



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

“USO DE TÉCNICAS HUMANÍSTICAS-AFECTIVAS EN LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS: EL JUEGO (PARTE II)”

AUTORÍA M^a CARMEN RUIZ CALATRAVA
TEMÁTICA ENSEÑANZA DE IDIOMAS
ETAPA Educación Infantil, Educación Primaria

Resumen

Hoy en día los profesores de lengua extranjera están usando un enfoque más personal para romper la monotonía de las clases y motivar a los alumnos con nuevas técnicas, entre ellas las humanísticas-afectivas. Estas técnicas hacen referencia a las de animación y expresión, como por ejemplo las canciones, los juegos, los cuentos y el drama.

Por lo tanto, los juegos se han convertido en un excelente modo de crear contextos para el uso del idioma extranjero, desde que los investigadores han confirmado que provocan una práctica significativa del lenguaje. Como consecuencia, los juegos deberían convertirse en un elemento principal del repertorio de los profesores de lengua extranjera

Palabras clave

Juego, lengua extranjera, motivación

1. JUEGOS CON FLASHCARDS Y TARJETAS DE VOCABULARIO.

- Tanto las “flashcards” como las tarjetas de vocabulario deberán estar basadas en los centros de interés de los niños de estas edades: animales, juguetes, naturaleza, familia, casa, calle, escuela, etc.
- Debemos dejar clara la distinción entre “flashcard” (es la tarjeta con el dibujo del objeto a tratar) y tarjeta de vocabulario (es la tarjeta con el nombre en Inglés del objeto tratado).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

- Si no tienen los niños afianzadas las destrezas lectoescritoras en su lengua materna, cuando utilizemos las tarjetas de vocabulario con nuestros alumnos, les leeremos en voz alta la palabra en Inglés para que ellos ejecuten el juego.
- Los juegos que a continuación exponemos tienen como objetivo principal el desarrollo de la competencia comunicativa de nuestros alumnos a través de la estimulación del lenguaje oral tanto a nivel de comprensión auditiva o escucha (“listening”) como de expresión oral o habla (“speaking”). No obstante, en determinados juegos podremos introducir “pre-reading tasks” tales como:
 - Etiquetar (“Labelling”) con palabras en Inglés el material del aula y los elementos de un mural.
 - Lectura por parte del profesor de tarjetas de vocabulario en Inglés y emparejamiento con su “flashcard” o un objeto correspondiente.
 - Reconocer secuencias
 - Lectura de imágenes de izquierda a derecha.

A continuación exponemos una batería de juegos basados en las “flashcards” o “tarjetas de vocabulario”:

- **Odd one out (El intruso).**

Elegimos cuatro tarjetas, tres de un grupo y una de otro. Las ponemos en la pizarra, por ejemplo: horse, apples, sheep, cow, y pedimos a los niños que digan cuál es el intruso. Este juego se puede hacer con todo el vocabulario. Se pueden utilizar más de cuatro tarjetas.

- **Yes / No game (Juego de Si / No).**

Utilizamos un juego de flashcards o tarjetas de vocabulario. Las enseñamos a los niños para que digan las palabras. Levantamos una tarjeta sin mirarla y dejamos que los niños la vean. Decimos una a una las palabras de ese juego de tarjetas. Los niños dicen No hasta que diga la palabra que corresponde a la flashcard o a la tarjeta de vocabulario que les hemos enseñado, entonces dicen Yes.

- **Board pairs (Parejas).**

Dividimos la pizarra en dos partes iguales trazando una línea vertical. Cogemos las flashcards y las tarjetas de vocabulario del vocabulario que queremos practicar. Mostramos las flashcards para que los niños digan las palabras. Barajamos las flashcards y las ponemos boca abajo en uno de los lados de la pizarra. Mostramos a los niños las tarjetas de vocabulario, hacemos que digan las palabras y las ponemos en el otro lado de la pizarra. Numeramos las flashcards del 1 al 5 y las tarjetas de vocabulario del 6 al 10. Dividimos a los niños en dos equipos. Por turnos, cada equipo dice dos números, uno del 1



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

al 5 y otro del 6 al 10. Levantamos las dos tarjetas. Levantamos la flashcard y preguntamos What's this?. Levantamos la tarjeta de vocabulario y preguntamos What does this say?.

