendizaje del lenguaje nos lleva a innumerables preguntas interesantes.

Entre lenguaje y cultura existe una relación de intercambio recíproco: por un lado el lenguaje es producto cultural y refleja en parte una cultura concreta, pero, por otro lado el lenguaje es condición de la cultura y contribuye a crearla. Es una forma de cultura, a lo mejor la más universal de todas, la primera que distingue al hombre de los otros seres.

El lenguaje es la manifestación de una cultura, puesto que cada lengua contiene y refleja la experiencia, sabiduría y creencias acerca de la realidad compartida por una comunidad. El lenguaje es la primera herramienta que un ser humano utiliza para fijar el conocimiento de sí mismo y del mundo que lo rodea. A través de las palabras que dan un nombre a los objetos y a las cosas, el mundo adquiere la característica de un mundo familiar y humano.

En cuanto constituye un saber transmisible, el lenguaje es un hecho cultural. En el lenguaje cristaliza lo que largas generaciones han ido acumulando. A través de la palabra se transmite la riqueza de la

cultura: los significados del mundo y de las cosas se abren mediante la palabra a todo nuevo ser humano que entra a formar parte de una sociedad.

**La pragmática** como un subcampo de la lingüística, también estudiado por la filosofía del lenguaje, se ocupa del estudio del modo en que el contexto influye en la interpretación del significado.

La pragmática toma en consideración los factores extralingüísticos que determinan el uso del lenguaje, o sea, todos aquellos factores que no se estudian por la gramática.

La pragmática se ocupa del uso del lenguaje como instrumento de comunicación a un nivel sociocultural, que supone su realización, individual y concreta, en un entorno concreto, con uno o varios interlocutores concretos y determinados.

La pragmática en los últimos años ha conocido un desarrollo muy importante y no es extraño que se haya dado importancia a cuestiones relacionadas con los participantes en la comunicación, ya que son elementos que condicionan el uso que hacemos de la lengua. En los últimos 20 o 30 años se habla de la **competencia comunicativa** a la hora del estudio de la enseñanza de una lengua extranjera.

Ella comprende varios componentes:

- **Las competencias lingüísticas-** que incluyen los conocimientos y destrezas léxicas y sintácticas, y otras dimensiones de la lengua como sistema o funciones. Estos conocimientos pueden ser conscientes y de fácil expresión o no serlo, su organización y accesibilidad varía de un individuo a otro y también en un mismo individuo, y además la organización cognitiva depende, entre otras cosas, de las características culturales de la comunidad donde se ha socializado el individuo.
- **Las competencias sociolingüísticas-** se refieren a las condiciones socioculturales del uso de la lengua (normas de cortesía, normas que ordenan las relaciones entre sexos, generaciones y grupos sociales, la codificación lingüística de ciertos rituales fundamentales para el funcionamiento de una comunidad), estos componentes afectan la comunicación entre representantes de distintas culturas, siendo ellos conscientes o no de esta influencia.
- **Las competencias pragmáticas-** que tienen que ver con el uso funcional de los recursos lingüísticos (producción de funciones de lengua, de actos de habla) sobre la base de guiones o escenarios de intercambio comunicativo. Además tienen que ver con el dominio del discurso, la coherencia, etc. No hace falta mencionar el gran impacto que ejercen las interacciones y los entornos sociales en que se desarrollan estas capacidades.

Y precisamente uno de los componentes de la competencia comunicativa, es la **competencia pragmática**, o sea, que a parte de la gramática y sus reglas establecidas, existen otros factores determinantes del uso lingüístico.

Es necesario aclarar aquí que comunicarse no es simplemente transmitir información, no es la transmisión de una información a través de un código. La simple transmisión de informaciones no es característica de la comunicación humana, nosotros no solo intercambiamos información, sino también prometemos, pedimos, saludamos, deseamos, acusamos, juramos, insultamos, aconsejamos, etc.

