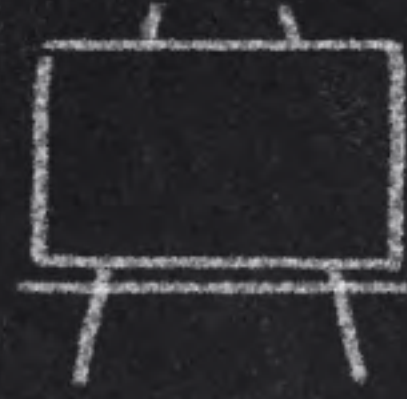




b



Actividades para hablar por los codos



Por: Paco Asencio



Antes de empezar...



Crea situaciones donde la lengua meta sea utilizada de manera significativa.



Construye un espacio seguro en el aula para que tus estudiantes se expresen sin miedo al error.



No interrumpas a tus estudiantes para corregirles.



Antes de empezar...



Permíteles usar su lengua materna en caso de que sea necesario.



Crea y adapta materiales teniendo en cuenta las características y los gustos de tus estudiantes.



Conoce las motivaciones que tus alumnos tienen para aprender español.



Antes de empezar...



b



Ten en cuenta en todo momento la edad y el desarrollo cognitivo de tus estudiantes.

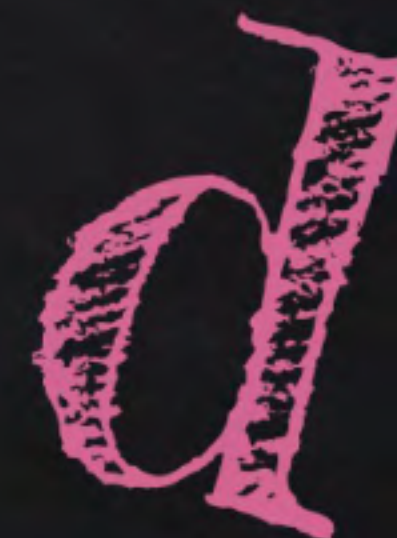


Cuida de sus emociones y de las tuyas propias.



"Solo se aprende aquello que se ama"

Francisco Mora





b



1 - ¿Quién es más...?

Por: Paco Asencio



1

Los estudiantes se sientan formando un círculo





Los alumnos jugarán utilizando
cartas de animales



LOS ANIMALES		LOS ANIMALES	
 <p>El Gato</p>	 <p>El Puma</p>	 <p>El Tiburón</p>	 <p>La Cebra</p>
 <p>El Rinoceronte</p>	 <p>El Perezoso</p>	 <p>El Lobo</p>	 <p>La Tortuga</p>

3

La profesora reparte cinco cartas a cada uno de los estudiantes.

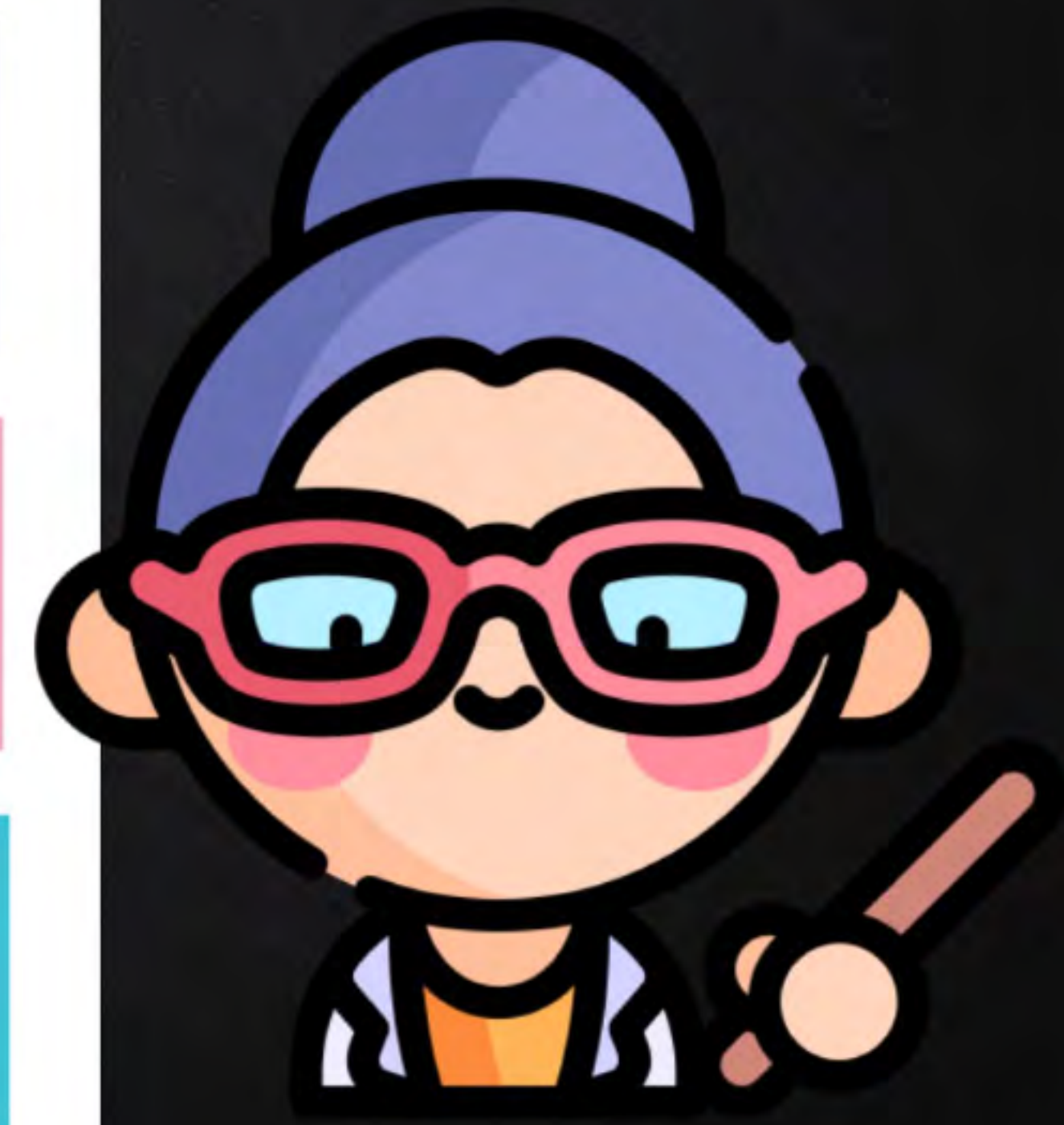


4

Por turnos, la profesora mostrará tarjetas con diferentes adjetivos....