Preguntamos Do they match?. Si forman pareja y nos dicen bien las palabras, ganan un punto para su equipo. Si no forman pareja, las volvemos a poner boca abajo y pasamos el turno al otro equipo.

- **Initial sounds (Completar las palabras).**

Ponemos por la clase las flashcards o las tarjetas de vocabulario de las palabras que queremos practicar. Decimos a los niños que tienen que decir los sonidos por los que empiezan las prendas, por ejemplo: 'tr' for trousers, 'sh' for sheep, y explicamos que ellos tienen que terminar las palabras y señalar la flashcard correspondiente cada vez. Podemos convertirlo en un juego, poniendo a los niños en grupo. Decimos el sonido inicial de una prenda a un grupo. Ese grupo debe terminar la palabra y señalar la flashcard correspondiente para ganar dos puntos.

- **Who's got it? (¿Quién lo tiene?).**

Elegimos cinco o seis flashcards o tarjetas de vocabulario de palabras que necesiten practicar. Se las mostramos a los niños para que las nombren. Las repartimos entre otros tantos niños y les pedimos que nos digan quién la tiene. Preguntamos, por ejemplo: Who's got the cow?. Se puede hacer más difícil haciendo que todos los niños que tengan que acordarse de memoria quién las tiene.

- **What's missing? (¿Qué falta?).**

Elegimos cuatro o cinco flashcards o tarjetas de vocabulario de palabras que quiera practicar. Mostramos las tarjetas a los niños para que digan las palabras. Ponemos en la pizarra todas menos una y preguntamos a los niños qué tarjeta falta. Preguntamos What's missing?

- **Chinese Whispers (El telegrama).**

Elegimos cinco o seis flashcards o tarjetas de vocabulario de palabras que queramos practicar y las ponemos en la pizarra. Dividimos a los niños en dos equipos y los ponemos en dos filas perpendiculares a la pizarra. Decimos una palabra al oído del niño de cada equipo que está más lejos de la pizarra. Cada niño le susurra la palabra al que tiene delante hasta que la palabra llega a los niños que están más cerca de la pizarra. Cuando el último niño oye la palabra, toca la tarjeta correspondiente en la pizarra. Gana el equipo que toque la tarjeta correcta primero. Los niños que han tocado la tarjeta, van al final de la fila y se empieza el juego otra vez.

- **What's been added? (¿Qué se ha añadido?).**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

Juntamos dos juegos de flashcards o de tarjetas de vocabulario. Ponemos cinco tarjetas en la pizarra y pidamos a los niños que digan las palabras. Quitamos las tarjetas de la pizarra, añadimos otra tarjeta y ponemos las seis en la pizarra otra vez. Preguntamos What's been added?

- **Extra.**

Ponemos cinco flashcards o tarjetas de vocabulario en la pizarra. Nombramos cuatro de ellas y saltamos una. Preguntamos a los niños cuál es la tarjeta que se ha saltado.

- **Matching pairs (Unir palabras e ilustraciones).**

Ponemos las flashcards y las tarjetas de vocabulario de las palabras que queramos practicar en la pizarra, en cualquier orden. Decimos una palabra y sacamos a un niño para que busque la flashcards y la tarjeta de vocabulario y las ponemos juntas en la pizarra. Repetimos el procedimiento con todas las tarjetas, sacando a un niño distinto a la pizarra cada vez.

- **Speed (¿Quién es más rápido?).**

Cogemos las flashcards y las tarjetas de vocabulario que queremos practicar. Las ponemos boca abajo en dos sillas, delante de la clase. Sacamos a dos niños a la pizarra y les decimos que den la vuelta a una tarjeta; un niño a una de las flashcards y el otro a una de las tarjetas de vocabulario. Explicamos que, cuando contemos tres, queremos que los dos levanten la primera tarjeta de cada montón y se la enseñen a la clase. Los demás niños miran con atención y si forman pareja, por ejemplo: si la ilustración es una naranja y la tarjeta de vocabulario es oranges, tienen que gritar el nombre de la fruta. El primer niño que lo haga, gana las tarjetas. Cuando hayan dado la vuelta a todas las tarjetas, barajamos las que queden en cada montón y continuamos jugando hasta que los niños hayan entendido bien las reglas del juego.