Hablando de la comunicación, es necesario decir que usar un código lingüístico común tampoco es un requisito necesario, porque con el solo gesto de mostrarle a uno un móvil le podemos decir, por ejemplo: “¿Te has acordado de llevarte el móvil?” o “Tu móvil está aquí”, o cualquier tipo de

frase relacionada con el objeto y según la situación. O sea, para decodificar la información a través del símbolo convencional, los humanos han aprendido también a interpretarlo y a razonarlo, lo que le permite deducir nuevas informaciones a partir de otras ya existentes. Lo que hace que el modo en que nos comunicamos sea creativo e individual, es exactamente esta capacidad que tenemos de superar el código y de poder transmitir contenidos por medios no convencionales.

Hay que añadirle también otro elemento importante a la comunicación- la **intencionalidad**.

Ma Victoria Escandell Vidal pone el siguiente ejemplo que corresponde a un intercambio real:

*“En una hamburguesería: El empleado está colocando el pedido del cliente en la bandeja.*

*Cliente: - ¿Tiene mostaza?*

*El empleado deposita una bolsitas de mostaza sobre la bandeja sin decir nada.*

*Cliente: - Gracias.”*

Lo sorprendente a la hora de examinar este ejemplo es que el cliente formula una pregunta y no recibe ninguna respuesta verbal, en su lugar el empleado realiza una acción determinada y parece que el cliente está completamente satisfecho por ella.

En realidad, la pregunta de si tiene mostaza es una petición y la acción del empleado simplemente cumple con lo que solicita el cliente, de ahí que el cliente le dé las gracias.

La tarea de la pragmática es exactamente proporcionar una respuesta adecuada a preguntas como la anterior. Nuestra actividad comunicativa está sometida a otras reglas que van más allá de la simple construcción gramatical o sintáctica y de la simple transmisión de la información, y el ejemplo anterior lo demuestra perfectamente. Y el objetivo de la pragmática es determinar estos otros factores o pautas que influyen en nuestro intercambio comunicativo.

Son 4 los ejes del intercambio:

- el emisor- quien habla
- el destinatario- a quien se dirige
- la situación- todo lo que rodea el mismo acto
- el enunciado- la expresión lingüística que produce el emisor
- 

Ahora bien, la actividad comunicativa se basa en nuestra competencia comunicativa, la que se convierte en punto sumamente importante en las clases de enseñanza de una LE. Y si se trata de potenciar las habilidades del alumnado y sus competencias comunicativas, hay que pensar en las estrategias y metodologías adecuadas. Preparar al estudiante para que sea capaz de interactuar oralmente fuera de las clases significa formarlo para poder resolver problemas, tomar decisiones o establecer contactos sociales con el nativo. Justamente las exigencias del proceso docente que es la enseñanza de LE requiere la inclusión de elementos que contribuyan a que el alumno emplee estrategias para poder desenvolverse autónomamente en una situación comunicativa.

La comunicación se convierte para el estudiante en una necesidad, y son múltiples las situaciones que a menudo envuelven al alumno en contextos extradocentes, en las que el alumno se siente débil o carece de conocimientos satisfactorios para un intercambio en LE. ¿Qué hacer entonces para evitar el desequilibrio entre lo que enseñamos en clase y los recursos que se necesitan para interactuar de forma eficaz?

## 2. HERRAMIENTAS

La herramienta más útil es el uso de estrategias comunicativas. Aquí se puede hablar de 3 conceptos inseparables:

- **Responsabilidad-** el alumno asume la responsabilidad de su propio proceso de aprendizaje, es decir, debe ser capaz de tomar decisiones para llevar a cabo el aprendizaje autónomo en contextos difíciles y poner en práctica lo estudiado; aquí el profesor comparte las tareas con el aprendiz, participa en ellas; el alumno se hace protagonista del proceso de adquisición lo que implica también un alto grado de

- **Motivación-** la motivación por ejercer la comunicación, porque habrá mejores resultados si al alumno se le permite y se le da la oportunidad de crear lengua a base de sus motivos personales, a base de sus experiencias personales para conseguir competencia y autonomía; pero esto no es suficiente si no existe un conocimiento del mismo y la

- **Reflexión-** continua y conjunta entre alumno y profesor que favorecerá al alumno en su independencia comunicativa; a partir de una tarea comunicativa él se convertirá en su propio crítico y debido al distanciamiento producido durante la reflexión verá cuáles son los aspectos en que presenta mayor dificultad.