ADJETIVOS	ADJETIVOS
Fuerte 	Pequeño 
Débil 	Rápido 
Grande 	Lento 



5

Por ejemplo, si la profesora muestra la tarjeta con el adjetivo "fuerte", los estudiantes tendrán que jugar un animal que sea fuerte



6

Los alumnos juegan sus cartas...



Fuerte



Los alumnos debaten acerca de cuál es el animal más fuerte...



¿Y la serpiente?

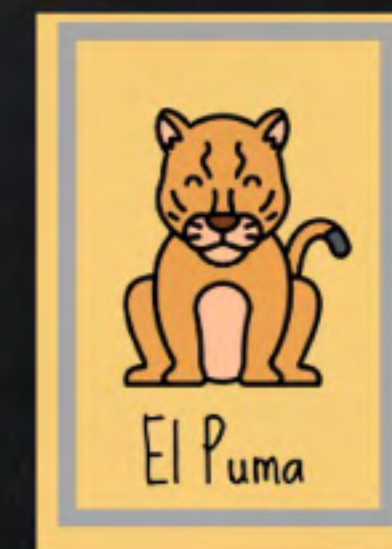
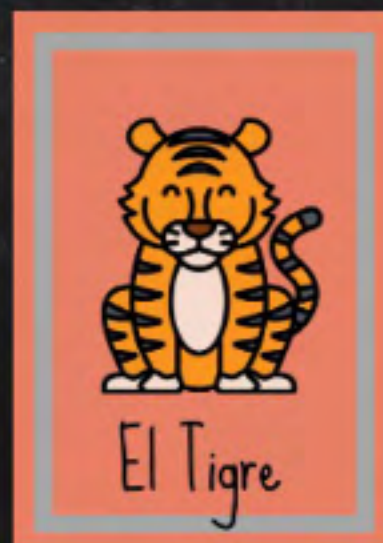
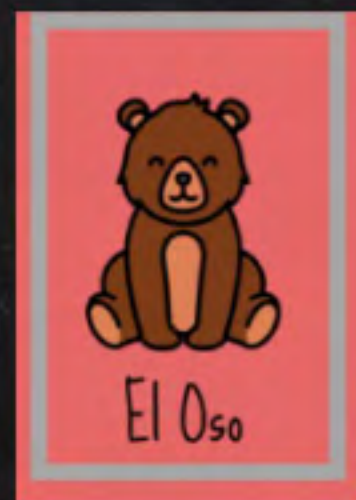
El Conejo no es muy fuerte....

El Oso es más fuerte que el tigre

El Tigre es el más fuerte

¿Nadie vota al gorila?

El Puma no es tan fuerte como el tigre



8

Y votan para decidir que animal es el ganador....

Es momento de votar....



Tigre

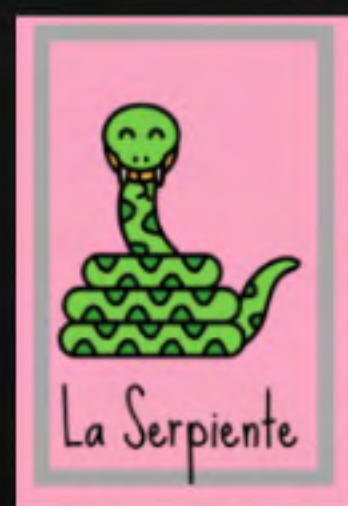
Oso

Gorila

Conejo

Tigre

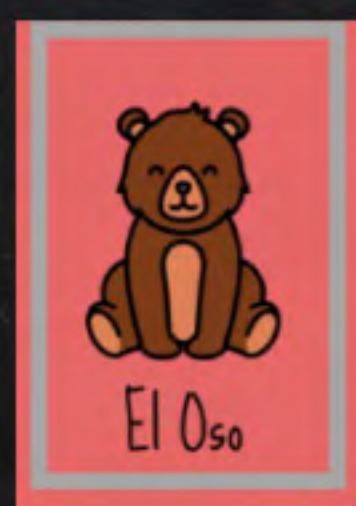
Tigre



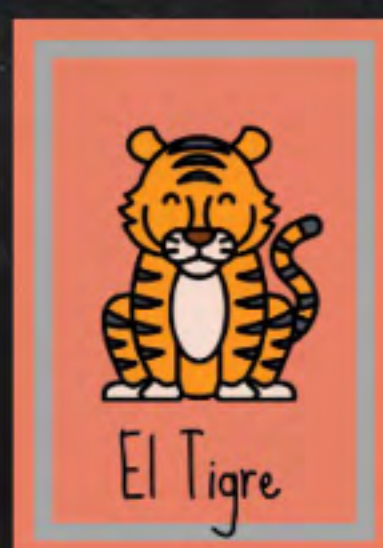
La Serpiente



El Conejo



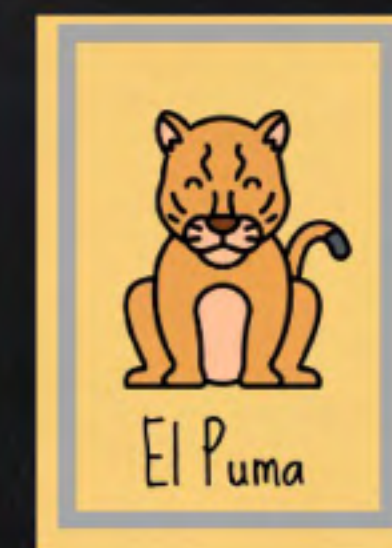
El Oso



El Tigre



El Gorila



El Puma

9

El estudiante que consigue más votos gana la ronda y se lleva las cartas de los demás...

¡Siiiiiiii!

El ganador con 3 votos es el Tigre.



10

La profesora vuelve a mostrar una nueva carta e iniciamos la segunda ronda...



II

La actividad continua hasta que los estudiantes se queden sin cartas. El que consiga más cartas, gana la actividad



12

Algunas reglas y variaciones a tener en cuenta....



Durante las votaciones, los estudiantes no pueden votarse a sí mismos.



Haz tus propias cartas utilizando Canva para trabajar los contenidos que quieras. También puedes jugar con cartas diseñadas por tus estudiantes.



Si queremos poner las cosas más difíciles, el profesor puede mostrar dos cartas con adjetivos en una sola ronda. Por ejemplo, fuerte y grande.