- **Racing pairs (Juego de velocidad).**

Ponemos las flashcards y las tarjetas de vocabulario de las palabras que queramos practicar en la pizarra. Sacamos a cinco niños y les pedimos que pongan juntas cada flashcards con su tarjeta de vocabulario. Mezclamos las flashcards y las tarjetas de vocabulario de la pizarra. Dividimos a los niños en dos grupos de cuatro niños. Elegimos dos niños de un grupo. Les decimos que cuando digan una palabra, deben ir corriendo a la pizarra, buscar una flashcards y la tarjeta de vocabulario correspondientes y señalarlas. Cronometramos a cada niño y apuntamos los segundos que tardan en formar la pareja. Volvemos a mezclar las tarjetas y continuamos hasta que todos los niños hayan salido. Anotamos las puntuaciones de cada uno y sumamos los segundos de cada equipo. Gana el equipo que menos segundos haya tardado.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

- **In order (En orden).**

Decimos a los niños que saquen las tarjetas recortables de vocabulario que queremos repasar con ellos. Explicamos que vamos a decir cinco palabras y tienen que poner las tarjetas encima de la mesa, en el orden que nosotros las hemos dicho. Repetimos dos o tres veces, cambiando el orden cada vez.

- **Hold up ... (Levantar ...).**

Decimos a los niños que saquen sus tarjetas recortables del vocabulario que queremos practicar. Pueden utilizar las tarjetas de vocabulario o las tarjetas ilustradas. Decimos una palabra y les pedimos que levanten la tarjeta correspondiente. Cuando sepan jugar bien, les decimos que el primer niño que levante la tarjeta, puede hacer de profesor y elegimos la siguiente palabra. Continuamos jugando.

- **Happy Families (Familias).**

Decimos a los niños que saquen las tarjetas recortables del vocabulario que necesiten para practicar. Dividimos a los niños en grupos de cinco. Pedimos a un niño que ponga su juego de tarjetas en el medio, boca abajo y le diga a los demás niños del grupo que saquen una tarjeta cada uno, por ejemplo: uno coge la oveja, otro el caracol, etc. Luego, todos los niños juntan sus tarjetas recortables, las barajan y las ponen boca abajo sobre la mesa. Cada niño coge cuatro tarjetas de forma que empieza a jugar con cinco (las cuatro que acaba de coger y la que escogió al principio). Explicamos que el juego consiste en juntar cinco tarjetas iguales, por ejemplo: cinco ovejas, cinco caracoles, etc., preguntando a los demás niños del grupo, por ejemplo: Can I have a sheep, please?. También pueden decir simplemente Sheep, please. Los niños se turnan para pedirse tarjetas unos a otros. Gana el jugador que primero consiga completar una "familia".

- **Stop! (¡Para!).**

Cogemos las flashcards o las tarjetas de vocabulario del vocabulario que queramos practicar con los niños. Sacamos a un voluntario a la pizarra. Enseñamos una de las flashcards a la clase, sin que ese niño la vea. Después ponemos todas las flashcards boca abajo en la pizarra. Decimos al niño que ha salido que dé la vuelta a las tarjetas, una a una, diciendo lo que son. Explicamos a los demás que, cuando demos la vuelta a la flashcard que les habíamos enseñado, tienen que gritar Stop! y explicamos que es "¡Para!".

- **Bingo game.**

- **Point and guess (Señala y adivina).**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

Pedimos a los niños que saquen las tarjetas recortables de las palabras que queramos practicar con ellos. Los ponemos por parejas y les decimos que pongan uno de los juegos de tarjetas boca abajo, delante de ellos. El primer niño señala una de las tarjetas e intenta adivinar cuál es. Le da la vuelta y, si ha acertado, se la queda. Después le toca el turno al compañero. Gana el equipo que consiga más tarjetas al final del juego. Los animamos a contar las tarjetas en inglés.

- **Snap! (¡Burro!).**

Decimos a los niños que saquen las tarjetas recortables del vocabulario que queremos practicar con ellos. Ponemos a los niños por parejas y les decimos que junten los dos juegos de tarjetas, los barajen y repartan las tarjetas entre ellos. Les pedimos que pongan sus tarjetas boca abajo delante de ellos y se turnen para dar la vuelta a la tarjeta de arriba y ponerla boca arriba en un montón nuevo, en el medio. Cuando salga una tarjeta igual a la anterior, por ejemplo si hay una tarjeta roja en el montón del medio y sale otra roja, tienen que decir Snap! Red!. El primer niño que diga Snap! Y el nombre de la tarjeta, gana todas las tarjetas del montón del medio. El jugador que tenga más tarjetas al final del juego, es el ganador. Les animamos a contar las tarjetas que han ganado en inglés.

