



¡LA LETRA CON JUEGO ENTRA!: ACTIVIDADES PARA DINAMIZAR LA CLASE CON NIÑOS Y ADOLESCENTES.

Encuentro Profesores Español en Escandinavia
15/16 junio de 2017

Ainoa Polo
info@freshlinguas.com

 +34 634 992 901

www.freshlinguas.com





¿QUÉ TIENEN QUE VER ESTOS NÚMEROS CONMIGO?

Dinámica romphielos perfecta para primer día de clase con cualquier grupo a partir de A1.2. El profesor escribe tres números o palabras y los alumnos deben descubrir por qué son importantes para él. A continuación, el profe cuenta la anécdota sobre la palabra.



A TODO EL MUNDO LE GUSTA COTILLEAR... Y ESCUCHAR HISTORIAS

Después de dar clases en varios rincones del mundo, he llegado a la conclusión de que hay una cosa que une a todos mis estudiantes: ¡les encanta cotillear sobre su profe! Llévalas fotos de tu familia, de tu barrio, cuéntales historias sobre tu vida... Todo lo que puedas compartir tuyo, les interesará y les encantará.

VERDADERO O FALSO:

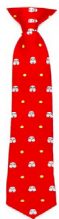


Con este juego puedes practicar diferentes construcciones. Si quieres usarlo para practicar el verbo “gustar”, pide a los alumnos que escriban 5 o 6 frases usando variantes del verbo para expresar gustos en un trozo de papel donde deben poner su nombre. La consigna es que una de las frases debe ser una mentira. Una vez escritas, reparte las hojas de forma aleatoria; el alumno debe leer la información y tiene que adivinar cuál es la mentira.



BUSCA AL ALGUIEN QUE...

Esta actividad se puede adecuar a diversos niveles y objetivos. Dale a los alumnos la información en un hoja y haz que busquen entre sus compañeros a alguien que comparta las mismas características. Puedes incluir preguntas sobre cosas que saben hacer, pero deben demostrarlas, no vale decir simplemente: “Sí, sé hacerlo”. También puedes lanzar unos post-it con la información... y que se busquen entre ellos.



¡ME PONGO SERIA!

Cuando me pongo la corbata me pongo muy muy seria y todo el mundo debe tratarme con mucho respeto y “de usted”, por supuesto. La interacción debe ser más formal. Puedes tener varias corbatas para utilizarlas cuando hagas un role playing. Una sugerencia, si tienes clase con niños, podéis hacer las corbatas de cartulina y guardarlas.



¿TE GUSTA PITUFAR?

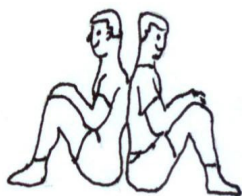
Detrás de “pitufar” puede esconderse cualquier verbo. Pide al alumno que piense en un verbo, o dáselo tú (lleva tu kit de verbos). Los demás miembros de la clase tienen que hacerle preguntas cerradas para acertarlo (solo se puede contestar con “sí” o “no”).

Ejemplo: ¿Pitufas solo? Respuesta: Sí. Pregunta: ¿Pitufas en tu habitación? Respuesta: Sí. Y así sucesivamente hasta que aciertan.



¡SUBASTA DE ERRORES!

Para llevar a cabo esta actividad me gusta usar dinero de verdad. Forma grupos y reparte el mismo dinero a cada uno. Escribe en la pizarra las frases con las que quieres trabajar. Cada grupo deberá pujar en secreto por la frase o frases que crea que son correctas. Al final, se puja en abierto. El grupo que haya apostado más dinero, se lleva la apuesta. Actividad ideal para cerrar la clase y comprobar que se conocen las reglas y resolver dudas.



ESPALDA CONTRA ESPALDA. TÚ LLEVABAS...

Vamos a practicar la descripción de la ropa con un sencillo juego que conjuga conocimiento y ¡memoria! Pon en pie a tu clase. Pídeles que caminen unos segundos, observándose; cuando des una palamada y digas “stop”, deben correr a buscar una pareja y colocarse espalda con espalda. A continuación, un alumno describe al otro sin mirarse, claro está. Dale más emoción dándole al que escucha un matamoscas.



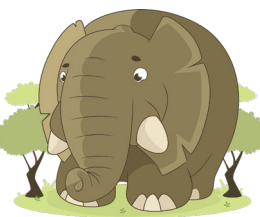
QUIÉN ES QUIÉN... ¡HUMANO!

Este variante del juego de mesa es ideal para jugar con grupos grandes. En vez de tablero, jugaremos con personas. Piensa en una persona del grupo y escribe su nombre en un papel. Escoge a un alumno, que tendrá que adivinar en quién has pensado. El grupo se pone de pie mientras que la persona que se la liga va haciendo preguntas cerradas. “¿Es rubio?”. “No”. Entonces deben sentarse los rubios. Así hasta que quede uno.