Se trata pues de un proceso interactivo donde se entrecruzan de manera dinámica la decisiones personales de los participantes en un esfuerzo de mediación junto con las diferencias sociales y culturales en un discurso común.

Y como para el profesor es imposible adivinar las situaciones comunicativas en las que se encontrarán los alumnos fuera de clase, lo que significa no poder ofrecer todos los recursos necesarios para ello, entonces el papel del profesor es potenciar el desarrollo de la autonomía de los estudiantes y facilitar un entrenamiento personalizado, es decir:

- **crear condiciones-** proporcionar contextos cercanos a los intereses de los alumnos donde puedan ganar control y ejercitar su autonomía, en grupos o individuales, creando un ambiente de confianza; y

- **actividades** de una interacción oral- sobre todo lúdicas, conversaciones o crucigramas, juegos de rol o canciones, actividades de simulación, debates sobre un tema interesante, etc., donde el alumno pueda poner en práctica los recursos aprendidos para conseguir entender y ser entendido, y todo esto de una manera espontánea.

Se trata finalmente, de estimular a los alumnos a que aprendan y usen la lengua meta de la manera que les resulte más atractiva y útil, en un esfuerzo común por conocer y aplicar las estrategias comunicativas más pertinentes de acuerdo a las situaciones y contextos problemáticos, con lo que hacemos que los alumnos activen, con el empleo de estos recursos, su propio aprendizaje y adquieran cada vez más confianza y autonomía para utilizar eficazmente la lengua meta.

## 3. TIPOS DE EJERCICIOS Y ACTIVIDADES

El profesor de ELE debe darse cuenta de cómo habla en clase, debe usar gramática y vocabulario que los alumnos conocen o les resulte fácil comprender. Si a los alumnos se les pide una producción gramatical, por ejemplo, en muchas ocasiones no es importante comprender las frases para contestar. Los ejercicios tradicionales son frases sueltas, independientes que hablan de lugares o personas que no existen o no les importan a los alumnos.

**3.1.** Un simple ejemplo de aprendizaje de pronombres personales donde el alumno responde correctamente sin que le haga falta comprender las frases, es el siguiente:

“ Escoge el pronombre personal adecuado:

1. ... .. trabajas todo el día.
2. ... .. estudiamos mucho.
3. ... .. calentáis la sopa.”

En lugar de este, se puede hacer otro ejercicio donde el alumno hable de sí mismo y de su familia, además, este mismo ejercicio se puede explotar de varias formas.

“Cuál de las situaciones describe tu situación:

1. Mi/s hermano,-a/s y yo nos parecemos.
2. Me parezco solo a uno,-a de mi/s hermano,-a/s.
3. No me parezco a ninguno,-a de mis hermano,-a/s.”

Aquí los alumnos no pueden contestar si no conocen los pronombres o no pueden distinguir entre miembros de la familia.

**3.2.** Otro aspecto importante para la comunicación es el tema que tiene que ver con la vida diaria de los estudiantes. Los estudiantes solo interiorizan las estructuras gramaticales si tienen que usarlas en situaciones comunicativas, y así se junta la gramática con la comunicación de modo que una no puede existir en la clase sin la otra.

Otro ejemplo: explotar el vocabulario de la familia, la construcción futura.

a/“Verdadero / Falso- contestar:

Este fin de semana:

1. Yo voy a estudiar la gramática.
2. Mis padres van a ir al teatro.
3. Mi hermano va a trabajar el sábado.
4. Por la tarde vamos a visitar a los abuelos.”

Los alumnos comprenden las frases, contestan correctamente y además se identifican con las situaciones. Después de terminar con el ejercicio el profesor puede hacer más preguntas parecidas, por ejemplo

b/Se podría cambiar luego con

“¿Cuáles son tus planes?”:

“Yo voy a ... ..

Mi mejor amiga va a ... ..

Por la tarde mis padres van a ... ..”

c/Y después de otra forma:

“¿Con quién vas a hacerlo?

Yo voy a ... .. con ... ..

Mi hermana va a ... .. con ... .. etc.”

d/Y al final, transformar el ejercicio así: “¿Qué van a hacer los famosos?”

Este ejercicio se puede hacer de la siguiente forma:

Formar un diálogo; Hacer todo tipo de preguntas sobre lugares, personas, actividades, verbos, etc.; Volver a hacer el diálogo como si fueran 2 famosos.