Para que el juego dure más y sea más interesante, incluya tarjetas de más de un grupo. Se puede jugar sólo con las tarjetas recortables de vocabulario, sólo con las tarjetas ilustradas, o con las dos siempre que se correspondan.

Otra versión sería dos o tres juegos de flashcards iguales, los cuales una vez mostrados a nuestros alumnos, se ponen boca abajo en dos o más montones. A continuación van destapando de dos en dos las flashcards (una de cada montón), si coinciden dicen la palabra y ganan un punto.

- **Memory game (Juego de memoria).**

Juntamos dos o más juegos de flashcards, de tarjetas de vocabulario, o una mezcla de los dos. Decimos a los niños que saquen los mismos juegos de sus tarjetas recortables. Seleccionamos cinco tarjetas, las ponemos en la pizarra y hacemos que los niños digan las palabras. Les decimos que tienen un minuto para memorizar todas las tarjetas. Las quitamos de la pizarra. Pedimos a los niños que saquen las mismas tarjetas ilustradas y/o las mismas tarjetas de vocabulario que había en la pizarra. Les preguntamos qué tarjetas han sacado. Volvemos a poner las tarjetas en la pizarra.

- **Watch my lips (Lee los labios).**

Ponemos las flashcards en la pizarra. Vocalizamos sin hablar y decimos una de las palabras. Los niños adivinan cuál es y la dicen en alto.

- **Go and touch (Acércate y toca).**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

Ponemos un juego de flashcards por la clase. Damos órdenes a los niños individualmente, por ejemplo, (Juan), go and touch the (bike).

- **In a flash (Como un rayo).**

Enseñamos una flashcard o una tarjeta de vocabulario muy rápidamente. Les preguntamos qué era.

- **Bit by bit (Poco a poco).**

Tapamos una flashcard con un trozo de cartulina. Vamos descubriéndola poco a poco hasta que los niños adivinen qué es.

- **Drawing game (Dibujando).**

Elegimos un juego de flashcards. Sacamos a un voluntario a la pizarra y le mostramos una de las flashcards sin que los demás la vean. El niño dibuja el objeto en la pizarra y el resto de los niños adivinan lo que es.

- **Circle the word (Rodea la palabra con un círculo).**

Dividimos la pizarra en dos. Dejamos un espacio horizontal en blanco en la parte de arriba y ponemos unas flashcards. Comprobamos que los niños saben las palabras. Escribimos las palabras de los objetos en la parte izquierda de la pizarra, al azar. Hacemos lo mismo en la parte derecha, pero poniéndolas en otro orden, es decir que cada palabra estará dos veces en la pizarra. Quitamos las flashcards y las barajamos. Dividimos a los niños en dos equipos y sacamos a un voluntario de cada equipo a la pizarra. Damos una tiza a cada uno. Explicamos que vamos a mostrarles una de las flashcards y ellos tienen que rodear la palabra correspondiente con un círculo. El primer equipo que lo haga bien, gana la flashcard. Al final, gana el equipo que haya conseguido más tarjetas.

- **Guess the flashcard (Adivina la flashcard).**

Elegimos seis flashcards de la misma familia, por ejemplo comida o animales y las ponemos en la pizarra. Decimos a los niños que estamos pensando en una de las flashcards. Escribimos cuál es, sin que los niños lo vean. Los niños intentan qué flashcard ha elegido. Según el nivel que tengan, pueden decir simplemente la palabra (cat?) o pueden preguntar Is it a cat? Nosotros sólo podemos responder Yes o No.

También podemos decirles que estamos pensando en algo que nos gusta. Los niños intentan adivinar lo que es preguntando Do you like...?. El primer niño que adivine la flashcard, sale a la pizarra y piensa en otra tarjeta.

- **True / False chairs (Verdadero o falso).**

C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

Ponemos dos sillas delante de la pizarra y las marcamos True y False. Cogemos todas las flashcards de los contenidos vistos en ese momento y las repartimos entre los niños. Decimos una frase con una de las flashcards, por ejemplo, The book is orange. Decimos la frase dos veces. Puede ser verdadera o falsa.

El niño que tenga esa flashcard, decide si la frase es verdadera o falsa, sale a la pizarra y pone la tarjeta en la silla que quiera. El resto de los niños puede estar o no de acuerdo con la decisión del compañero.