PINTAMOS CUADROS... Y HACEMOS UN MANNEQUIN CHALLENGE.

Escoge los cuadros con los que quieres trabajar, haz grupos y nombra a un líder, que será el encargado de pintar verbalmente el cuadro. Los compañeros del grupo se irán colocando tal y como indica el líder. El grupo que pinte mejor el cuadro y además lo adivine ¡gana! Una vez que hayan terminado el cuadro, puedes hacer un “mannequin challenge”. Seguro que a tus alumnos adolescentes les encantará.



¿ADIVINA QUIÉN O QUÉ SOY!

Este juego se puede hacer con diferentes objetos. A mí me gusta usarlo cuando quiero trabajar con verbos de rutina. Para ello uso figuritas de animales del Tiger. Dale un animal a cada estudiante. Cada uno debe contar su vida en primera persona sin decir qué animal es. Los compañeros tendrán que adivinar de qué animal se trata. Puedes hacerlo con objetos, lugares, personajes o momentos históricos, etc. OJO, pon el reloj en marcha.



¡NOS VAMOS DE VIAJE!

Nos vamos de viaje y necesitamos hacer las maletas. Trabaja el vocabulario de la ropa a través de un sencillo juego usando unas maletas hechas con cartulina. Haz grupos y dales una maleta, un lugar, una estación... Deben decidir la duración y tipo de viaje para escoger la ropa adecuada. Otro grupo debe abriri la maleta y adivinar a dónde viajan.



¡SORPRESA!

Normalmente uso esta actividad para trabajar la descripción. Escondo un objeto o una palabra en una caja (o en cualquier sitio) para darle más emoción a la actividad. Este simple hecho, puede cambiar la actitud del alumnos, y no te digo ya cuando lo haces en una clase con niños o adolescentes. ¡Un triunfo!



COSAS EN COMÚN... NOS ATAN

Con este juego se pueden practicar diferentes contenidos: verbo gustar, verbo de rutinas, pretérito perfecto compuesto o simple... Solo necesitas un trozo de cuerda. Coloca a dos alumnos cogiendo de cada extremo. Deben formularse preguntas para descubrir las cosas que tienen en común. Por ejemplo: “A mí me gusta el café, ¿y a ti?”. “A mí también”. Por cada cosa en común, dan un paso hacia adelante. Por cada diferencia, un paso atrás.



¿HAS PRESTADO ATENCIÓN?

Comprueba la atención de tu alumnado y su interés con esta rutina de fin de clase. A los más pequeños, les encanta. ¿Y si cada al final de cada clase les mandas preparar una pregunta a cada alumno/grupo sobre la lección, las vas guardando en un sobre y al final de la unidad las usáis para hacer un repaso?



HOY HE APRENDIDO QUE...

¿Por qué hacer un aburrido resumen en la pizarra cuando los propios alumnos pueden ir escribiendo en un mural los contenidos de cada lección de forma periódica y mucho más atractiva?



NO TE PIERDAS NUESTRO PHOTOCALL

Lleva accesorios a clase, disfraces y hazte fotitos.

¿Quieres ser un profesor “muy fresco”? Pues hazte una foto en nuestro photocall para gritarlo al mundo ;-)

Y PARA ACABAR... UNA PEQUEÑA REFLEXIÓN TEÓRICA

A estas alturas, ya nadie duda de que **el juego es una herramienta que puede modificar conductas** y activar la motivación para aprender. Un juego a tiempo en una clase con adultos nos sirve para energizar la clase. En cambio con los más pequeños el planteamiento de la clase se basa prácticamente en el juego didáctico **que les permita moverse, tocar, sentir y experimentar situaciones reales.**

El **efecto sorpresa**, el **poder del descubrimiento**, el acicate de la **curiosidad** y la sensación de **reto** son factores clave para mantener la atención de los niños y adolescentes. ¿Cómo podemos mantener a niños de primaria sentados durante horas en un pupitre? Es imposible. Ni podemos, ni debemos: un niño de esa edad tiene que moverse cada veinte minutos. ¿Cómo captar la atención de un chico en plena pubertad? Solo lo conseguiremos tratando temas que les gusten.

Los niños **aprenden con todos sus sentidos** y la implicación del **componente emocional** es altísima. A estas edades el desarrollo del hemisferio derecho está en plena ebullición por eso fomentar la creatividad y el aprendizaje a través de los sentidos es algo crucial.

Por este motivo en nuestras clases debemos poner a funcionar a tope los cinco sentidos. Con ayuda de Harry, nuestra mascota de peluche, jugaremos con frutas de verdad, con billetes y monedas de plástico, con globos, usaremos marionetas, dados, decenas flashcards y de cuentos ilustrados. Cantar, bailar, actuar, reírse y contar. Y con los adolescentes, podemos aplicar todo lo anterior y trabajar a partir de temas afines a ellos.

Sin duda la mejor clase con niños es aquella de la que **los pequeños salen contándole a sus padres con pelos y señales lo que han hecho.**