

ASOCIACIONES / PAPELITOS
Autora
Marina Milovanović
Nivel (según el MCER)
A2
Edad de los destinatarios (marcar)
☐ 6 – 8 ☐ 9 – 11 ☒ 12 - 14
Competencias
COMPETENCIAS GENERALES Comunicación Competencia existencial (desarrollar actitudes que favorezcan el aprendizaje, autoestima, pertenencia al grupo, motivación) Competencias sociales, sentido de la iniciativa COMPETENCIA COMUNICATIVA Competencia pragmática Competencia sociolingüística Competencia léxica
Inteligencias múltiples
Lingüístico-verbal, interpersonal
Interdisciplinariedad (relación con otras materias)
Lengua materna, lenguas extranjeras
Destrezas
Expresión oral Interacción oral Transmisión adecuada del mensaje
Tipo de actividad
Discusión, preguntas y respuestas
Contenido funcional
Preguntar para obtener una información Proporcionar información a otra persona
Contenido léxico
Objetos de la clase/colores/números/partes del cuerpo/familia/partes de la ciudad/pueblo/partes de la casa/muebles/deportes...

Contenido gramatical

Las oraciones interrogativas: ¿De qué tema se trata? ¿Para que nos sirve?
Sirve para... intención

Duración (20 - 45 minutos)

45 minutos

Dinámica (pleno, pequeños grupos, parejas, individual)

Parejas, grupos pequeños

Material y recursos (manual, enlaces a los materiales, objetos, otras herramientas ...)

- Papel
- Lápices o bolígrafos

Fuente de inspiración

Propia. Las variedades de este juego existen y el juego se puede jugar en todas las lenguas.

Desarrollo de la actividad

Calentamiento:

1. Antes de empezar con la actividad, se eligen las parejas
2. Todos tienen que sentarse en un círculo
3. Se eligen por lo menos dos temas que se escriben en la pizarra (objetos de la clase/colores/partes del cuerpo/familia/ciudad/pueblo/ la casa/muebles/deportes...).
4. El profesor tiene que usar el cronómetro y no puede jugar el juego
5. El profesor coordina y controla si se respetan las reglas.
6. Por ejemplo, se eligen los siguientes temas: la ciudad y el pueblo.
7. Imaginemos que juegan 6 personas, tres parejas.
8. Se elige el número de papelitos que va a tener cada participante. Para dos temas por lo menos dos papelitos (cada papelito para cada tema), o cuatro (dos papelitos para cada tema). Si cada jugador tiene 4 papelitos esto significa que tiene que pensar en dos cosas que se refieren a la ciudad y dos que se refieren al pueblo.
9. Cada jugador escribe las palabras que se refieren a los temas, dobla los papelitos y los pone en caja/bolsa/sombrero.
10. Todos los papelitos se mezclan.

Tarea:

1. El juego empieza, el primer jugador saca el papelito. No puede mencionar los temas y no puede mencionar nada de lo escrito en el papel. Su explicación no puede durar más de 30 segundos.
2. Explica el término escrito en el papelito. Imaginemos que el jugador sacó el papel donde pone el pollo y empieza a explicar a su pareja- es un animal, casi todos lo comemos, la pareja dice - el cerdo. El jugador dice no y sigue - es pequeño, su madre es la gallina y su padre el gallo. El jugador responde - el pollo. Y con este papel se quedan.
3. Sacan otro papel, el mismo jugador empieza a explicar, pero el juez en un momento dice para o stop y tiene que regresar el papelito en la caja/bolsa.
4. Si se violan las reglas, el profesor dice - para o stop y la pareja tiene que devolver el papelito en la bolsa/caja

5. Entonces el jugador pasa la caja/bolsa al siguiente jugador al lado.

Post-tarea:

1. El juego termina cuando no hay papelitos y la pareja ganadora es la pareja con más papelitos.

Sugerencias para la clase en línea

→ Charades, aplicación que se puede usar en las clases en línea o en las clases presenciales