- **Mime (Gestos).**

Ponemos a los niños por parejas. Les dejamos que pongan un juego de tarjetas en un montón encima de la mesa. (Pueden ser flashcards recortables o tarjetas de vocabulario). Uno de los niños coge una tarjeta, sin que el compañero la vea. Con gestos, representa lo que hay en la tarjeta para que su compañero adivine lo que es. Si lo adivina, el compañero se queda con la tarjeta. Si no lo adivina, el niño pone la tarjeta al final del montón y le cede el turno al compañero. Jugamos con un voluntario primero para que todos vean cómo se hace.

- **Listen and place (Escucha y coloca).**

Cada niño necesita hacer una tabla en un papel con cuatro casillas en un lado y tres en otro. Las casillas tienen que ser lo suficientemente grandes como para que quepan las tarjetas dentro. Los niños numeran las casillas del 1 al 12. Decimos órdenes, por ejemplo, Put the robot in 12. Después dé unas cuantas órdenes, los niños comparan su tabla con la de un compañero. Comprobamos las respuestas con la clase. Dejamos que los niños que tengan más nivel dicten las órdenes.

- **Bring me the rubber (Tráeme la goma).**

Elegimos las flashcards de las palabras que queremos practicar y las ponemos por el aula. Si queremos podemos utilizar objetos reales, como objetos del material escolar o juguetes. Diga, por ejemplo, Bring me the rubber y preguntamos a los niños qué cree que significa. Explicamos que es "Tráeme la goma".

- **Give me (Dame).**

Al final de cualquiera de los juegos, cuando se han repartido todas las tarjetas, puede jugar para recuperarlas. Decimos por ejemplo, Give me the yo-yo y el niño que tenga esa tarjeta nos la da. Decimos Thank you y pedimos al niño que vuelva a su sitio.

- **Find and point (Encuentra y señala).**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

Se dibuja una cuadrícula en la pizarra con cuatro columnas y cinco filas. Se pegan flashcards en cada casilla y después de le dice al alumno: What's in the box A2?. Si señala y lo dice correctamente gana un punto.

- **Pass the flashcard (Pasa la flashcard).**

Mientras suena la música, los niños en círculo se van pasando las flashcards relacionadas con un campo semántico, de repente, cuando para la música, deben decir el nombre de la tarjeta que en ese momento tienen en la mano.

- **Where's the ball? (¿Dónde está la pelota?).**

Pegamos la pizarra seis flashcard pero debajo de una dibujar una pelota, los niños deben adivinar debajo de qué tarjeta está la pelota diciendo el nombre de la misma en inglés. Si acierta puede destapar tarjeta, si no, pierde su turno.

- **The rainbow game (El juego del arco iris).**

Dibujamos un arco iris en la pizarra con un caldero lleno de oro en un extremo

Pegamos las flashcards a lo largo del arco iris. Dividimos la clase en dos grupos. Pedimos a un niño/a del primer grupo que nombre todas las palabras en el orden en que están puestas hasta llegar al caldero. Si lo hace bien, concedemos un punto a su equipo.

Cambiar el orden de las flashcards y repetir el juego con el otro grupo. Jugamos varias veces, cambiando las flashcards de orden cada vez.

Este juego puede ser utilizado con cualquier campo semántico. Este juego es más divertido si se hace con las tarjetas vueltas y que los alumnos intenten adivinar qué se esconde tras ellas.

- **Listen and clap (Oír y aplaudir).**

Se reparten las flashcards entre los alumnos, cuando oigan la suya, deben aplaudir y enseñarla a toda la clase.

- **Noughts and crosses (Círculos y cruces). Las tres en raya.**

Dibujamos en la pizarra una cuadrícula para jugar a las tres en raya y pegamos una flashcard en cada una de las casillas. Dividimos la clase en dos equipos, y asignamos a uno el papel de "cruces" y a otro el papel de "círculos". Explicamos que el objetivo del juego es conseguir poner tres círculos o tres cruces en línea. Pedimos a un niño del equipo de las cruces que elija una casilla y la nombre según la flashcard que tiene pegada encima. Si lo dice bien, quitamos la flashcard, y dibujamos una cruz en la



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

casilla. Repetimos el mismo proceso con el otro equipo. Continuamos el juego hasta que uno de los equipos consiga tres en raya o hasta que todas las casillas estén marcadas.