Ya sabemos que los jóvenes tienen mucho interés en la vida de las estrellas y así pueden crear conversaciones divertidas. Así se resuelve el problema de la motivación en la clase, ellos tienen la oportunidad de bromear en clase y luego de recibir una buena nota. Por ejemplo, dos famosos como Juanes y Jenifer López-

¿Qué planes tienen para este fin de semana, con quién los van a realizar, qué preferirían hacer en lugar de eso, etc.?”

Cuando los profesores de ELE seleccionan sus métodos de enseñanza, necesitan fijarse en el propósito de la lengua, que es exactamente la comunicación, sea de manera oral o escrita. En las clases de ELE los estudiantes de secundaria sobre todo, van a interiorizar lo que es relevante en sus propias vidas. Para obtener esta relevancia, los maestros necesitan establecer un contenido importante para los estudiantes y un contexto real, pueden usar los eventos corrientes y sus intereses comunes. Los estudiantes van a querer hablar sobre su experiencia o sobre las personas que les interesan. Así pueden formar sus propias relaciones entre la gramática, el vocabulario, la cultura y sus experiencias personales. En vez de hacer ejercicios mecánicos seguidos por otros mecánicos y solo rellenar huecos, es importante seguir un progreso natural que junte las estructuras de la lengua en lugar de presentarlas como elementos separados.

#### 4. ACTIVIDADES PRÁCTICAS

**4.1. Para romper** el hielo de las primeras clases y para fomentar la dinámica en grupo y el aprendizaje cooperativo se puede hacer el siguiente juego:

Se les pide a los alumnos que se dividan según: colores preferidos, alguno de los 5 sentidos que predomina en ellos, estación del año que prefieren, signo del zodiaco, pequeñas informaciones (parte de la ciudad donde viven, número de hermanos, aficiones), etc. Luego se les pide:

- que elaboren un eslogan de su grupo en defensa común del sentido escogido, por ejemplo. (Si han escogido el gusto- “El gusto es justo” y dibujar algo como lengua o dientes, etc.)
- que discutan con los otros compañeros en grupos mixtos donde cada uno defienda lo suyo. (“La vista es más importante que el gusto ya que sin ver no se pueden apreciar las cosas, etc...”)
- que cambien de papel poniéndose en el lugar del otro y rellenar un cuestionario simple.

Soy ... ..
Me gusta el color ... .. porque ... ..
Mi favorita parte del día es ... .. puesto que ... ..
No me gusta nada ... .. , en mi tiempo libre ... ..
Me gustan las personas que ... ..
De carácter soy ... ..
Si me toca la lotería ... ..
En un domingo perfecto para mí ... ..

Se pueden hacer miles de preguntas según el nivel de la clase.

**4.2. Crucigramas-** actividad pensada para repasar de forma amena varios temas de vocabulario o fenómenos gramaticales.

<i>Tema y objetivos:</i>	Vocabulario de la casa- objetos, muebles, electrodomésticos, etc. Repasar el vocabulario concreto. Destreza: vocabulario (gramática)
<i>Preparación:</i>	Unos 10 minutos
<i>Nivel:</i>	A1- A2
<i>Realización:</i>	El profesor prepara en casa el cricigrama con el vocabulario necesario y antes de comenzar la clase lo dibuja en la pizarra. Los alumnos se levantan uno por uno y rellenan las casillas hasta terminar el crucigrama. Duración: 15 minutos

										a	
						p		e		c	
				b		a		s		e	c
			c	a	r	r	e	t	e	r	a
				r		a		a		a	l
				r		d		c			l
e	s	q	u	i	n	a		i			e
				o				o			
								n			

Esta misma actividad se puede hacer con cualquier tipo de vocabulario- animales, plantas, términos geográficos, vocabulario de la ciudad, ropa, etc. Además es muy fácil elaborar un crucigrama con formas verbales en cualquier tiempo para repasar los tiempos.