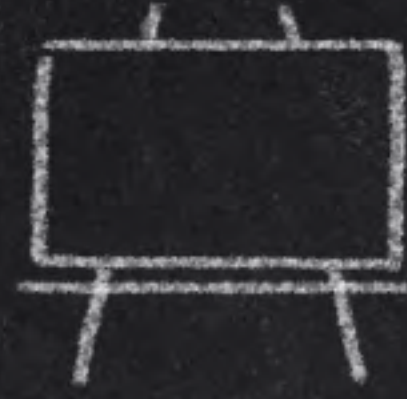


Las decisiones tienen que ser tomadas por unanimidad. En caso de que haya un empate de votos, el profesor tendrá el voto de desempate.





b



2 - El Infiltrado

Por: Paco Asencio



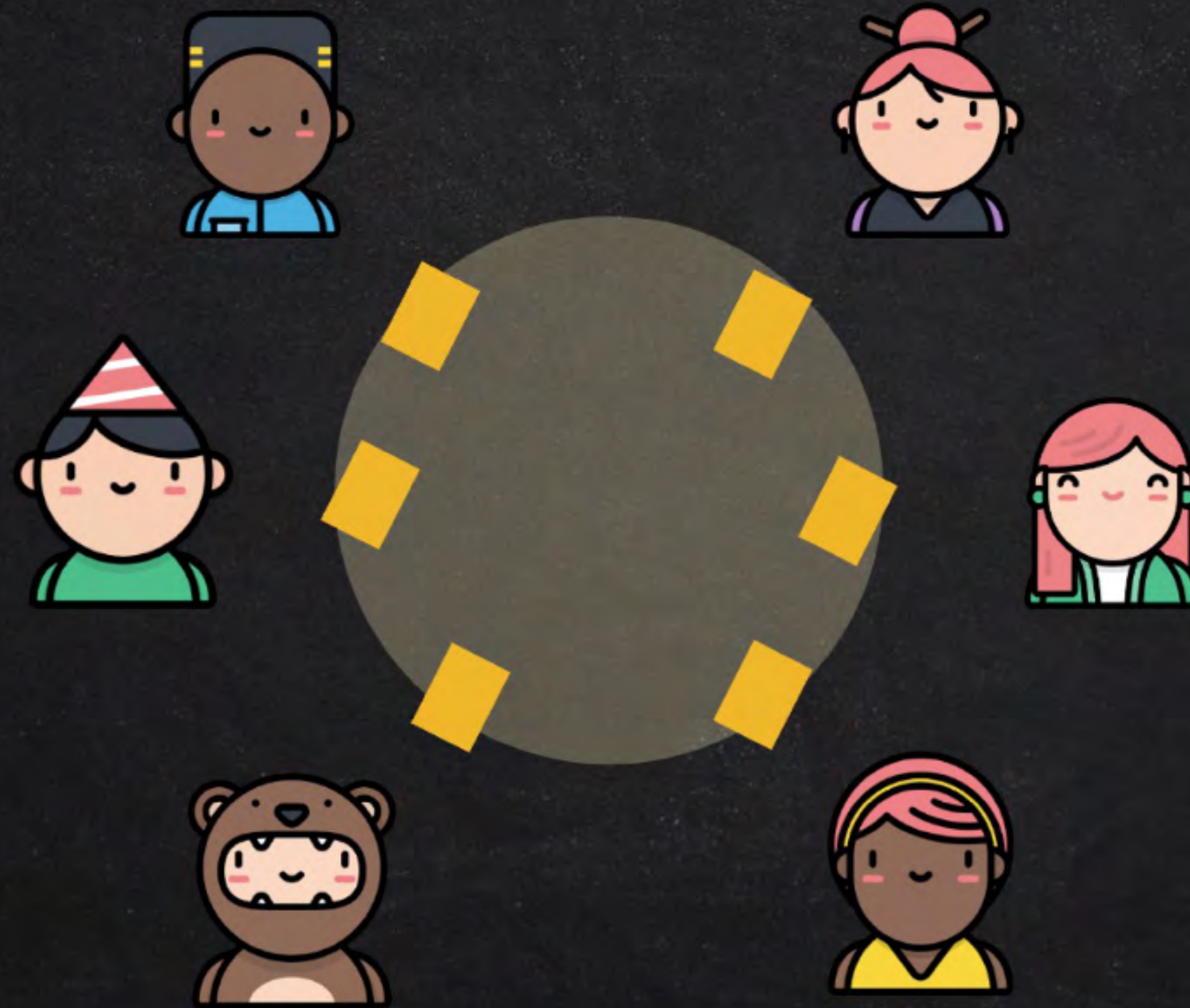
1

Los estudiantes se sientan
formando un círculo



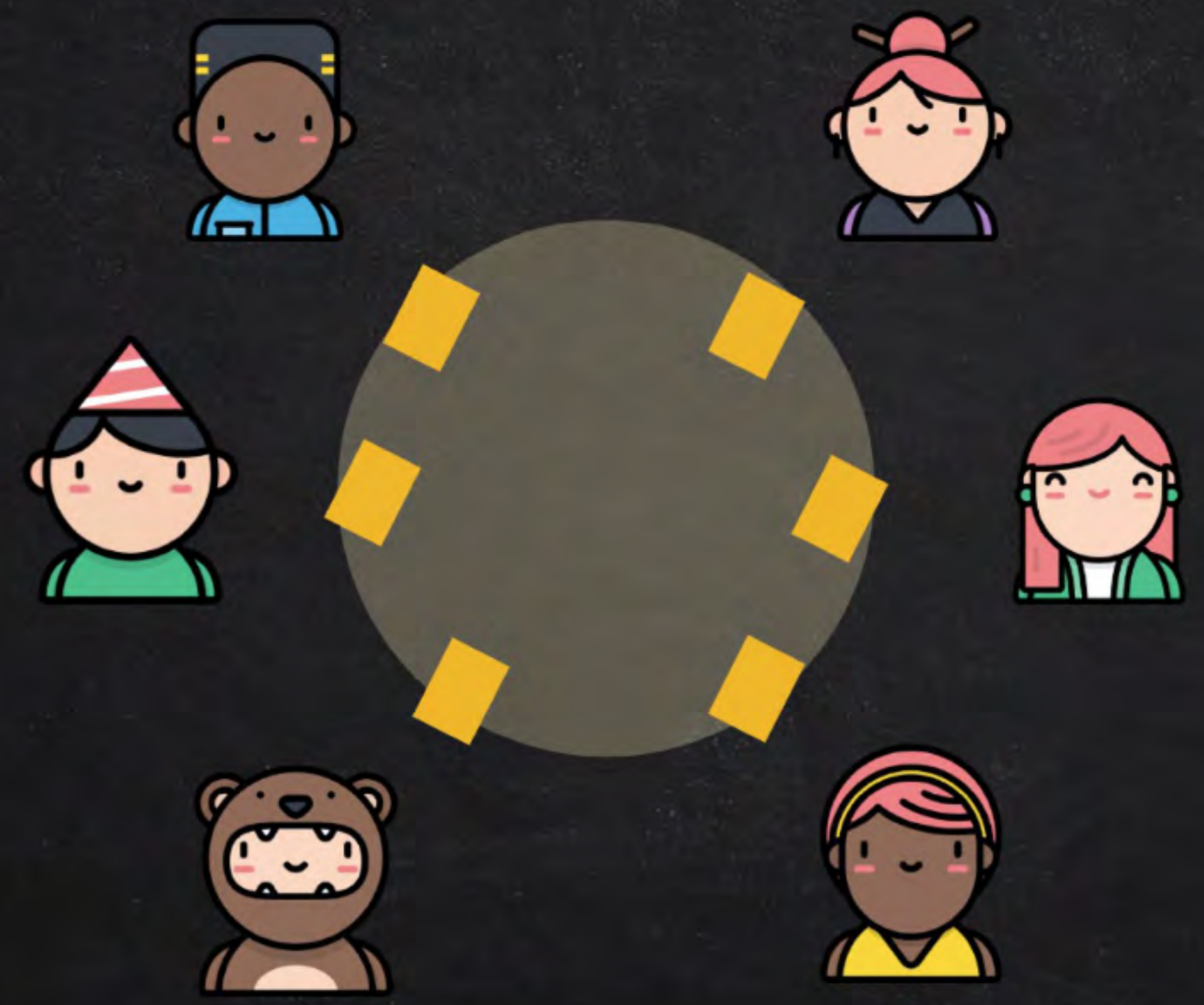