- **Flashcards in corners (Tarjetas en rincones).**

Colocamos las tarjetas que queramos trabajar en cada rincón de la clase, cuando oigan el nombre de la misma, deben correr hacia el rincón correspondiente. Una posible variante es que el último que llegue al rincón o se equivoque, es eliminado.

- **Juego de los aros.**

Se reparten aros por toda la clase con flashcards dentro. Suena la música y bailan, cuando se pare la música y nuestros alumnos oigan el nombre de la flashcard, deben meterse en el aro correspondiente.

- **El espejo.**

Si hay un espejo grande en el aula, pedimos a los niños/as que se sienten en el suelo, de cara al espejo. Nos sentamos detrás del grupo, con las tarjetas de Mummy, Daddy y Robby. Hacemos aparecer las flashcards en distintos lugares del espejo, una a una. Tienen que decir, por ejemplo, Hello Mummy! en cuanto ven la flashcard y Bye-bye Mummy! cuando desaparece. Si no hay espejo, sigue el mismo procedimiento haciendo aparecer las flashcards de debajo de nuestra mesa.

- **Guess the flashcard (Adivina la flashcard).**

La clase se sienta en círculo. Un niño/a se sitúa en el centro con una de las cards, sosteniéndola de forma que no la vean. Tienen que turnarse para adivinar qué alimento es. El niño/a que lo adivine, ocupa su lugar en el centro del círculo.

- **Jump, run, fly to the flashcard (Salta, corre, vuela hacia la tarjeta).**

Colocamos flashcards en diferentes paredes del aula. Utilizamos palabras de acción que la clase conozca, por ejemplo, dance, run, swim, fly para realizar una variación del juego Jump to the blue!, por ejemplo, Fly to the blue!, Dance to the yellow!, etc.

- **Repeat after me (Repetir después de mí).**

El profesor nombra una flashcard en voz alta, si es verdad lo que dice, los alumnos lo repetirán, si no, se callarán.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

- **The kangaroo game (El juego del canguro).**

Se colocan las flashcard en la pizarra, en un círculo, mezclando los diferentes tipos. Mientras lo hace, el profesor/a va preguntando los nombres. Dibujamos flechas de cada flashcard a la siguiente para establecer un orden y escribir "Start". Cogemos un dado cuanto más grande mejor. Mostramos cada lado del dado y hacemos que la clase repita los números junto con el profesor/a. Se da el dado un alumno/a y se dice Throw the dice. Preguntamos al alumno/a qué número ha sacado. Desplazarse el número de flashcards indicadas por el dado. Hacemos que la clase cuente junto con el profesor/a. Toda la clase debería decir el nombre de la flashcard en la que se cae. Este juego es más divertido si se hace con las tarjetas vueltas y que los alumnos intenten adivinar qué se esconde tras la tarjeta.

- **Put in boxes (Coloca en las casillas).**

Se divide la pizarra con tiza en seis casillas, a continuación le decimos por turnos a cada niño, por ejemplo, Put red in one! y ellos deben ejecutar la instrucción.

- **Flashcards up (Tarjetas arriba).**

Los niños van levantando sus flashcards según van oyendo el nombre. Al principio lo decimos de forma más lenta para luego acelerar el ritmo de la pronunciación.

- **Who's got the flashcard? (¿Quién tiene la tarjeta?).**

Se divide la clase en dos grupos de alumnos. A cada grupo se le reparte un número determinado de flashcards dependiendo del número de alumnos del mismo. A continuación enseñan las flashcards al otro grupo durante un tiempo determinado, al final del cual se esconden en la espalda o debajo de la mesa. Finalmente cada alumno del grupo contrario intenta adivinar quién tiene del otro grupo la flashcard preguntando, por ejemplo: Who's got the colour red?

- **Las cuatro esquinas:**

Colocamos cuatro alumnos en cuatro esquinas con cuatro tarjetas en cada esquina. Otro alumno permanecerá en el centro de las cuatro esquinas. A una señal, todos los niños se cambian de esquina y el del medio debe intentar colocar la posición en una esquina. Si lo consigue, el alumno sustituido pasa al centro. Una vez realizados los movimientos descritos anteriormente, los alumnos deben decir el nombre de las tarjetas en inglés.