**4.3. Sopa de letras-** también está pensada para repasar cualquier tipo de vocabulario o de fenómenos gramaticales.

<i>Tema y objetivos:</i>	Pretérito Indefinido. Repasar las formas de los verbos irregulares en Pretérito Indefinido. Destreza: gramática (vocabulario).
<i>Preparación:</i>	Unos 15 minutos
<i>Nivel:</i>	A1- A2
<i>Realización:</i>	El profesor prepara en casa el cricigrama con las formas verbales y antes de comenzar la clase lo dibuja en la pizarra. Los alumnos se levantan uno por uno y rellenan las casillas hasta terminar. Duración: 15 minutos

T	A	D	R	Y	C	F	B	N	K
U	F	U	I	N	M	U	O	H	J
V	D	R	E	T	S	I	P	U	S
E	H	S	U	P	I	M	O	S	O
A	P	V	B	G	E	O	R	E	M
Q	U	I	S	E	T	S	K	L	I
X	S	T	B	U	S	E	N	I	V
L	E	Y	O	G	I	B	H	M	U
V	Z	D	N	A	J	R	N	U	T
B	E	I	M	P	I	E	Y	H	S
N	Q	J	W	A	D	D	Q	B	E
C	S	O	A	L	O	U	T	Y	F

**4.4. Canciones-** rellenar huecos con palabras de la audición. Se puede realizar para aprender vocabulario nuevo o algún fenómeno gramatical o para repasar lo aprendido.

<i>Tema y objetivos:</i>	La canción “Ojalá” de Silvio Rodríguez. Repasar el Subjuntivo en frases temporales, relativas, finales, desiderativas, etc. Destreza: comprensión auditiva, gramática.
<i>Preparación:</i>	Unos 10 minutos
<i>Nivel:</i>	B1- B2
<i>Realización:</i>	El profesor prepara en casa la letra de la canción con huecos en lugar de las formas verbales y antes de comenzar la clase lo fotocopia y lo reparte a los alumnos. Ellos rellenan el texto escuchando. Duración: 20 minutos

### Letra de la canción *Ojalá*, Silvio Rodríguez

Ojalá que las hojas no te ... .. el cuerpo cuando... ..  
para que no las... .. convertir en cristal.  
Ojalá que la lluvia... .. de ser milagro que baja por tu cuerpo.  
Ojalá que la luna... .. salir sin ti.  
Ojalá que la tierra no te... .. los pasos.

Ojalá... .. la mirada constante,  
la palabra precisa, la sonrisa perfecta.  
Ojalá... .. algo que te borre de pronto:  
una luz cegadora, un disparo de nieve.  
Ojalá por lo menos que me... .. la muerte,  
para no... .. tanto, para no... .. siempre  
en todos los segundos, en todas las visiones:  
ojalá que no... .. tocarte ni en canciones.

Ojalá que la aurora no... .. gritos que caigan en mi espalda.  
Ojalá que tu nombre se le... .. a esa voz.  
Ojalá las paredes no... .. tu ruido de camino cansado.  
Ojalá que el deseo... .. tras de ti,  
a tu viejo gobierno de difuntos y flores.

(Verbos que faltan: toquen, caigan, puedas, deje, pueda, bese, se te acabe, pase, lleve, verte, verte, pueda, dé, olvide, retengan, se vaya)

Otras canciones que se pueden utilizar de la misma manera:

### **Amparanoia, “En la ciudad”**

Actividad de comprensión auditiva para practicar el presente del indicativo, el vocabulario de la ciudad y los grados de comparación, Niveles A2, B1, B2

### **Chavela Vargas, “Noche de bodas”**

Actividad de comprensión auditiva pensada para repasar algunos de los usos del subjuntivo- deseo y consejos, Niveles B1, B2

### **Juan Luis Guerra, “Ojalá llueva café”**

Actividad de comprensión auditiva para repasar algunos de los usos del subjuntivo- deseos, Niveles B1, B2

### **“El día que me quieras”**

El objetivo de esta actividad es que los alumnos trabajen los usos del presente de subjuntivo en oraciones temporales, así como tomar contacto con el tango, Niveles B1, B2

### **Violeta Parra, “Gracias a la vida”**

Actividad de comprensión auditiva y repaso (o introducción) de los tiempos pasados del indicativo- Pretérito indefinido y Perfecto, Niveles A2, B1

### **Jenifer López, “Qué hiciste”**

Actividad de comprensión auditiva y repaso de Pretérito Indefinido de Indicativo, Niveles A2, B1, etc.