2

Cada estudiante recibe una carta con una imagen



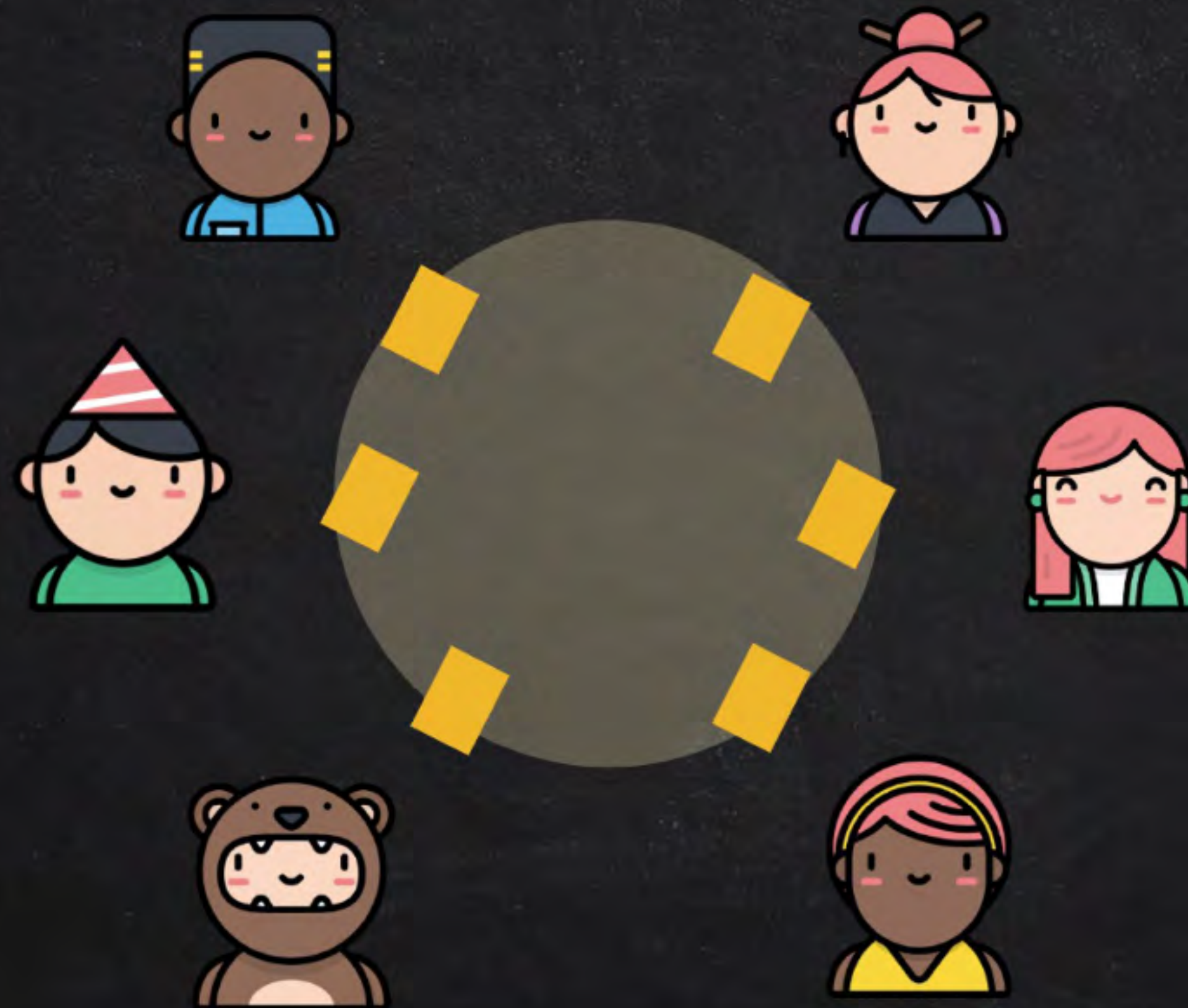
3

Todos los estudiantes, menos uno, recibirán la misma carta. El estudiante con la carta diferente, será el infiltrado.



4

Los jugadores deberán mantener ocultas sus cartas. El objetivo del juego es averiguar quién es el infiltrado.