- **"El mentiroso".**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

Para este juego necesitamos varios juegos iguales de tarjetas. Los alumnos, por turnos, van colocando boca abajo tarjetas de vocabulario en un montón en el medio, diciendo el nombre correspondiente después de haberlas visto anteriormente. Si el jugador siguiente se cree lo que acaba de decir su compañero, continúa el juego colocando otra tarjeta encima de la anterior (diciendo un nombre que puede ser verdadero o falso). Si el jugador siguiente no se lo cree, dice: "It's false!" si acierta, el jugador mentiroso anterior se lleva todas las tarjetas acumuladas en el montón hasta ese momento. Gana el jugador que consigue quedarse antes sin tarjetas.

- **“Guess the boxes” (adivina qué tarjeta se esconde en cada casilla).**

En este juego se divide la pizarra en 6 casillas y en cada casilla se pegan con “blutack” las tarjetas de vocabulario seleccionadas, pero dadas la vuelta. A continuación se les dice por ejemplo: “Number 1 is an animal” , si lo aciertan , destapan dicho animal. Gana el equipo que más tarjetas consiga.

- **“Word Race” (carrera de palabras)**

Se colocan en la pizarra una fila de tarjetas puestas al revés. Cuando el profesor diga el nombre de una tarjeta, los alumnos correspondientes, deben buscar dicha tarjeta.

- **“A magic stair” (una escalera mágica).**

Se colocan las tarjetas que vayamos a trabajar en forma de escalera y los alumnos deben pisarlas según se vayan nombrando.

- **“Dominó de campos semánticos”.**

Se reparten tarjetas de varios campos semánticos a los alumnos. A continuación el profesor o los alumnos proponen un campo semántico y cada grupo de alumnos, por orden , van poniendo encima de la mesa todas las tarjetas que tengan de ese campo semántico propuesto. Gana el equipo que antes se quede sin tarjetas.

- **Carreras de relevos.**

En este juego, el profesor coloca en el suelo varias tarjetas mezcladas de diversos campos semánticos. Los alumnos por grupos y en fila, se disponen a hacer una carrera de relevos. Cada equipo debe conseguir coger todas las tarjetas de su campo semántico, pasárselas de uno en uno y el último de la fila debe ponerse el primero cuando reciba la tarjeta y decirla en inglés y correr a continuación a por otra, y así sucesivamente. El primer equipo que consiga coger y decir todas las tarjetas de su campo semántico antes que los otros equipos, gana.

2. CONCLUSION



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

Algo que debemos tener en cuenta es que no todos los juegos son apropiados para todos los niños, por lo que debemos elegir juegos con características cognitivas, psicológicas y emocionales similares a la de los juegos que realizan nuestros alumnos en su lengua materna y en el aula.

De este modo, algunas consideraciones que tenemos que tener en cuenta cuando usamos juegos con niños son:

- Los niños necesitan conocer las reglas del juego.
- Es importante parar un juego cuando no lo encuentran divertido o si ya están cansados.
- Debemos insertar mostrar como se juega y participar en el juego para que los niños muestren mayor interés.

3. BIBLIOGRAFIA

- CEJA (2000). Orden de 8 de febrero, por la que se regula la anticipación, con carácter experimental, de la enseñanza de una Lengua Extranjera en el Segundo ciclo de educación Infantil y primer ciclo de la Educación Primaria. BOJA de 11 de marzo de 2000.
- CEJA (2007). Decreto 230/2007, de 31 de Julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía. BOJA de 8 de agosto de 2007. (*Nuevo: lo que es la LEA*)
- Council of Europe (2001). *A Common European Framework of References for Languages (learning, teaching, assessment)*. Strasbourg.
- KRISTMANSON, P (2000). *Affect in the Second Language Classroom. How to create an emotional climat.*
- McLaren, N and Madrid, D (Eds). (2004). *TEFL in Primary Education*. Ed. Universidad de Granada
- MEC (2006). Ley Organica 2/2006, de 20 de abril, de Educación. BOE de 4 de mayo de 2006. (*lo que es la LOE*)
- WRIGHT, A., BETTERDGE D. AND BUCKBY, M. (1994) *Games for language learning*. Cambridge. University Press

Autoría

- Nombre y Apellidos: M^a Carmen Ruiz Calatrava
- Centro, localidad, provincia: CEIP Nuestra Señora de la Salud, Posadas, Córdoba
- E-mail: chiquitillamamen@hotmail.com