### **Manu Chao, “Me gustas tú”**

Actividad de comprensión auditiva y repaso de gustos y preferencias, de complemento indirecto, Niveles A1, A2 ( y más canciones suyas- Si fuera Maradona)

## **4.5. Roleplay- juego de rol: Relacionar y argumentar**

<i>Tema y objetivos:</i>	La fiesta- relacionar y formar amistades en una fiesta donde nadie conoce a nadie, presentarse y hablar de sí, organizarlos en las mesas. Destreza: expresión oral, fomentar las estrategias de argumentación.
<i>Preparación:</i>	Unos 15 minutos- para preparar y repartir los papeles
<i>Nivel:</i>	A2- B1- B2
<i>Realización:</i>	El profesor prepara los papeles con sus rasgos y los reparte a los alumnos, si le parece necesario los anota en la pizarra. Ellos hacen los diálogos respectivos. Duración: 30 minutos

Protagonistas:

**Periodista-** vives en Luxemburgo pero quieres conocer el mundo y viajas bastante, sobre todo por los países árabes, actualmente escribes algo sobre investigación médica.

**Piloto-** vives en Atenas, tienes una familia numerosa, no te gusta el lugar donde vives, quieres aprender a bailar, practicas deportes acuáticos.

**Director de banco-** vives en Berlín, te gustaría tener buenas relaciones con la gente, pasas tus vacaciones en lugares exóticos, te interesa la antigüedad.

**Pintor-** vives en México, últimamente te sientes inseguro y estresado, no te atreves a exponer tus obras, quieres conocer a alguien que te ayude a superar tus fobias.

**Astrólogo-** vives en Toronto, quieres obtener conocimientos profundos de Internet y de computación, viajas mucho por el Oriente, eres ex-campeón de parapente.

**Experta en informática-** vives en Túnez pero te gusta Sudamérica, te interesan los deportes y la acción.

**Profesor de danza-** vives en Goa, necesitas reconocimiento profesional y quieres poner tu propia academia de danza pero te falta el dinero.

**Psiquiatra-** Vives en Moscú, estás harta de tus pacientes, quieres escribir un libro sobre tus experiencias y necesitas que alguien te dé ideas.

Se puede hacer este mismo juego con otra historia- por ejemplo en un barco naufragado, con algunos sobrevivientes que serán los protagonistas de la nueva historia, se les asignarán papeles- un cura, un político, un joven en paro, una pareja de enamorados, etc., se les dice que están todos en peligro de muerte porque van en un barco que no puede con el peso de todos. Si uno de ellos no salta, el barco se hundirá. Entonces discuten para decidir quién tiene que saltar. Naturalmente cada uno se defenderá para no ser el elegido. Al final se puede hacer una votación.

Así se practicarán las frases condicionales, por ejemplo. Este juego se puede hacer como precalentamiento en una clase en la que haya un debate «serio» para así despertar en el alumno estrategias de aprendizaje. También se puede jugar asignando un personaje famoso a cada alumno para ser más divertido el juego.

#### 4.6. Charlas- debates:

Por ejemplo, los estereotipos que existen sobre mujeres y hombres.

<i>Tema y objetivos:</i>	Charla- debate. Tópicos sobre mujeres y hombres. Destreza: expresión oral, fomentar las estrategias de argumentación; gramática- grados de comparación.
<i>Preparación:</i>	Unos 10 minutos
<i>Nivel:</i>	A2- B1- B2
<i>Realización:</i>	El profesor prepara prepara las frases y las anota en la pizarra. Ellos hacen la conversación tratando de argumentar. Duración: 20 minutos

Frases- tópicos:

Las mujeres:

- nunca dicen lo que piensan

- son más inteligentes y mucho más cultas que los hombres
- son más fieles que los hombres
- son pésimas cuando conducen
- son chismosas

Los hombres:

- son más sensibles de lo que parecen
- ganan más dinero que las mujeres
- tienen más oportunidades profesionales
- son mejores amigos que las mujeres
- un hombre de verdad nunca llora

Otro ejemplo- sobre el medio ambiente- se puede preparar previamente por los alumnos, y que cada uno se encargue de presentar algo, según el tema.