5

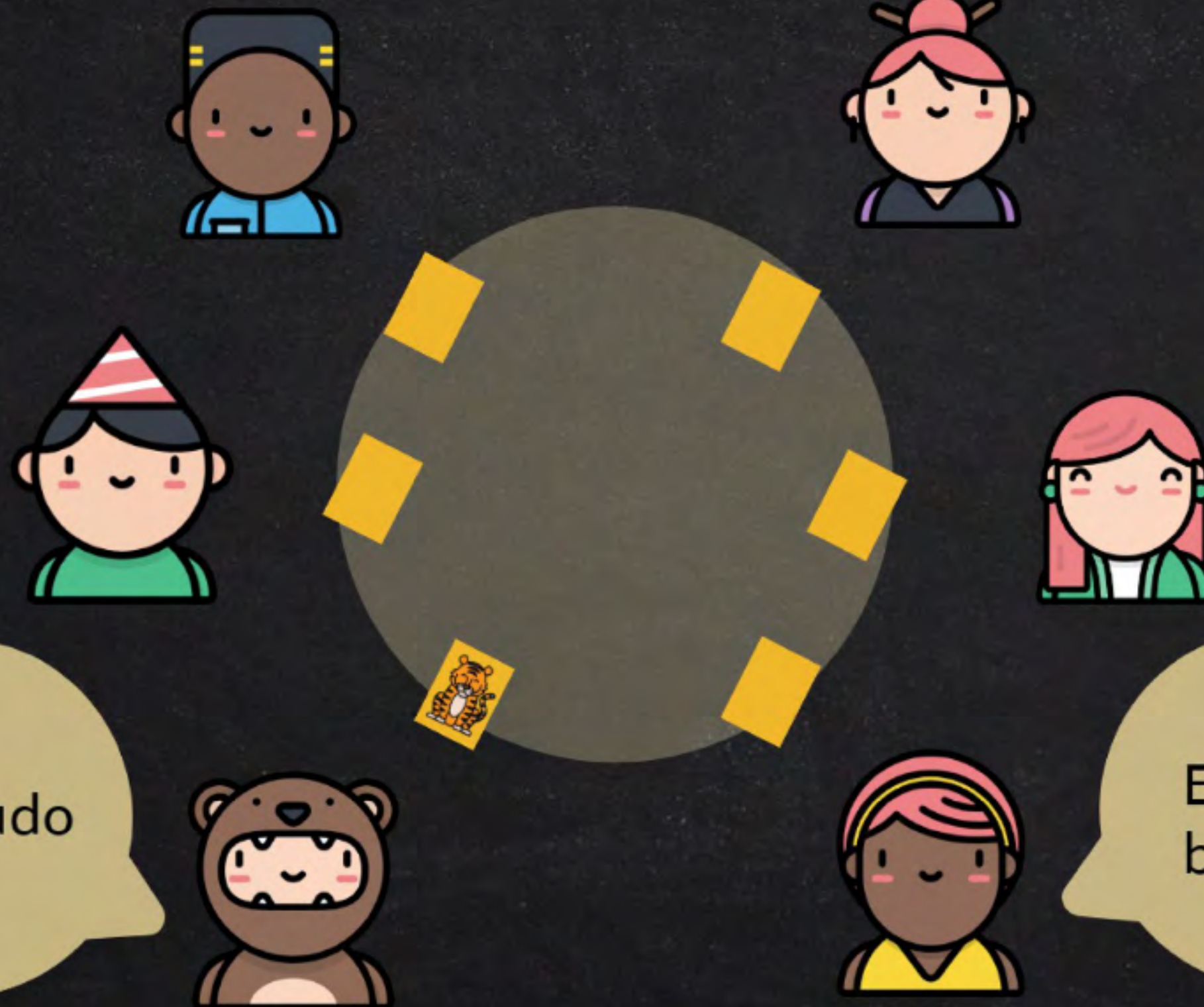
En cada ronda del juego y por turnos, los jugadores tendrán que describir con una palabra o frase la imagen que aparece en su tarjeta.

Le gusta el
pescado

Es peludo

Es pequeño

Es muy
bonito



6

Los investigadores tendrán que prestar atención a las descripciones de sus compañeros para encontrar pistas que indiquen quién es el infiltrado.

Le gusta el pescado



Es pequeño



Es peludo



Es muy bonito



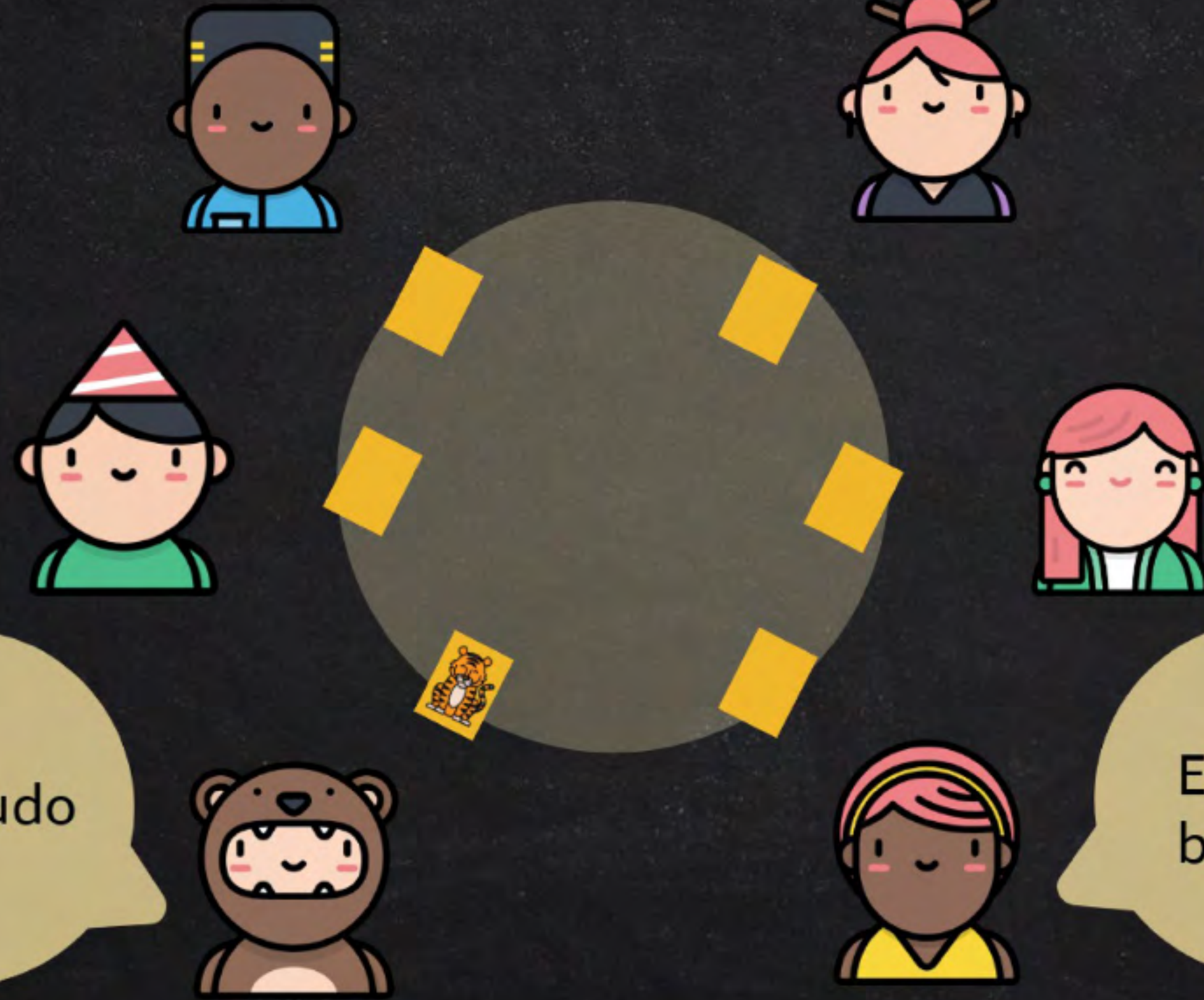
El infiltrado tendrá que medir sus palabras para no delatarse.

Le gusta el
pescado

Es pequeño

Es peludo

Es muy
bonito



8

Una vez finalizada la ronda de descripciones los estudiantes tendrán que debatir entre ellos quién es el infiltrado.

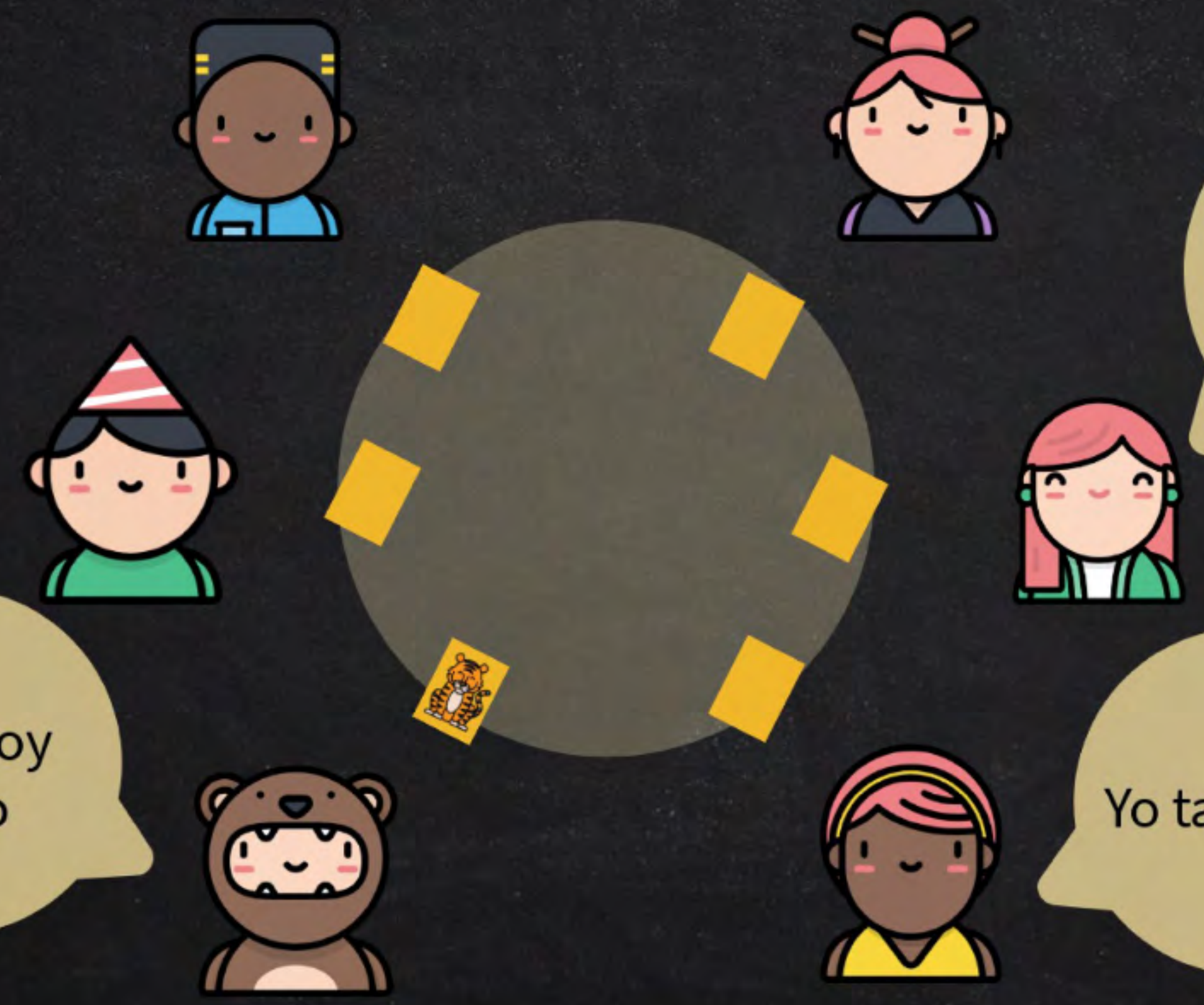
Cuando hayan tomado la decisión, el acusado tendrá que mostrar su carta.

Yo no soy.
Es Marta.

No estoy
seguro

Yo creo que el
infiltrado es
Álvaro

Yo también



9

En caso de que el acusado sea el infiltrado, el juego acaba y ganan los investigadores.

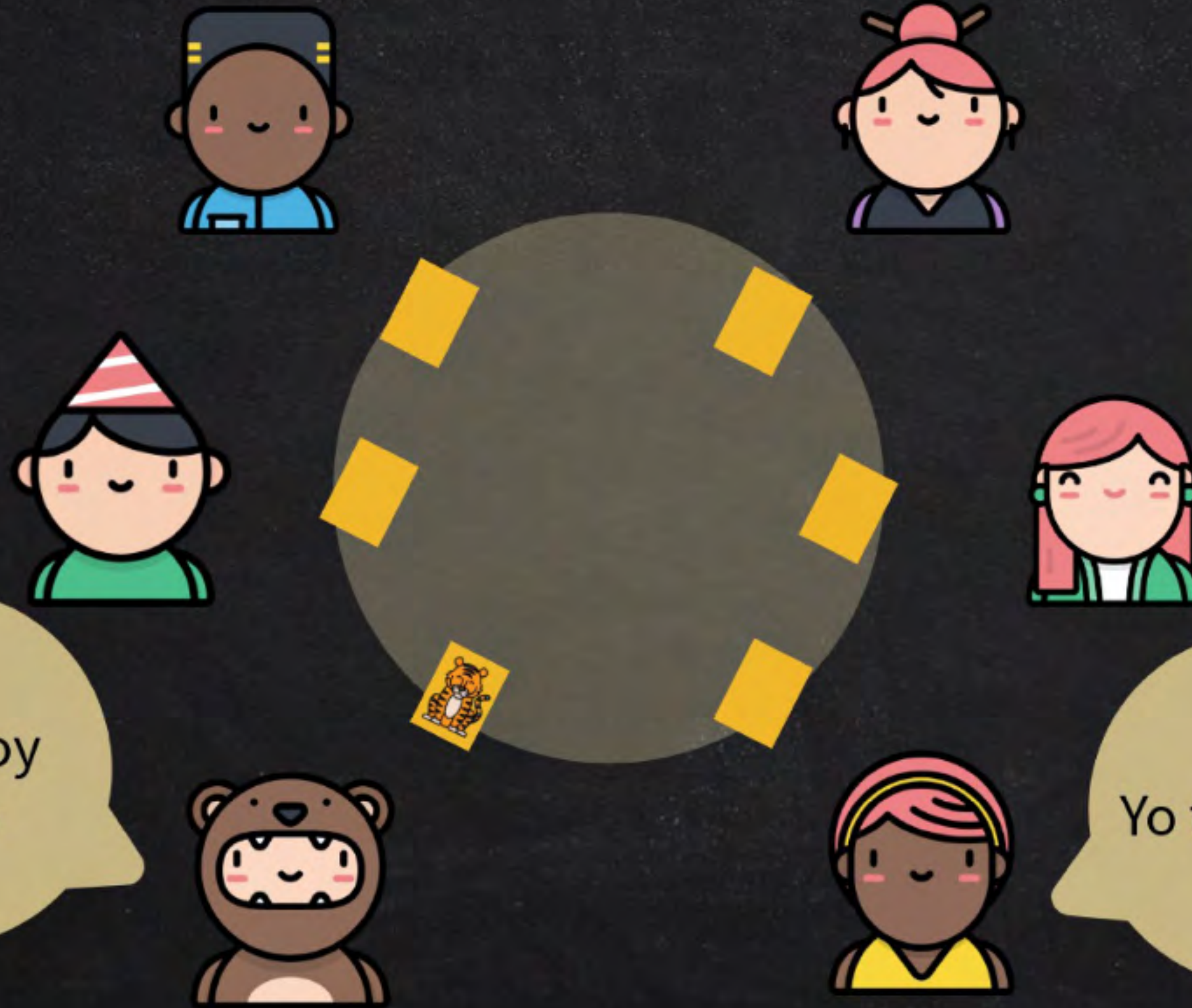
En caso contrario, la persona acusada es eliminada y el juego continua, iniciando una nueva ronda de descripciones.