- ¿Cuánta contaminación hay en la ciudad donde vives?- poca, mucha, bastante, nada.
- ¿Qué problemas ecológicos tiene tu ciudad?
- ¿Cuánto se recicla y qué materiales?
- ¿Cuánta energía renovable se produce?- eólica, solar
- ¿Qué problemas relacionados con la naturaleza tiene tu país?- desertización, incendios, inundaciones, ruido, etc.

#### 4.7. El juego del “stop”:

<i>Tema y objetivos:</i>	Cualquier tema de vocabulario. Destreza: vocabulario, ortografía
<i>Preparación:</i>	Ninguna, hace falta solo papel y bolígrafo
<i>Nivel:</i>	A2- B1- B2
<i>Realización:</i>	En un papel cada alumno hace 4 o 5 columnas y a cada una le pone de título una categoría. Por ejemplo “Nombres de persona”, “Comida o bebida”, “Animales”, “Países”, “Idiomas”, “Verbos”, o la categoría que se quiera repasar. Entonces el profesor dice el abecedario rápidamente y en voz baja. Cuando uno de los alumnos dice “Stop”, se para. Se dice la letra en la que se ha detenido y todos los alumnos tendrán que escribir en cada categoría una palabra que empiece por esa letra. El primer alumno que complete todas las categorías vuelve a decir “Stop” y ya nadie puede escribir. Se juega 5 o 6 veces y al final se suman todos los puntos. Gana quien más puntos haya conseguido. Duración: 20 minutos

Ejemplo:

Profesor: A, b, c, ...

Clase: ¡Stop!

Profesor: La “M”

#### **Jugador 1:**

	<i>Nombre de persona</i>	<i>Comida</i>	<i>Verbo</i>	<i>Animal</i>
	Marta	merluza	mentir	mono
<b>Puntos:</b>	5	20	10	20

**Jugador 2:**

<i>Mario</i>	-	<i>masticar-</i>	
<b>Puntos:</b> 5	-	10	-

**Jugador 3:**

<i>Marcos</i>	<i>maíz</i>	-	<i>mosca</i>
<b>Puntos:</b> 5	20	-	20

*etc.*

**4.8. Otros juegos y actividades:**

- **Ni sí ni no-** contestar a ciertas preguntas sin utilizar sí y no  
“Hola Frank, ¿estás bien?  
Bastante bien.  
¿Eres inglés, verdad?  
Efectivamente, soy de Londres.  
¿Pero no dijiste que eras de Edinburgo?  
No, soy de...  
¡Eliminado!”

- **El ahorcado-** se escribe en la pizarra la palabra con los espacios vacíos de las letras
- **Si fueras animal, qué animal serías** (libro, coche, ciudad, país, mueble, bebida, color, actor famoso, etc.) y por qué- conversación y práctica de las frases condicionales.
- **Adivina quién es-** los estudiantes apuntan sobre una hoja algún dato personal (gustos, apariencia física, aficiones, edad, etc.) pero sin mencionar su nombre. Luego se mezclan los papeles y se reparten al azar. Cada uno lee la representación de su compañero y trata de adivinar quién es; se puede jugar con personas famosas también.
- **La fiesta-** para conocer a sus compañeros- se organiza una fiesta y cada uno dice su nombre y un objeto que va a llevar a la fiesta que comienza por la primera letra de su nombre. “Soy María y voy a traer música.” El otro sigue “Ella es María y va a traer música, yo soy Cirilo y me encargo de las cervezas.” Si alguien se equivoca, va a l final de la lista y repite todo lo que han dicho los demás, cuando le toque.
- **Una encuesta-** sobre el mundo hispano, “Sabías que...” y los alumnos contestan con Falso o Verdadero en grupos y luego hacen un comentario sobre lo que más les ha impresionado.

Por ejemplo:

En España hay 3 lenguas oficiales- V / F

Si invitas a tus amigos españoles a casa te traen una botella de vino- V / F

En los taxis de Nicaragua hay que regatear- V / F

En Chile hay una dictadura militar – V / F

El Rey de España y el Presidente de Venezuela son buenos amigos- V / F

El día de muertos en México es día de luto- V / F

Cuba produce uno de los mejores tabacos- V / F, etc.