Yo no soy.
Es Marta.

No estoy
seguro

Yo creo que el
infiltrado es
Álvaro

Yo también



10

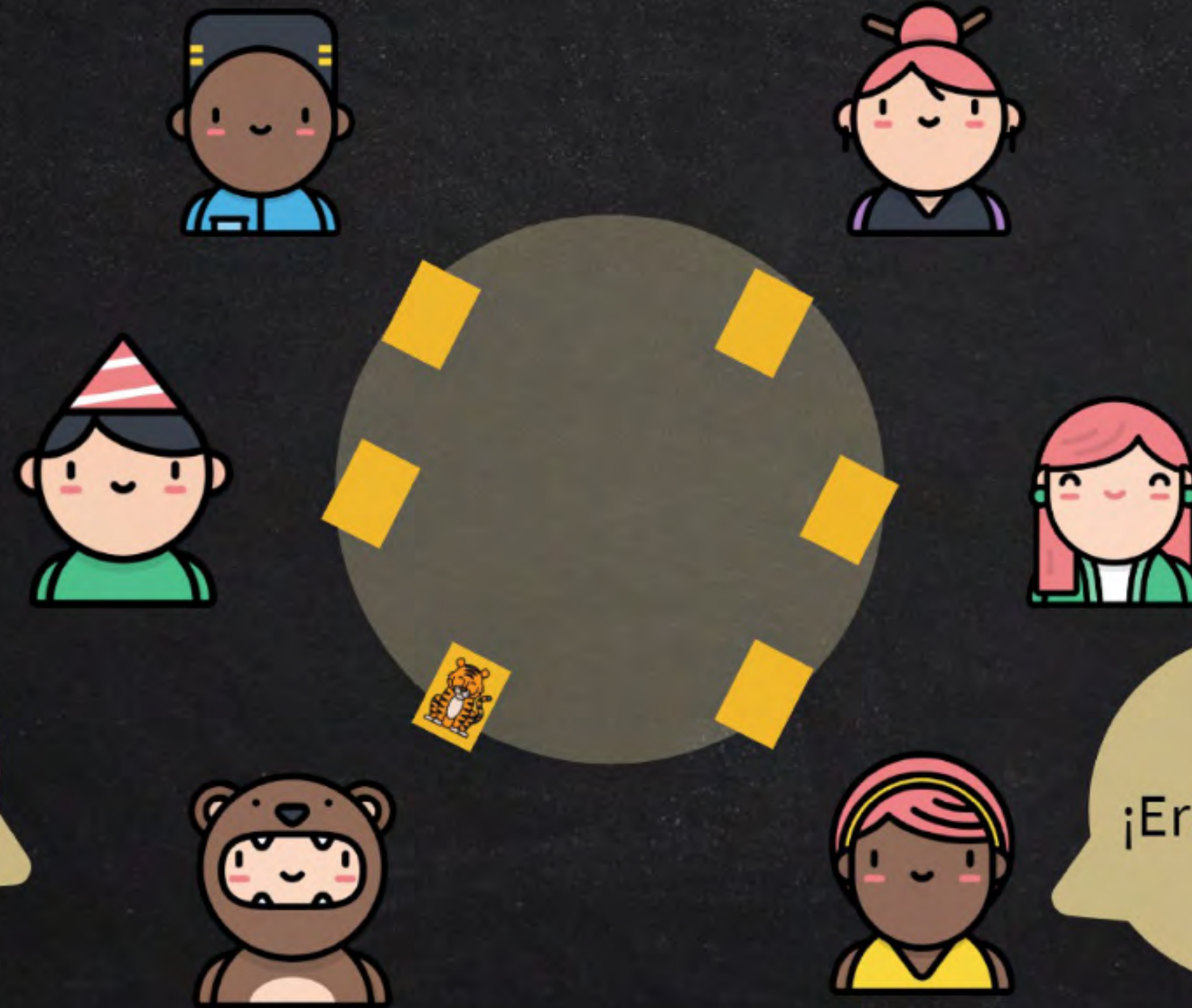
Si después de 4 rondas el infiltrado no ha sido descubierto, este ganará la partida.

¡Bien jugado!

¡Yo era el infiltrado!

¡Oh no!

¡Era Sergio!





Algunas reglas y variaciones a tener en cuenta...



El infiltrado no puede mentir. El infiltrado no sabrá que él es el infiltrado hasta escuchar las descripciones de sus compañeros.



El juego puede ser más o menos difícil dependiendo de lo parecida o diferente que sea la imagen que hemos elegido como infiltrada.



Si queremos poner las cosas más difíciles a los investigadores, podemos hacer que haya más de un infiltrado.



Las decisiones tienen que ser tomadas por unanimidad. En caso de que haya un empate de votos, el eliminado será decidido al azar.





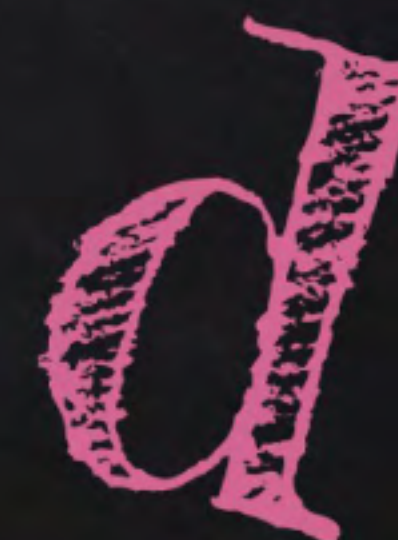
b



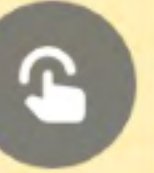
3 - Hablar por hablar



Por: Paco Asencio

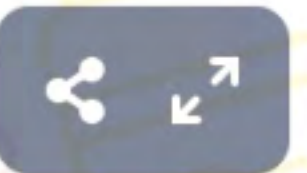


HABLAR POR HABLAR



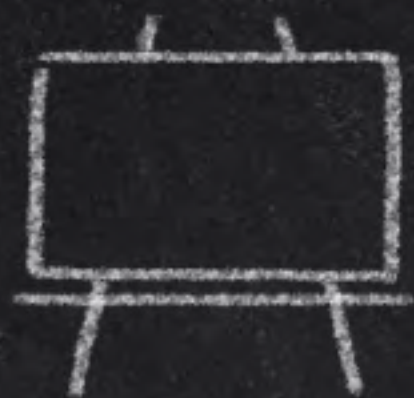
	1	2	3	4	5	6
1	Red	Red	Red	Red	Red	Red
2	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange
3	Red	Red	Red	Red	Red	Red
4	Cyan	Cyan	Cyan	Cyan	Cyan	Cyan
5	Green	Green	Green	Green	Green	Green
6	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow

Haz clic en la ruleta





b



4 - Cuéntame un cuento

Por: Paco Asencio



Cuéntame un Cuento

CHIT CHAT
español

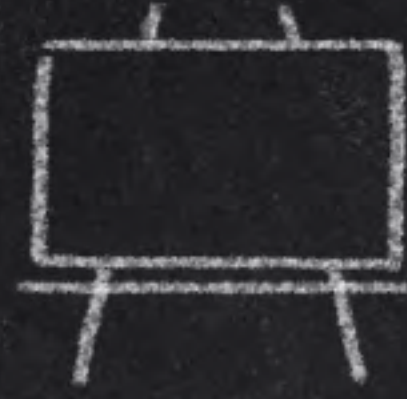
ELE
INTERNACIONAL

								
								
1			1			1		
								
								
1			1			1		

Diseñado por:
Paco Asencio



b



5 - Escapando del Dinosaurio



Por: Paco Asencio



ELIGE TU PERSONAJE



FINAL

COMIENZO





b



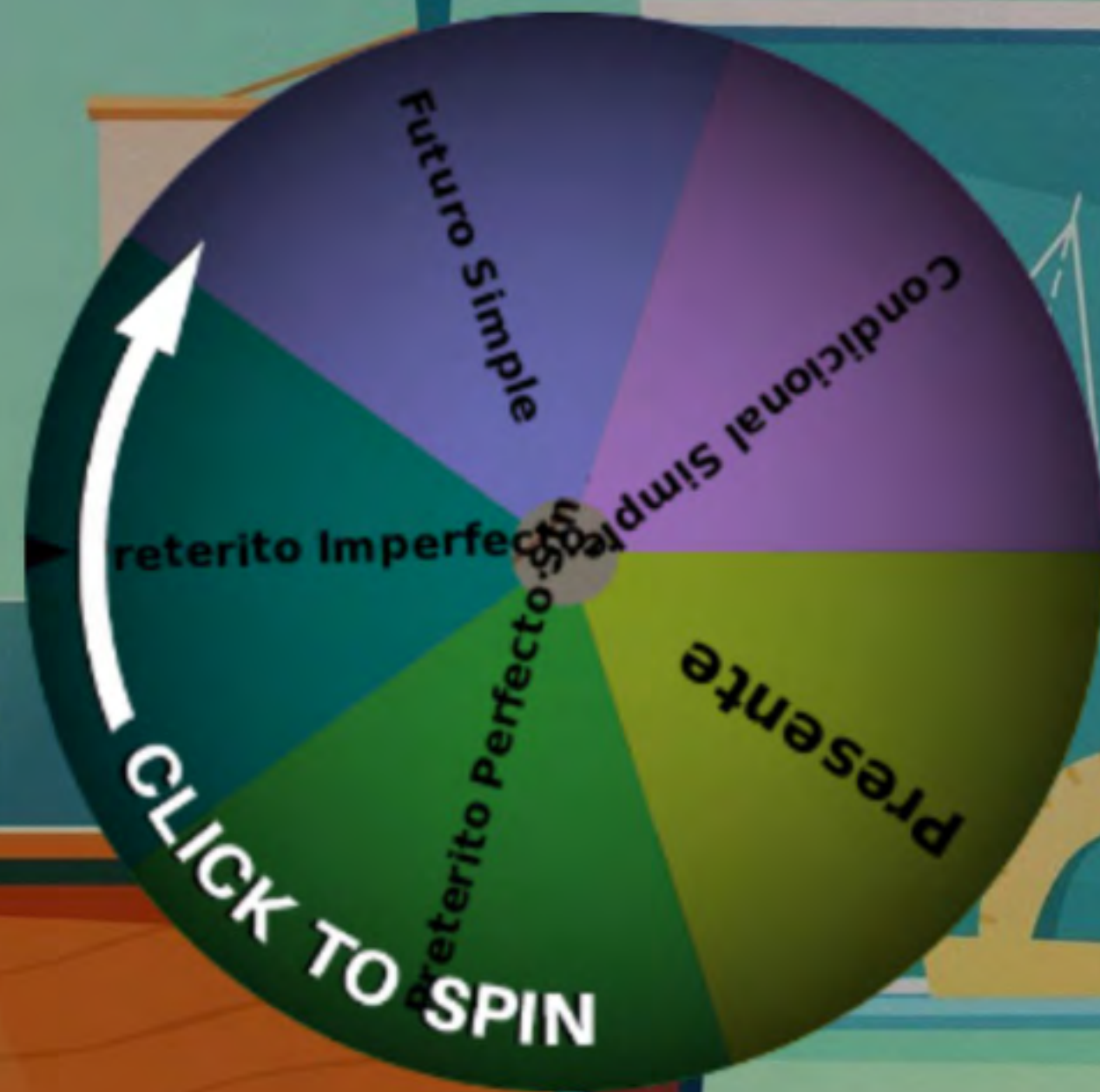
6 - Conjuguín



Por: Paco Asencio



Conjuguín



Diseñado por: Paco Asencio



b



¡GRACIAS!!



Por: Paco Asencio

